

N°6

Automne 2020

Stranger Tales

Webzine Officiel et Gratuit du Jeu de Rôle TRUCS TROP BIZARRES



HAPPY HALLOWEEN

TROIS SCENARIOS INEDITS

TROIS NOUVEAUX MONSTRES

MAGIE ET SORCELLERIE DANS TTBB

I PUT A SPELL ON YOU...

Magie et Sorcellerie dans TRUCS TROP BIZARRES

Contrairement à la plupart des jeux de rôle d'horreur, TTB ne propose pas de règles de magie. Cette omission délibérée avait surtout pour but de focaliser le jeu sur l'investigation, l'action et les relations entre les personnages – plutôt, par exemple, que sur la manipulation de forces occultes ou sur la quête de pouvoir... Mais de tels thèmes peuvent tout à fait avoir leur place dans une série de TTB, surtout si elle met en scène des ados (cf. *The Craft / Dangereuse Alliance...*) ou des adultes.



Mystères et Malentendus

Si vous décidez d'introduire la Magie dans votre version de l'univers de TTB, il est fortement recommandé de la traiter de la même façon que les créatures monstrueuses et les entités surnaturelles : d'un côté, il y a la **Légende**... et de l'autre, la **Réalité**. Et s'il existe évidemment un lien entre les deux (la Réalité ayant donné naissance à la Légende), les différences qui les séparent sont souvent cruciales, voire critiques.

L'occultiste Aleister Crowley (alias « la Grande Bête 666 ») définissait la Magie comme « *la Science et l'Art de causer des Changements par la Volonté* » - une définition tout à fait opératoire, à laquelle nous ajouterons, dans le contexte de TTB : «... *en faisant appel aux forces du No Man's Land* ». Eh oui, notre chère Dimension Ténébreuse est évidemment de la partie ! Aux yeux de l'adepte de la Magie, elle peut représenter le Plan Astral, le Monde des Esprits, la Quatrième Dimension ou encore l'Enfer – tout dépend de la Légende dans laquelle il a puisé ses connaissances...

Et puisque nous parlons de connaissances, réglons d'entrée de jeu un point essentiel : dans TTB, la Magie est un **Savoir Interdit**. Mais qu'est-ce que cela signifie, concrètement ?

En premier lieu, qui dit *savoir interdit* dit **savoir caché** : les véritables grimoires de Magie sont rares, voire rarissimes... et la plupart des livres qui prétendent révéler les secrets des sorciers n'ont, en réalité, aucun pouvoir. On retrouve, là encore, le distinguo crucial entre Légende et Réalité. La seule façon d'apprendre la Magie est d'étudier un livre qui révèle de véritables secrets ou d'être initié par un Maître. Dans un cas comme dans l'autre, il s'agit d'un processus de longue haleine, et qui n'est (évidemment) pas dénué de risques.

De fait, l'idée même de Savoir Interdit implique celle d'un **prix à payer**, d'un sacrifice à faire. Pas forcément dans le sens traditionnel du terme (même si cela peut aussi être le cas...) mais personne ne peut prétendre contrôler, même de façon limitée, les forces du No Man's Land et en sortir totalement indemne.



Amateurs et Adeptes

Enfin, la notion de Savoir Interdit implique qu'il existe différents degrés de connaissance et de maîtrise, comme dans n'importe quelle science ou discipline intellectuelle : il y a des étudiants et des professeurs, des chercheurs et des maîtres, des autodidactes et des experts...

Dans le contexte d'un jeu comme *Trucs Trop Bizarres*, on distinguera les *amateurs* (que l'on pourrait aussi qualifier d'*apprentis-sorciers*, dans tous les sens du terme), qui vont utiliser la Magie de façon ponctuelle, par exemple pour renvoyer une entité dans le No Man's Land et les authentiques *adeptes* – les professionnels de la Magie, en quelque sorte...

A priori, les personnages-joueurs ne pourront appartenir qu'à la première catégorie – à moins, bien entendu, que vous ne souhaitiez vous éloigner radicalement de l'esprit originel de *Trucs Trop Bizarres*. Peut-être faudrait-il alors rebaptiser le jeu *Trucs Trop Dangereux*...

Le « vrai Magicien » version TTB n'a rien à voir avec Harry Potter ou avec *Ma Sorcière Bien Aimée*. Il ne s'agit pas ici de jeter des sorts d'un coup de baguette magique pour obtenir des bonus ou des effets ponctuels mais d'exécuter des rituels dans le but de contrôler les énergies obscures du No Man's Land. Il convient, enfin, de bien faire la distinction entre la **Magie disruptive** (que les profanes nomment « magie noire »), qui permet d'amener les forces du No Man's Land dans notre réalité voire de les contrôler et la **Magie protectrice** (qui permet de contrer ces forces, voire de les renvoyer dans le No Man's Land).

A moins, là encore, de souhaiter s'éloigner radicalement de l'esprit du jeu, il est fortement conseillé de limiter l'accès des persos à la seule Magie protectrice, en réservant la Magie disruptive aux seuls PNJ – une Magie dont la nature-même est susceptible de transformer celui qui la pratique en serviteur du No Man's Land, y compris à son insu.

Rituels et Règles

Toute Magie réelle repose sur le principe de l'imprégnation psychique. En traçant certains symboles, en prononçant certains mots et en accomplissant certains actes, l'adepte met sa psyché en condition d'accéder à la source de son pouvoir, c'est-à-dire aux forces du No Man's Land ; les rituels et autres formules constituent donc des voies d'entrée, des points d'accès entre la dimension noire et notre réalité.

Dans certains cas, la dépense psychique nécessaire sera telle qu'elle ne pourra être fournie que par un groupe de personnes, d'où l'existence de cérémonies rituelles et de cercles d'adeptes rassemblés autour d'un Maître.

Pour reprendre la célèbre phrase du grand artiste visionnaire William Blake : « *Il y a les choses que nous connaissons et celles que nous ignorons – et entre les deux, il y a des portes.* ». La Magie peut donc être considérée comme l'art d'ouvrir ces fameuses portes, libérant ainsi des *possibilités impossibles*.

Sur un plan plus pragmatique, l'utilisation de la Magie dans *Trucs Trop Bizarres* ne devra faire appel à **aucun système spécifique** : il n'existe pas de capacité chiffrée en Magie et chaque acte magique devra être traité au cas par cas.

Si le MJ estime qu'un test est nécessaire pour mener à bien une opération magique, il pourra solliciter un test de *Sixième Sens* ou, pour les cas les plus risqués, un *test de karma*. A la limite, mémoriser une formule particulièrement complexe pourrait nécessiter un test de *Trucs d'Intello* – mais dans la plupart des cas, les amateurs préféreront garder ladite formule sous les yeux et la lire à haute voix le moment venu, afin d'être sûr d'éviter les erreurs...

Qu'elle soit utilisée par les persos des joueurs ou par des PNJ, la Magie devra toujours constituer un ressort narratif, une manière décisive de causer ou de régler une situation dépassant les possibilités de notre réalité – ce qui nous amène tout naturellement à examiner d'un peu plus près les effets que la Magie peut permettre de produire.

Pouvoirs et Possibilités

Dans le monde de TTB, toute forme de véritable Magie passe par la manipulation d'énergies issues du No Man's Land – y compris lorsqu'il s'agit de bannir de notre réalité des entités issues de cette dimension obscure.

Concrètement, la manipulation de ces énergies par les adeptes de la Magie disruptive peut leur conférer toutes sortes de Pouvoirs : un sorcier peut donc être codifié en termes de jeu comme un type particulier de « monstre », possédant lui aussi des Traits, des Pouvoirs et des Points Faibles, définis au cas par cas par le MJ.

Mais au-delà de cet aspect purement technique des choses, la Magie devra surtout être utilisée comme un outil narratif, l'exécution d'un acte magique pouvant être l'élément déclencheur, le catalyseur d'un scénario, ou, au contraire, être l'élément de résolution, le moyen par lequel les persos peuvent espérer contrecarrer les forces auxquelles ils tentent de s'opposer.

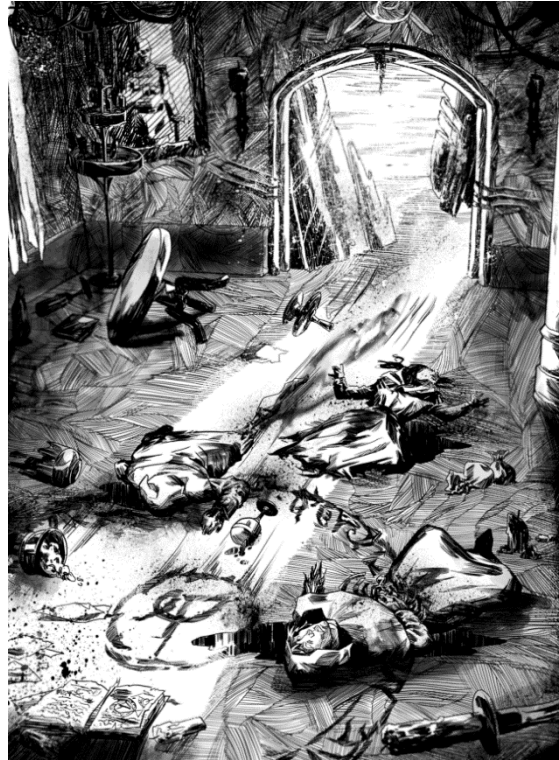
Sur ce point comme sur tant d'autres, le MJ ne devra pas se sentir prisonnier du système de jeu et ne devra pas hésiter à développer les Pouvoirs de ses PNJ adeptes au cas par cas, en gardant à l'esprit que les meilleurs Pouvoirs sont ceux qui créent de nouvelles situations ou qui rendent l'impossible possible.

*A titre d'exemple, vous trouverez dans le scénario **Hell is for Children** (p 31) la description de trois PNJ magiciens : un couple de sorciers maléfiques aux allures de sympathiques retraités (oui, vous avez deviné, ils sont basés sur le couple des Castevet de **Rosemary's Baby**...) et une adepte de la Magie protectrice inspirée du personnage de John Constantine, héros de la série de BD **Hellblazer**.*

Risques et Retours de Bâton

Un acte de **Magie protectrice** implique en lui-même une prise de risque, qu'il s'agisse d'une difficulté à surmonter ou d'un affrontement à remporter. De tels risques sont déjà « pris en charge » par le système de TTB, sous la forme de jets de dé et de dépenses de points d'Aventure – il n'est donc pas nécessaire de recourir ici à des règles spécifiques.

La **Magie disruptive**, en revanche, présente de bien plus grands dangers. Le premier risque que courent des adeptes imprudents ou mal préparés est de voir leurs rituels se retourner contre eux, ouvrant le passage à quelque entité terrifiante du No Man's Land...



Quand on ouvre ce genre de portes, on ne peut jamais être sûr de ce qui vous attend de l'autre côté. On cherche le Pouvoir et on rencontre la Mort, la Terreur ou la Folie... Jouer avec les énergies du No Man's Land revient à jouer avec le feu – un feu ténébreux, destructeur, terrible.

Mais au-delà de ces risques directs, les mages disruptifs paient leur pouvoir par l'érosion de leur humanité, rongée par l'énergie obscure du No Man's Land – un processus d'abord lent et imperceptible, puis de plus en plus accentué et manifeste, un peu comme si la psyché du Magicien cachait un « portrait de Dorian Gray » intérieur. On peut aussi penser au double-sens du mot « démons » : un professionnel de la Magie sera peu à peu consumé par ses « démons » intérieurs, exacerbés et exaltés par l'appel aux forces du No Man's Land.

Pour un adepte PNJ, cette forme de corruption et de déchéance intérieure ne nécessite aucune règle particulière. Dans le cas d'un personnage joueur, elle pourrait prendre la forme d'une perte irréversible de points d'Aventure (au rythme, par exemple, d'un point après chaque scénario durant lequel le personnage a utilisé ses pouvoirs de façon significative), avec le capital du perso tombe à zéro : l'imprudent Magicien devient alors un PNJ, dont les faits et gestes sont alors entièrement placés entre les mains du MJ... et du No Man's Land.

STRANGER TALES est fier de vous présenter

MONSTER MEDLEY

Avec, en exclusivité pour TRUCS TROP BIZARRES :

LE MONSTRE DU BOUQUIN

LES DEVORANTS

LES ZOMBIES



Au bout de six numéros ? C'est pas trop tôt...

Le Monstre du Bouquin

Féroce, Increvable, Irréel, Terrifiant

Légende

Les livres peuvent être dangereux. Tout le monde sait ça. Les amateurs d'HP Lovecraft (le *Necronomicon* rend fou !) comme ceux qui pensent qu'on devrait interdire toutes ces histoires d'épouvante qui détraquent nos jeunes et leur inspirent des idées malsaines...

Cela dit, il n'existe aucune rumeur ou légende sur le Monstre du Bouquin. Et pour cause : tous ceux qui l'ont vu ont disparu. Pour toujours...

Réalité

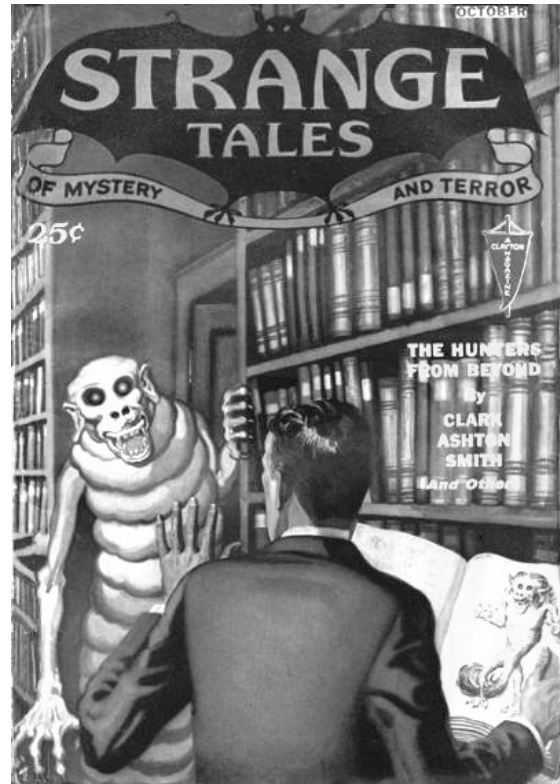
Tout commence avec un livre. Un livre *vraiment dangereux*. Son titre ? Il n'en a pas, alors nous l'appellerons « le Bouquin ». Il a l'aspect d'un vieux bouquin à la reliure de cuir, avec sur sa couverture brun-sombre un symbole argenté énigmatique en forme de point d'interrogation.

Autant dire qu'un gamin qui tomberait sur le Bouquin en faisant des recherches dans une bibliothèque ne résisterait pas à la tentation de l'ouvrir. Surtout s'il était en quête d'informations à propos de Trucs Trop Bizarres. La curiosité est peut-être un vilain défaut, mais elle est aussi une qualité indispensable quand on cherche à percer certains mystères...

Mais *pourquoi* un perso tomberait-il justement sur le Bouquin, *comme par hasard* ?

La Réalité est que le hasard n'a rien à voir là-dedans. La Réalité est que le Bouquin n'est pas vraiment un livre, au sens ordinaire du terme. La Réalité est que le Bouquin se téléporte de bibliothèque en bibliothèque, voyageant via le No Man's Land pour se rematérialiser, mine de rien, là où il sent la présence de nouvelles proies potentielles. Oui, le Bouquin peut *sentir votre curiosité*. En fait, le Bouquin et le Monstre ne font qu'un. Car bien évidemment, il y a un Monstre dans l'histoire.

Son apparence est aussi grotesque qu'horrible : humanoïde jusqu'à l'abdomen, vermiforme en-dessous, avec une tête simiesque grimaçante, un corps annelé et chitineux, de longs bras osseux aux mains griffues - le genre d'être de cauchemar qui n'existe *que dans les livres*...



Oui, vous avez deviné : voilà notre source d'inspiration !

Il y a une illustration du Monstre à l'intérieur du Bouquin. Si vous commencez à le feuilleter, vous tomberez fatalement dessus.

Pas la peine de refermer le livre. C'est trop tard. Dès lors que vous avez posé votre regard sur le dessin de Monstre, il apparaîtra pour de vrai, dans la minute qui suit, émergeant de derrière les rayonnages pour vous capturer.

Vous serez, bien entendu, le seul à le voir.

Et même si vous avez le temps de hurler, ça ne servira sans doute pas à grand-chose.

Car le Monstre disparaîtra. Et vous avec.

Vous vous retrouverez prisonnier à jamais du Bouquin, avec tous les autres. Il y a plusieurs pages exprès pour vous. Et, vous l'avez deviné, ce sont toutes les victimes capturées au fil des années qui permettent au Monstre et au Bouquin de continuer à exister... et d'attendre de nouveaux lecteurs !

Le Monstre du Bouquin en Jeu

Féroce : Le Monstre est doté de crocs et de griffes acérées. Ses attaques infligent des dommages *sérieux*, susceptibles de mettre une victime hors-jeu pour toute une scène... le temps de l'emporter dans le Bouquin !

Incredible : La créature semble invulnérable aux dommages physiques. Tous les dégâts qui pourraient lui être infligés sont automatiquement diminués de deux crans.

Irréel : Le Monstre du Bouquin ne peut être vu que par ceux qui ont posé les yeux sur l'illustration qui le représente. Il ne peut s'en prendre physiquement qu'à eux, n'existant pas *vraiment* pour les autres.

Terrifiant : Lorsque le Monstre surgit de derrière un rayonnage, ceux qui le voient sont figés par la terreur, à moins de pouvoir dépenser 1 point d'Aventure.

Origines

Le Bouquin a été créé dans les années 1920 par un sorcier de Nouvelle Angleterre, passé maître dans l'art de manipuler les énergies ténébreuses du No Man's Land. Sebastian Orne (c'était son nom) a fabriqué cet artefact comme un piège destiné à ses ennemis (de valeureux investigateurs qui le traquaient sans relâche...) ou peut-être à ses rivaux (il y avait pas mal d'adeptes de la Magie noire et du Savoir Interdit, à cette époque, en Nouvelle Angleterre). On ne le saura jamais vraiment car le Bouquin a très vite échappé au contrôle de son créateur, qui fut, vous l'avez deviné, la première victime du Monstre. L'image du visage terrifié de Sebastian Orne se trouve d'ailleurs quelque part dans les pages...

Signes

Le Bouquin laisse peu de traces. Il a tendance à disparaître dès qu'il a absorbé une nouvelle victime. Pas question de traîner sur le sol d'une bibliothèque, comme un indice abandonné.

Tout au plus les employés se souviendront-ils de cris terrifiés, juste avant l'inexplicable disparition de la proie désignée. Et, bien sûr, il y aura un espace vide dans les rayonnages... et peut-être aussi, sur le sol, un ou deux objets perdus par la victime...

Cela dit, les persos pourront aussi repérer des signes avant-coureurs, grâce à leur Sixième Sens. Si un perso est sur le point d'ouvrir le Bouquin, il ressentira aussitôt une impression étrange, angoissante qui le poussera très probablement à tester son Sixième Sens. Si ce test est réussi, il sentira immédiatement que le Bouquin est dangereux, qu'il cache Quelque Chose de Terrible entre ses pages.

Si, malgré tout, le perso feuillette le livre, sa réussite en Sixième Sens lui permettra de tomber d'abord sur les pages représentant les visages terrifiés des victimes emprisonnées dans le livre – ce qui constituera un nouvel et dernier avertissement. S'il passe outre, il tombera fatalement sur la page du Monstre.

Pouvoir

Irruption

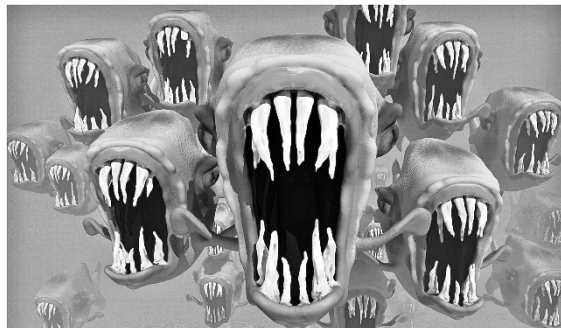
Ce Pouvoir est analogue à celui des Croque-Mitaines (voir TTB, p 63). Dans le cas du Monstre du Bouquin, il ne peut opérer que si quelqu'un vient de tomber sur la page représentant le Monstre, ce qui aura pour effet de déclencher l'apparition du Monstre dans la minute qui suit... Autrement dit, le Bouquin est la Porte à travers laquelle le Monstre passe dans notre réalité – et c'est l'image qui le représente qui tourne la clé dans la serrure...

Une fois que le Monstre est libéré, il s'en prendra physiquement à tous ceux qui sont capables de le voir (voir *Irréel*, ci-dessus). Dès lors qu'une victime aura été mise hors-jeu, il disparaîtra avec elle, l'emportant dans les pages du livre. Si la victime était seule, le Bouquin disparaît alors, réapparaissant ensuite un peu plus tard dans les rayonnages d'une autre bibliothèque, dans un autre endroit...

Si, en revanche, le Monstre est vu par plusieurs personnes à la fois (comme, par exemple, un groupe de persos ayant regardé la page fatidique en même temps), il souhaitera revenir pour s'en prendre à ces autres proies potentielles, à raison d'une pour chaque nouvelle intrusion. Dans de tels cas de figure, chaque Irruption aura lieu 1D6 heures après la précédente, *quel que soit l'endroit où se trouve la proie désignée*. Mais comme, pendant ce temps, le Bouquin reste dans notre réalité, il offre aux persos la seule chance de pouvoir vaincre le Monstre (voir page suivante).

Dévorants

Immatériel, Super-Rapide, Terrifiant



Légende

Il n'existe pas de légendes ou de croyances au sujet des Dévorants, mais certains auteurs fantastiques semblent avoir (plus ou moins consciemment) perçu leur existence – ou en tous les cas l'avoir *imaginée*, ce qui n'est peut-être pas si différent lorsque le No Man's Land est de la partie... On peut ainsi percevoir l'empreinte de ces entités dans *De l'au-delà (From Beyond)* d'HP Lovecraft (1920), *Les Parasites de l'Esprit* de Colin Wilson (1967) ou *Les Langoliers* de Stephen King (1990).

D'ailleurs, comme nous allons le voir, écrivains fantastiques et Dévorants entretiennent une singulière relation d'interdépendance...

Réalité

Les Dévorants sont de véritables *piranhas psychiques*. Ces créatures sillonnent le No Man's Land par bancs entiers, se nourrissant bon gré mal gré de la substance de la dimension noire, mais aspirant à des festins autrement plus nutritifs... Car les Dévorants se repaissent d'images, d'idées, de fantasmes et de cauchemars. Et malheureusement, il arrive parfois qu'une brèche psychique leur permette de passer dans notre réalité (voir *Origines*).

Lorsqu'ils se manifestent dans notre monde, les Dévorants ressemblent à des espèces de piranhas volants, qui paraissent nager dans la vide à une vitesse foudroyante, convergeant par dizaines sur leurs proies pour dévorer sa psyché. Une fois rassasiés, les prédateurs regagneront ensuite l'océan ténébreux du No Man's Land, disparaissant de notre réalité...

Origines

Les Dévorants remplissent manifestement un rôle-clé dans l'écologie chaotique et aberrante du No Man's Land. Ils ne peuvent faire irruption dans notre réalité qu'à la faveur d'une brèche psychique bien particulière. Celle-ci se produit lorsqu'un individu habitué à faire travailler son imagination (comme, par exemple, un auteur de romans fantastiques...) traverse brusquement un *passage à vide*, alors qu'il se trouve dans un lieu où la frontière entre notre réalité et le No Man's Land est plus fragile qu'ailleurs...

La panne d'inspiration traversée par le sujet attire alors de façon irrésistible les Dévorants, peut-être parce que ceux-ci avaient l'habitude de se nourrir des productions imaginaires de cette personne (sans que celle-ci en ait, bien entendu, la moindre idée) et qu'à la place de leur pitance psychique se trouve désormais un *grand blanc*, un point de passage entre le No Man's Land et notre réalité.

Les Dévorants s'engouffrent alors dans la brèche, surgissant de ce côté de notre réalité, à proximité (mais pas nécessairement dans le voisinage immédiat) de l'individu ayant (bien malgré lui) occasionné le phénomène.

Les Dévorants en Jeu

Les Dévorants se déplacent toujours par bancs. En termes de jeu, un banc de Dévorants pourra donc être traité comme un monstre unique, doté des traits suivants. Voir aussi la section sur les Pouvoirs ci-dessous.

Immatériel : Aucune force physique ne peut infliger de dommages à ces créatures.

Super-Rapide : Un banc de Dévorants se déplace à une vitesse foudroyante. Il est impossible de prendre l'avantage sur de telles créatures – et presque impossible de leur échapper (voir règles de TTB, p 46).

Terrifiant : Tout perso qui voit un banc de Dévorants converger vers lui devra dépenser 1 point d'Aventure ou être paralysé par la terreur.

Signes

Les Dévorants ne font que passer et ne laissent derrière eux aucune véritable trace – du moins aucune trace *physique*. Les dommages qu'ils provoquent sont uniquement psychiques mais peuvent s'avérer permanents, réduisant pour toujours la victime à l'état de légume, incapable de communiquer, l'esprit définitivement mutilé par les piranhas psychiques...

Pouvoirs

Carnage Psychique

Un banc de Dévorants peut attaquer jusqu'à trois persos en même temps. Le nombre de proies attaquées simultanément détermine la gravité des dommages psychiques infligés.

S'il s'en prend à trois victimes, chacune d'entre elles subit des dommages psychiques *sérieux* (mise hors-jeu pour le reste de la scène) ; si le banc attaque deux victimes à la fois, chacune subit des dommages psychiques *graves* (mise hors-jeu pour le reste du scénario) ; enfin, si le banc s'acharne sur une victime unique, celle-ci subit des dégâts psychiques terminaux (mise hors-jeu définitive et état végétatif incurable).

Les **dommages psychiques** seront ressentis comme de véritables blessures intérieures par les victimes, qui auront l'impression que quelque chose lacère et dévore leur esprit, leurs idées et leurs rêves...

La Rapidité ne permet pas d'esquiver de telles attaques... Le **Sixième Sens**, en revanche, peut être utilisé pour se défendre, avec, comme toujours, la possibilité de rattraper un échec par la dépense d'un point d'Aventure. Un perso paralysé par la terreur ne pourra pas effectuer ce test. Un test réussi signifie non seulement que le perso ne subit aucun dommage psychique mais aussi que les Dévorants renoncent à l'attaquer pour le reste de la scène en cours - ce qui n'exclut pas une éventuelle nouvelle attaque lors d'une scène ultérieure...

Si tous les persos attaqués par des Dévorants parviennent à se défendre, le banc quittera aussitôt les lieux pour chercher d'autres proies.

A la discrétion du MJ, un test en Sixième Sens réussi suivi de la dépense d'un point d'Aventure pourra rendre un perso *immunisé de façon permanente* aux attaques des Dévorants.

Notons enfin que l'individu ayant créé la brèche ne sera *jamais* attaqué par les Dévorants, leur irruption dans notre réalité étant précisément due à son *passage à vide* ; cet individu ne dispose toutefois d'aucune espèce de contrôle sur les Dévorants mais pourra être la clé de leur éventuelle disparition de notre réalité, comme détaillé ci-dessous.

Point Faible

Les Dévorants sont avant tout des prédateurs opportunistes ; une fois repus, ils regagneront dès que possible leur environnement naturel, à savoir le No Man's Land. Mais quand au juste seront-ils rassasiés ? A partir de combien de victimes réduites pour toujours à l'état végétatif le banc considèrera-t-il sa faim comme assouvie ? Au MJ de décider, en fonction des besoins de son scénario, mais il est fort peu probable qu'un banc de Dévorants se dissipe avant d'avoir infligé des dommages psychiques « mortels » sur *au moins* une personne...

Seul l'individu ayant, bien malgré lui, créé la brèche peut la refermer, forçant les Dévorants à s'y engouffrer de nouveau et à quitter ainsi notre réalité. Pour cela, il doit **retrouver l'inspiration**, être de nouveau capable de produire des idées assez étranges et assez riches pour attirer et nourrir les Dévorants dans le No Man's Land...

Il n'existe évidemment aucun moyen générique de mettre fin à un *passage à vide* : tout dépend de la personnalité de l'individu, des raisons et des circonstances de ce passage à vide... et des brillantes idées de nos héros !

Amorce de Scénario

Simon Frost, un des auteurs favoris des persos, est venu s'installer à Whitby pour chercher l'inspiration. Spécialisé dans l'horreur liée aux petites villes américaines, Frost a été supplanté dans ce domaine par Stephen King, et traverse actuellement un grave passage à vide...

Cette panne d'inspiration va évidemment entrer en résonance avec le No Man's Land, attirant un banc de Dévorants dans notre réalité.

De leur côté, les persos seront sans aucun doute partants pour essayer de rencontrer (ou juste de voir de plus près) l'auteur de romans comme *Ville Fantôme* ou *Peur du Noir*... et seront donc aux premières loges lorsque les Dévorants se manifesteront ! Comment pourront-ils aider Frost à sortir de son passage à vide ?

Zombie

Féroce, Increvable, Terrifiant

Légende

Si les croyances originelles sur les zombies sont enracinées dans la tradition vaudou d'Haïti et de la Nouvelle Orléans, c'est surtout par les films d'horreur que ces morts-vivants ont acquis une célébrité planétaire. Certes, à l'époque de référence de TTB, on ne connaît pas encore *The Walking Dead*, mais George Romero a déjà signé l'incontournable *Night of the Living Dead* (*La Nuit des Morts-Vivants*, 1968) et sa suite, *Dawn of the Dead* (1978), aussi connue sous le titre de... *Zombie* ouvrant ainsi la voie à une pléthore d'ersatz plus ou moins réussis, comme par exemple *Le Retour des Morts Vivants* de Dan O'Bannon (1985) – sans lien avec la saga de Romero, contrairement à ce que son titre pourrait laisser supposer. C'est cette vision cinématographique du zombie, mort-vivant décérébré et mangeur de vivants (voire de cerveaux) que nous avons choisi de suivre...

Réalité

Dans le monde de TTB, les zombies sont le plus souvent créés par accident, suite à quelque expérience militaro-scientifique top secret ayant très, très mal tourné (voir *Origines*).

Dans la plupart des cas, l'expérience provoque un phénomène tenant à la fois de l'épidémie et de la réaction en chaîne et bientôt, les morts commencent à sortir de terre ou à s'agiter dans leurs casiers à la morgue... Parfois, ce sont des individus *vivants* qui seront ainsi zombifiés, tués puis ressuscités par l'action de quelque nuage toxique ou vague d'irradiation incontrôlée...

L'ampleur du phénomène varie évidemment selon les situations... mais dans tous les cas, le No Man's Land est évidemment de la partie : c'est toujours en essayant de manipuler, d'une façon ou d'une autre, les énergies de la dimension obscure que les apprentis-sorciers de la science déclenchent l'Horreur.

Fort heureusement, et contrairement à ce que certaines histoires pourraient laisser croire, le statut de zombie n'est pas contagieux : une personne mise en pièces par un zombie ne devient pas à son tour un zombie (ce qui serait, de toute façon, anatomiquement difficile).



Un grand classique...

Une fois animé, un zombie n'existe plus que dans un seul but : dévorer les vivants. Comme dans d'innombrables films, il accomplit cette tâche avec une détermination aveugle, presque mécanique et toujours dans un silence de mort : les zombies ont perdu la parole, tout comme ils ont perdu leur âme et leur identité. Ils ne sont plus que d'horribles marionnettes actionnées par les énergies du No Man's Land auxquelles ils fournissent des corps physiques...

Le Zombie en Jeu

Féroce : Les dents et les ongles d'un zombie infligent des dommages *sérieux*, susceptibles de mettre une victime hors-jeu avant de la mettre en pièces et de la dévorer !

Increvable : Les zombies sont déjà morts mais peuvent tout de même être « re-tués » si l'on y met la dose. Tous les dégâts physiques qui leur sont infligés sont réduits de deux crans.

Terrifiant : La vision d'un zombie provoque une terreur panique, qui ne peut être surmontée que par la dépense d'un point d'Aventure.

Origines

Comme mentionné précédemment, la création des zombies est généralement la conséquence d'une expérience scientifique ayant mal tourné mais il existe en fait plusieurs possibilités, que nous allons examiner d'un peu plus près.

1 : Catastrophe Scientifique

Les zombies ont été créés suite au fiasco d'une expérience cherchant à manipuler les énergies ténébreuses du No Man's Land. D'une façon ou d'une autre, la machinerie destinée à contrôler lesdites énergies explose, créant une onde de choc porteuse de radiations surnaturelles, qui vont ramener à la vie les cadavres présents dans la zone affectée...

2 : Accident Industriel

Ici, le scénario est à peu près le même, sauf que l'explosion concerne une usine chimique ou une installation du même genre. C'est la conjonction fortuite de cet accident et de la présence voisine d'une brèche vers le No Man's Land qui va provoquer le phénomène de zombification.

3 : Intoxication Alimentaire

C'est l'ingestion d'un produit alimentaire local, corrompu par les énergies toxiques du No Man's Land (des pizzas contaminées ?) qui va entraîner la mort du sujet et sa zombification !

4 : Réanimation Volontaire

Dans cette variante de la possibilité n°1, le but de l'expérience EST le retour de morts à la vie, comme dans *Herbert West, Réanimateur*. Dans ce cas, le nombre de sujets affecté sera limité aux cobayes utilisés pour l'expérience... Toutes sortes de méthodes sont possibles : l'électricité (à la Frankenstein...), l'injection d'un produit chimique spécial, l'exposition à des radiations ou à un gaz d'un type particulier, etc.

5 : Rituel de Nécromancie

La Magie noire peut également être une façon de créer des morts-vivants – généralement pour se venger d'un ennemi par-delà la tombe ou pour disposer d'un serviteur totalement soumis et absolument infatigable. On renoue alors ici avec le mythe originel du zombie vaudou, créé et asservi par un sorcier maléfique (bokor).



Zombie ET Clown : l'horreur absolue...

Signes

Des mains qui sortent de terre, des silhouettes à la démarche lente et désarticulée... Si vous avez vu ne serait-ce qu'un seul film de zombies, vous connaissez les symptômes classiques !

Pouvoir

Appel Silencieux

A partir du moment où des zombies deviennent actifs, ils se trouvent liés par une espèce de conscience collective rudimentaire, qui leur permet de converger instinctivement vers les mêmes lieux, soit pour se rassembler en une horde de morts-vivants, soit pour encercler les mêmes lieux ou attaquer les mêmes victimes.

Cette connexion ne leur permet toutefois pas de se communiquer des messages complexes ; on peut la rapprocher, tout au plus, d'une sorte de signal d'appel lancinant, qu'ils sont les seuls à pouvoir percevoir et localiser.

Point Faible

Le seul point faible d'un zombie est sa lenteur. En cas de combat, les persos pourront toujours agir AVANT de tels adversaires. En outre, ils seront toujours *avantagés* (voir ST n°4, p 56) sur tous les tests de Rapidité destinés à s'opposer aux zombies, que ce soit pour éviter leurs attaques ou s'enfuir.

Contrairement à ce que pourraient laisser croire certains films, même un zombie décapité peut continuer à agir – même si, sans tête, il ne pourra pas dévorer quoi que ce soit, ce qu'il est trop décérébré pour réaliser... Seuls des dégâts massifs peuvent avoir raison d'un tel monstre.

Zombies Spéciaux

Voici quelques exemples de zombies customisés, encore plus dangereux que le modèle de base !



Zombie Super-Fort

Traits : Féroce, Incevable, Super-Fort, Terrifiant.

Pouvoir : Appel Silencieux.

Point Faible : Lenteur.



Zombie Pressé

Traits : Féroce, Incevable, Terrifiant.

Pouvoir : Appel Silencieux.

Point Faible : Aucun !



Zombie à Tentacules

Traits : Féroce, Incevable, Terrifiant.

Pouvoir : Appel Silencieux, Tentacules.

Point Faible : Lenteur (mais voir ci-dessous).

Le zombie est doté d'immondes tentacules qu'il utilise pour immobiliser ses victimes, leur ôtant toute possibilité de compter sur leur Rapidité. Seul un test de Bagarre permet de se dégager.



Chien Zombie

Traits : Féroce, Incevable, Terrifiant.

Pouvoir : Appel Silencieux, Flair Canin.

Point Faible : Lenteur.

Le chien zombie a gardé son remarquable flair ; tout test de Discrétion destiné à tromper sa vigilance sera obligatoirement désavantagé (voir ST n°4).

Grizzly Zombie

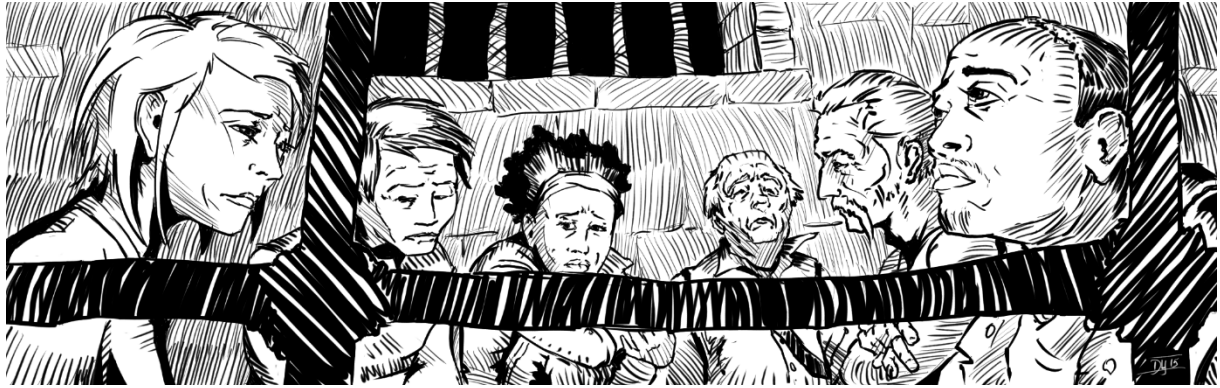
Traits : Enorme, Féroce, Incevable, Terrifiant, Super-Fort (un vrai tank...).

Pouvoir : Appel Silencieux.

Point Faible : Lenteur.

TRUCS D'ADULTES

Dans *Stranger Tales* n°4, nous vous proposons des règles permettant de créer et de jouer des persos adultes dans l'univers de *Trucs Trop Bizarres* ; voici un petit addendum à cet article, présentant quelques réflexions supplémentaires sur le sujet.



Small Town Horror

Les réflexions qui suivent partent du principe que votre série reste fidèle au genre de la *small town horror* qui se trouve au cœur du jeu, avec pour contexte générique une petite ville américaine typique – qu'il s'agisse de Whitby (Indiana) ou d'une autre – en proie à des forces mystérieuses. Une série mettant en scène, par exemple, des investigateurs de l'Agence suivrait une toute autre logique (peut-être le sujet d'un prochain article ?), faisant appel à d'autres éléments de jeu et de contexte.

Une Autre Logique

Dans la version de base de TTB, tout comme dans sa mouture lycéenne, *High School Heroes* (voir ST n°3), la cohésion du groupe de persos est naturellement assurée par le fait qu'ils fréquentent le même établissement scolaire et forment une bande de copains similaire à celle des jeunes héros de *Ça* et de *Stranger Things*...

Mais cette logique ne s'applique plus dans la version adulte du jeu ; même s'il est tout à fait possible de jouer des amis d'enfance, les obligations professionnelles et familiales liées à la vie adulte (les fameuses Responsabilités évoquées dans l'article de ST n°4) peuvent rendre l'équipe plus difficile à souder. En outre, des persos adultes auront, par définition, des vécus beaucoup plus diversifiés, y compris en termes d'expérience du Bizarre. Tout ceci peut ajouter une dimension supplémentaire au jeu mais peut aussi compliquer la tâche du MJ, en rendant la cohésion de l'équipe plus fragile.

Pourquoi Nous ?

Avant même de créer les persos, le MJ et les joueurs devront donc se mettre d'accord sur le type de liens existant entre les protagonistes. Cette décision influera non seulement sur la création des personnages mais aussi sur le type de situation qu'ils sont susceptibles de vivre en cours de jeu. Il existe, sur ce plan, quatre grandes possibilités.

Amis d'Enfance

Les persos appartenaient à la même bande de copains quand ils étaient gamins. Qu'ils soient restés en contact ou qu'ils se soient perdus de vue, ils se retrouvent tous aujourd'hui dans la petite ville où ils ont grandi... Et comme dans *Ça* de Stephen King, ils ont peut-être été confrontés, dans leur enfance, aux horreurs du No Man's Land – avant de grandir et d'oublier... ou pas. Ils ne sont plus des gosses, à présent. Et l'Horreur les attend...

Nouveaux Venus

Les personnages viennent juste de débarquer dans la Petite Ville, qu'ils vont donc découvrir en cours de jeu. Peut-être sont-ils membres de la même famille ou bien associés à la même organisation ou au même projet – une entreprise qui s'installe, une nouvelle clinique qui ouvre, un groupe d'universitaires passionnés par le folklore bizarre... Quelle que soit la raison qui les a amenés à s'installer ici, ils ne vont pas tarder à découvrir que la Petite Ville a son Côté Obscur.

Gens du Coin

Les personnages ont passé toute leur vie dans la Petite Ville ou dans ses environs. Ils connaissent bien son histoire et, sans forcément avoir été directement confrontés aux horreurs du No Man's Land, ils ont depuis longtemps conscience que *quelque chose ne va pas*, ici...sans jamais avoir eu l'occasion (ou la force ?) de quitter cet endroit pour aller voir ailleurs. D'une façon ou d'une autre, ils sont obscurément liés à la Petite Ville, à son passé et, sans doute, à son futur...

Perfect Strangers

La quatrième possibilité est celle du groupe mixte – un mélange de *Gens du Coin* et de *Nouveaux Venus*, réunis par des circonstances spéciales ou des obligations professionnelles : voisins, collègues, témoins des mêmes faits étranges... Ce type de groupe permet une plus grande diversité de profils mais le MJ devra veiller à ce que les personnages aient de bonnes raisons de coopérer ensemble. Dans cette optique, le premier scénario devra donc constituer une sorte de *baptême du feu* et sceller entre les persos des liens particuliers, que chaque nouvel épisode pourra consolider.

Zone Crépusculaire

Comme le souligne l'article *Trop Vieux pour ces Trucs-là*, il est, par ailleurs, évident que des adultes ne perçoivent pas le monde et la réalité de la même façon que des enfants ou des adolescents, y compris lorsque ladite réalité bascule dans le Bizarre.

Contrairement aux jeunes protagonistes de la version basique de TTB, des adultes confrontés aux mystères du No Man's Land se verront rarement comme des héros au seuil d'une aventure mais plutôt comme des gens normaux dont l'existence a sévèrement dérapé et que le destin (ou les forces invisibles qui se cachent derrière ce mot) a fini par rattraper.

Autrement dit : fini le trip *Scooby-Doo* ou *Buffy contre les Vampires*...et bienvenue dans la *Twilight Zone* !

Une façon simple d'accentuer cette différence d'état d'esprit est de rebaptiser les fameux *points d'Aventure* en *points de Karma* – un terme à la fois moins optimiste et qui reflète également l'idée d'un lien entre le passé des persos et leur futur à court terme.

Olivier Legrand



Il n'y a pas que *Stranger Things* dans la vie !

Alors que la version basique de TTB joue à fond la carte de la nostalgie, avec comme période de référence la fin des *seventies* et les *eighties*, sa version adulte, en revanche, aura tendance à être ancrée dans la réalité contemporaine, afin de renforcer le thème du quotidien fracturé par l'anormal – ce qui élargit pas mal le champ des inspirations possibles.

Voici une petite liste 100% subjective et sélective de séries télé pouvant constituer de bonnes sources d'inspiration pour le MJ...

American Horror Story (2011+) – une série anthologie, avec une nouvelle histoire à chaque saison. *The title says it all...*

Castle Rock (2019) – une relecture actuelle de l'univers de Stephen King. Un parfait exemple de *small town horror* actuel, qui s'enlise toutefois un peu vers la fin.

The Haunting of Hill House (2019) – une ingénieuse réinvention du roman-culte de Shirley Jackson (mais le dernier épisode flanque un peu tout par terre). Une seule saison.

The Outsider (2020) – d'après le récent roman de Stephen King... Ca part très bien mais le récit se perd un peu en route, avec deux derniers épisodes lents et pénibles...

Swamp Thing (2019) – une adaptation du *comics* culte de DC Comics (qui constitue, par ailleurs, une référence de premier ordre, surtout lors de la période scénarisée par Alan Moore). Une seule saison.

Twilight Zone (2019) – revival de très haute tenue d'un grand classique... Comme dans la série d'origine, chaque épisode présente une histoire différente.

Twin Peaks (1990) – la série culte de David Lynch. Souvent imitée, jamais égalée (y compris par son récent reboot), mêlant mystère policier, humour décalé, délires surréalistes et horreur pure. Une référence incontournable.

WHITE WEDDING

*Hey little sister, what have you done
Hey little sister, who's the only one
Hey little sister, who's your superman
Hey little sister, who's the one you want
Hey little sister, shotgun
It's a nice day to start again
It's a nice day for a white wedding
It's a nice day to start again"*
Billy Idol, **White Wedding** (1982)

Jour de Fête

Comme son titre peut le laisser supposer, *White Wedding* se déroule durant un mariage – une occasion que nous avons sans doute tous vécue mais qui a rarement été choisie comme contexte d'un scénario de jeu de rôle. Cette aventure a pour cadre principal la salle des fêtes communale de Whitby.

Tous les persos font partie des invités. Le MJ devra donc faire en sorte d'établir, avant le jeu, les liens qui unissent chaque perso au jeune couple et qui justifient donc la présence du groupe au repas et à la soirée de mariage.

Voici plusieurs possibilités, qui devraient vous permettre de créer une connexion différente pour chaque perso :

- La mariée est la cousine d'un des persos
- Le marié est le cousin d'un autre perso (le monde est petit - et Whitby est une petite ville...)
- Le père ou la mère d'un perso est un vieil ami des parents d'un des deux tourtereaux
- Le père ou la mère d'un perso est un collègue de travail d'un des parents des mariés
- Le grand frère ou la grande sœur d'un perso est un(e) ami(e) d'un des mariés

Dans la suite de ce scénario, les jeunes mariés seront désignés par leurs prénoms : **Kenny** (Smith) et **Sandra** (Walters). N'hésitez pas, cependant, à leur donner d'autres noms pour cadrer avec le background familial d'un des persos - au cas, par exemple, où vous auriez déjà mis en scène un(e) cousin(e) PNJ pouvant prendre la place de l'un ou l'autre des mariés.



Kenny & Sandra - Just Married

Comme vous l'avez deviné, la réception ne va *pas du tout* se passer comme prévu : une entité maléfique, liée à un épisode secret du passé de la jeune mariée, va venir perturber la fête. Le No Man's Land n'était pas sur la liste des invités...

Un Secret...

Deux ou trois ans avant « le plus beau jour de sa vie », la jeune Sandra a vécu un drame personnel qu'elle a tout fait pour laisser derrière elle : son petit ami de l'époque, un garçon manipulateur, possessif et violent nommé **Billy Briggs** a essayé de la tuer.



D'une jalousie malade, Billy cherchait souvent querelle à Sandra, pour des motifs futiles voire imaginaires. Mais ce soir-là, la énième dispute dégénéra en *autre chose*. Billy frappa non seulement la malheureuse Sandra à plusieurs reprises mais la poursuivit ensuite jusque dans la rue, armé d'une batte de baseball, hurlant insultes, insanités et promesses de meurtre ; il était comme *possédé*. La jeune fille, totalement terrorisée, crut sa dernière heure arrivée – et tel aurait sans doute été le cas si Billy n'avait pas été fauché par une voiture qui passait par-là.

Aveuglé par sa rage meurtrière, il avait traversé la chaussée au pas de course, sans regarder de chaque côté. La conductrice, légèrement blessée, fut transportée à l'hôpital en état de choc. Mais pour Billy, il était trop tard : lorsque les secours arrivèrent, il était déjà mort.

A la fois terrifiée et bouleversée, Sandra put néanmoins capter ses toutes dernières paroles, prononcées d'une voix haineuse alors qu'il gisait sur le bitume comme une marionnette désarticulée : « **Tu es à moi. A personne d'autre. Jamais...** »

Et au moment d'expirer, Billy Briggs sentit son âme entrer en contact avec quelque chose – une force mystérieuse qu'il avait toujours sentie, confusément, à la lisière de sa conscience... une force qui, il en avait à présent la certitude, avait toujours aimé ses soupçons dévorants et ses crises de rage... Une force qui, peut-être, avait favorisé cette ultime fureur et qui allait, à présent, s'emparer des dernières parcelles de sa personnalité mourante, de sa dernière étincelle de vie...

Absorbée par les énergies ténébreuses du No Man's Land, la psyché déjà à demi-effacée de Billy Briggs donna naissance à un Esprit Maléfique, guidé par une seule émotion : la vengeance aveugle, avec pour cible celle qui était « *responsable de tout* », celle qui l'avait « *trahi* »... mais qui ne le trahirait plus jamais : Sandra Walters.

Question d'Ambiance...

Le choix d'une fête de mariage comme cadre d'un scénario d'investigation surnaturelle peut sembler, une véritable gageure : difficile de créer un climat oppressant de mystère et de huis clos au sein d'une fête rassemblant une bonne cinquantaine d'invités...

Certains MJ pourront aussi avoir du mal à accepter l'idée qu'un aussi grand nombre de personnes puisse être témoins d'événements paranormaux sans que l'affaire ne s'ébruite et n'attire l'attention des médias nationaux, ce qui nuirait à l'atmosphère mystérieuse de l'histoire. Enfin, la présence massive d'adultes pourrait poser un problème de vraisemblance et de focus narratif : pourquoi quelques gosses seraient-ils *justement* les seuls capables de résoudre la situation, alors qu'ils sont entourés de grandes personnes dont certaines ont très certainement les pieds sur terre et la tête sur les épaules ?

Pas de panique ! L'intrigue de *White Wedding* a été spécialement pensée pour contourner ces problèmes potentiels.

Les persos seront, en effet, *les seuls* à avoir conscience de la menace, grâce à leur Sixième Sens (une capacité que seuls les persos et quelques PNJ d'exception sont susceptibles de posséder)... Bien évidemment, aucun adulte présent n'acceptera de prendre au sérieux leurs éventuelles explications et alertes : c'est la fête, tout le monde est là pour prendre du bon temps, pourquoi est-ce que ces gosses éprouvent le besoin de se monter la tête avec leurs histoires à dormir debout ? Sans doute la surexcitation et tous ces films d'horreur qu'ils passent leur temps à regarder – sans parler de ces jeux bizarres, *Démons & Dragons* ou un truc comme ça !

Seule la jeune mariée, Sandra aura de bonnes raisons de prendre leurs « élucubrations » au sérieux – mais elle aussi sera soumise à la même exigence de secret : qu'iraient penser les invités (sans parler de Kenny...) si la mariée les prévenait brusquement qu'un Esprit Maléfique se promène parmi eux ?

Bref, les persos ne pourront compter que sur eux-mêmes. En termes d'intrigue, l'atmosphère festive du repas et de la soirée pourra agir comme un véritable obstacle aux actions des persos... et sur le plan de l'ambiance, elle créera un contraste potentiellement assez sinistre avec les événements qui se déploient dans l'ombre...

Pendant les deux ou trois ans qui suivirent, Sandra s'efforça de se reconstruire ; il y eut des séances chez le psy, des crises de larmes, des terreurs nocturnes et, finalement, au bout du tunnel, une lumière qui permet enfin de tourner la page, de reprendre goût à la vie.

Sa famille lui apporta toute l'affection et tout le soutien nécessaires – et ses parents firent tout pour que cette « *sale histoire* » ne soit plus jamais mentionnée devant leur fille.

Quant aux parents de Billy Briggs, il y avait bien longtemps qu'ils avaient quitté Whitby et la vie de leur fils ; son corps fut incinéré sans cérémonie – et sans personne pour le pleurer.

Parallèlement, ce qui restait de Billy se transforma, au sein du No Man's Land, en une entité psychique malveillante, dévorée de rage et de jalousie. Un lent processus d'incubation ténébreuse... qui vient justement de toucher à sa fin. Est-ce le fait que Sandra soit enfin heureuse et qu'elle s'apprête à vivre « le plus beau jour de sa vie » qui a permis à l'Esprit Maléfique de passer dans notre réalité, qui l'a ramené vers elle ? Mystère... En tous les cas, une chose est sûre : elle est à LUI et elle ne sera JAMAIS à personne d'autre...

Si un des persos appartient à la famille de Sandra, il pourra avoir eu vent des grandes lignes de la tragédie qu'elle a vécue voici deux ou trois ans... mais sans connaître les détails de l'histoire, les adultes de l'entourage de la jeune fille ayant tout fait pour ne pas ébruiter les faits - tout particulièrement, on s'en doute, à proximité de jeunes oreilles...

Dans ce cas, le perso saura simplement que Sandra a vécu « *une sale histoire* » avec son premier boyfriend, voici 2 ou 3 ans et que « *les choses se sont mal terminées* » – mais rien de plus. En outre, ces informations ne seront évidemment pas présentes à son esprit d'entrée de jeu – mais elles pourront émerger assez vite au cours du scénario, à la faveur du discours du père de Sandra (voir ci-dessous).

L'Adversaire

En termes de jeu, l'**Esprit Maléfique** est conforme à la description de cette entité dans les règles de base de TTB (p 73) : un être **Immatériel**, **Rusé** et **Terrifiant**. Ses Pouvoirs sont les suivants : **Emprise** et **Possession** (voir règles, p 74-75). Il présente, en revanche, deux caractéristiques particulières.

La première est qu'il est totalement **invisible** – sauf aux yeux de ceux qui possèdent, même à un degré peu élevé, le Sixième Sens. En d'autres termes, les persos seront les seuls à pouvoir percevoir la présence de l'Esprit Maléfique – et aussi, par conséquent, les seuls à devoir surmonter leur Terreur lorsqu'ils le verront pour la première fois.

L'Esprit sera d'abord perçu par le(s) perso(s) avec la valeur la plus élevée en Sixième Sens. A partir du moment où il aura attiré l'attention de ses comparses sur l'entité, ils seront tous en mesure de la voir. Visuellement, son apparence est celle d'une silhouette masculine, avec un visage dénué de traits identifiables mais dont l'expression rudimentaire évoque une grimace malveillante, à la fois cruelle et goguenarde.

A partir du moment où un perso a pris conscience de la présence Terrifiante de l'Esprit Maléfique, il devra dépenser 1 point d'Aventure pour être en mesure d'agir durant le reste du scénario. En pratique, cette dépense initiale représentera le poids de l'angoisse et du malaise suscités par la présence de l'entité.

La seconde caractéristique atypique de cet Esprit Maléfique est qu'il **n'est pas lié à un lieu** (voir TTB, p 75) **mais à une personne** (en l'occurrence Sandra). Ceci altère le Point Faible de l'entité et, par conséquent, la façon dont les persos peuvent espérer la vaincre et l'anéantir : pour plus de détails, voir la *Confrontation Finale* à la fin de ce scénario.

A cause de l'invisibilité de l'entité et du fait qu'elle n'est pas dotée de Pouvoirs permettant d'affecter son environnement physique (comme, par exemple, Poltergeist), la menace que les persos vont devoir affronter sera plus insidieuse que spectaculaire : pas de grands « effets spéciaux » visuels, ni de phénomènes susceptibles d'être vus (voire photographiés !) par des dizaines de témoins adultes etc.

Les persos percevront la présence de l'Esprit Maléfique une fois le soir venu, à la faveur du premier incident majeur, impliquant l'orchestre loué pour la réception (voir page suivante). Il ne se sera pas manifesté auparavant : ni au cours de la cérémonie religieuse ni lors du repas de midi, tout simplement parce que l'entité *préfère* agir de nuit - question de timing et d'ambiance... Le fait que l'Esprit ne se soit pas du tout montré à l'église pourrait d'ailleurs induire les persos en erreur, en leur laissant croire que des symboles religieux pourraient constituer une défense efficace contre l'entité. Il n'en est rien...



Une Soirée Inoubliable

La trame de ce scénario se compose d'une succession d'incidents, auxquels (et entre lesquels) les persos devront réagir, mener leurs investigations et mettre en place un plan destiné à contrecarrer l'Esprit Maléfique et à le renvoyer pour toujours dans le No Man's Land.

Le MJ est libre d'émailler la soirée d'autres incidents de son cru, y compris quelques fausses alertes, sans rapport direct avec l'Esprit Maléfique (un oncle ivre qui déclenche une bagarre, une crise de larmes d'une amie de Sandra etc.). Idéalement, certains de ces incidents devront impliquer directement un ou plusieurs proches des héros (frère, sœur, parents etc.), afin de rendre les enjeux du scénario encore plus personnels.

Concrètement, les manifestations de l'Esprit vont aller crescendo au cours de la soirée. Elles seront rythmées par **trois incidents majeurs**, détaillés ci-dessous en ordre chronologique... mais en tant que MJ, vous êtes tout à fait libres d'en imaginer d'autres.

En outre, il est recommandé de les intercaler avec d'autres incidents plus ou moins anodins, typiques de toute soirée de mariage ; la montée graduelle de la tension dramatique n'en sera que plus efficace. En voici quelques exemples :

- Deux invités se disputent à propos de politique (ex : la présidence Reagan...), au point d'en venir pratiquement aux mains.
- Une cousine de Sandra, certaine qu'elle ne connaîtra jamais « un tel bonheur » et qu'elle finira « vieille fille » est prise d'une terrible crise

de larmes, ce qui casse un peu l'ambiance, jusqu'à ce que Sandra elle-même la reconforte.

- Un oncle du marié se lance dans une série d'histoires (censément) drôles sans queue ni tête (ou atrocement sexistes, voire racistes), dont il oublie la chute, créant un grand moment d'Embarras Social Partagé.

- L'orchestre attaque *La Danse des Canards* (un succès international, connu aux USA sous le titre de *The Chicken Dance*), à la grande joie des adultes qui se trémoussent en rythme sous le regard consterné de la jeune génération...

- Un invité, complètement ivre, est obligé de quitter la salle au pas de course avant de rendre tripes et boyaux sur le petit parking attenant...

- Edna Williams, la grand-tante de la mariée, une dame très âgée qui, contrairement à ce que les gens de sa famille semblent penser, a toujours « toute sa tête », monte sur scène pour interpréter *a capella* une chanson d'amour bien émouvante, datant de sa lointaine jeunesse (les folles années 20...); *Always*, d'Irving Berlin. Elle a gardé une voix magnifique et, à la fin de sa prestation, de nombreux adultes ont les larmes aux yeux...

Incident n°1 : Bad Lyrics

Plutôt que de faire appel à un DJ, les mariés ont préféré engager un orchestre – un groupe habitué à se produire dans les mariages et autres réceptions du même genre.

Les musiciens et la chanteuse (« *Patti avec un i* ») interprètent avec un talent, disons, modéré, grands classiques des années 60-70 et, pour les plus jeunes, quelques tubes plus récents.

Les invités n'échapperont donc ni à *Stand by Me* ni à *Stand by your Man* – avec, en prime, quelques reprises approximatives de *Staying Alive*, *In the Air Tonight* ou *Bette Davis Eyes*...

Alors que la soirée débute et que la piste de danse commence à se remplir, Patti (sous l'Emprise, à son insu, de l'Esprit Maléfique) se met à commettre d'étranges lapsus dans les paroles des chansons qu'elle interprète.

Si, par exemple, Patti chante *Staying Alive* des Bee Gees, elle pourrait ajouter, après « *I'm stayin' alive* » quelque chose comme « *but not you* » ou « *yet I'm dead* ». Sur *In the Air Tonight*, « *I can feel it in the air tonight* », pourrait devenir « *I can feel that you're gonna die* »...



Si, à ce moment, un perso souhaite tester son **Sixième Sens** et que ce test est réussi, il aura la certitude de sentir une présence dans l'air, une présence qui n'a rien de naturel et qui charrie avec elle les effluves psychiques du No Man's Land (s'il a déjà été confronté à la dimension noire).

Quelques adultes dans l'assistance froncent les sourcils, échangent des regards interloqués... puis finissent par se dire qu'ils ont sans doute « *mal entendu* ». Patti elle-même semble très perturbée par ce phénomène et ses musiciens lui lancent des regards atterrés. Au bout de deux morceaux sujets à ce parasitage de paroles, la chanteuse quitte brusquement la scène. Si les persos la cherchent, ils la trouveront dans une petite pièce toute proche servant de débarras, en larmes et dans un état d'extrême tension nerveuse.

Elle est absolument incapable d'expliquer ce qui s'est passé. L'entretien avec les persos sera, de toute façon, de courte durée, les musiciens rejoignant bientôt Patti pour savoir « à quoi rime ce bordel ». A cran, en proie à une véritable crise de nerfs, Patti prétextera une extinction de voix doublée d'une migraine terrible et quittera immédiatement les lieux, laissant les musiciens en plan. Ils continueront à animer la soirée, malgré l'absence de la chanteuse... à la grande déception des mariés. Les membres du groupe sont stupéfaits : Patti est habituellement « très pro » et c'est la première fois qu'un incident pareil se produit !

En réalité, Patti a été victime du pouvoir d'Emprise de l'Esprit Maléfique, qui l'a forcée à insérer les paroles menaçantes dans ses lyrics... ce que la jeune femme a évidemment vécue comme un choc psychique aussi violent qu'inexplicable.

Une fois le groupe revenu sur scène (sans Patti), les persos pourront enfin percevoir la présence de l'Esprit Maléfique, qui se pavane de façon grotesque derrière le micro laissé vacant, sans que les musiciens semblent avoir conscience de sa présence.

Le Sixième Sens des persos leur permet non seulement de voir l'apparition mais aussi de percevoir ce qu'elle « chante », d'une voix grinçante et menaçante – et que personne d'autre n'entend ! Il s'agit de variations sans fin autour des mêmes paroles débridées : « *Tu es à moi. A personne d'autre.* »

Si, à ce moment, un perso décide de tester son Observation pour déceler d'éventuelles réactions chez les convives, il remarquera que la mariée, Sandra, paraît très mal à l'aise, sans pour autant sembler terrifiée ; de fait, elle a l'impression d'entendre les paroles de l'entité dans sa tête, des paroles qui font remonter à la surface de très pénibles souvenirs, qu'elle s'efforce de réprimer. Au cours de la soirée, certains invités ne manqueront d'ailleurs pas de remarquer à quel point la mariée semble nerveuse – une nervosité qui sera, évidemment, mise sur le compte d'une « émotion bien compréhensible »...

Incident n°2 : Bad Speech

Vient à présent un moment très attendu : le traditionnel discours du père de la mariée. Celle-ci, un peu décontenancée suite à l'incident avec l'orchestre, semble avoir retrouvé le sourire, certaine que les paroles de son père (Mr. Walters) sauront lui changer les idées et chasser ces perturbants souvenirs qu'elle s'efforce de maintenir sous la surface de son esprit. Malheureusement pour elle, c'est tout le contraire qui va se produire.

Dès lors que Mr. Walters a le micro en main, les persos pourront voir la silhouette de l'Esprit s'enrouler autour de lui, adresser des grimaces au public et murmurer à l'oreille du père de la mariée... Et dès les premiers mots, l'Emprise de l'Esprit Maléfique se fera sentir : au moment de mentionner les deux mariés, Mr. Walters semblera incapable de se rappeler le nom de son gendre. Il hésitera : « *Sandra et... euh....* ». La plupart des convives prendront cette hésitation pour une plaisanterie – une plaisanterie qui fera beaucoup rire certains d'entre eux mais qui ne sera pas non plus du goût de tout le monde, comme l'indiqueront le sourire forcé de Kenny, le regard d'incompréhension de Sandra et les yeux furibonds de sa mère...

Visiblement troublé, Mr. Walters s'empêtrera dans son discours et sera obligé, à un moment, de sortir un papier plié de sa poche (son brouillon), ce qui déclenchera une nouvelle vague d'hilarité chez les rieurs. Pendant ce temps, l'Esprit continuera ses simagrées (que seuls les persos sont capables de voir) comme s'il était un comique applaudi par son public.

L'estocade finale sera un terrible « lapsus » (évidemment provoqué par l'Emprise de l'entité sur le malheureux Mr. Walters) : au moment de conclure (et il est bien temps, semblent penser certains convives...) et de souhaiter « *tout le bonheur possible* » au jeune couple, il remplacera le prénom de « *Kenny* » par « *Billy* », avant de se reprendre en bafouillant (nouveaux rires dans le public... et nouveaux regards noirs de ceux qui ne trouvent *pas ça drôle du tout*). La mariée craquera alors et quittera la salle en larmes, dans la consternation générale.

Mrs Walters, furieuse, s'en prendra alors à son mari, atterré par son propre comportement, qu'il ne parvient pas à expliquer. L'incident sera mis sur le compte des effets de l'alcool et, très vite, on s'efforcera d'essayer de sauver la soirée du naufrage ; un cousin du marié s'improvisera animateur, prenant la place de la chanteuse sur scène avec les musiciens, un peu à la façon d'un marin prenant la barre en pleine tempête. De son côté, le jeune marié, après avoir échangé quelques dures paroles avec un Mr. Walters au bord des larmes, partira à la recherche de Sandra...

Les jeunes mariés seront très vite de retour. Ayant séché ses larmes, Sandra s'efforcera de paraître souriante et, en une vingtaine de minutes, tout le monde fera semblant d'avoir oublié l'incident... sauf le malheureux Mr. Walters qui commencera à se saouler pour de bon. Heureusement pour tout le monde, le père de la mariée n'a pas l'alcool mauvais ; il finira par s'endormir sur sa chaise, sous le regard ulcéré de son épouse...

Si les persos font preuve de présence d'esprit, l'un d'eux pourra avoir l'idée de débrancher le micro avant que le discours de Mr. Walters n'arrive à sa catastrophique conclusion. Ceci exigera un test de **Discrétion**. Si le micro est coupé, le lapsus fatidique aura tout de même lieu mais ne sera entendu que par un petit groupe de personnes – dont les mariés et leurs parents. Sandra aura alors la même réaction que ci-dessus... mais les persos auront tout de même limité les dégâts vis-à-vis des autres convives – c'est déjà ça...

Incident n°3 : Bad Boy

Le troisième et dernier « incident » fait appel au pouvoir de Possession de l'Esprit Maléfique.

Alors que la fin de la soirée s'approche et que les jeunes mariés se préparent à s'éclipser pour leur nuit de noces, l'entité prendra possession de Kenny...

Sandra percevra alors immédiatement que « quelque chose a changé » chez le jeune homme, dont les expressions et la manière de parler évoquent brusquement celles de Billy Briggs. Croyant vivre un véritable cauchemar, Sandra aura alors une réaction de fuite incontrôlée et ira s'enfermer dans les toilettes, secouée de sanglots terrorisés.

Plusieurs femmes de l'assistance se rueront évidemment à sa suite, empêchant tout sujet masculin (Kenny y compris...) de s'approcher de la malheureuse mariée et essayant de la persuader de déverrouiller sa porte.

Encore une fois, l'incident sera mis sur le compte de l'alcool et d'une « nervosité bien compréhensible », même si de plus en plus d'adultes commencent à se dire qu'ils ont été invités au Pire Mariage de leur vie...

Au sein de la famille de la mariée, les rares personnes qui connaissent le tragique épisode ayant abouti à la mort de Billy Briggs verront dans le comportement de la jeune mariée une sorte de retour de bâton psychologique, sans aucun doute déclenché par la « blague stupide » de son père. Bref, l'ambiance deviendra de plus en plus lourde...

Si les persos ne parviennent pas à bannir l'Esprit Maléfique dans le No Man's Land (voir *Confrontation Finale*), la malheureuse Sandra se retrouvera ni plus ni moins livrée à l'entité, qui utilisera le corps du pauvre Kenny comme une marionnette. La nuit de noces sera si traumatisante que la jeune femme pourrait bien attenter à sa propre vie dès le lendemain matin, par exemple en se jetant dans la Wabash depuis le pont situé à l'entrée de Whitby ou, en un terrible écho de la mort de Briggs, en se balançant sous les roues d'une voiture...

Quant au jeune marié, il sera incapable de se souvenir de quoi que ce soit, évoquant « un grand blanc » entre la fin de la soirée et cet épouvantable drame. Si Sandra se suicide bel et bien (comme l'entité le souhaite), Kenny, inconsolable, se donnera lui aussi la mort...



Mais avant cela, Kenny abattra Mr. Walters avec le revolver de son père, apportant ainsi la dernière pierre à la vengeance de l'Esprit Maléfique, qui quittera alors notre réalité, s'étant repu de la terreur, du chagrin et de la souffrance qu'il a suscités.

Voilà le tragique dénouement que les héros devront s'efforcer d'empêcher... et ils n'ont que quelques heures devant eux !

Les Pièces du Puzzle

Deux questions cruciales restent encore en suspens. Comment les persos peuvent-ils découvrir la vérité (et ainsi comprendre ce qui se trame) ? Et comment, une fois munis de ces précieuses informations, peuvent-ils espérer mettre l'Esprit Maléfique en échec ?

Seuls quelques membres de la famille de Sandra (à commencer par son oncle Ted et sa tante Paula, dont Sandra a toujours été très proche) et quelques proches sont au courant du drame vécu par la jeune femme. Kenny et sa famille, quant à eux, savent juste qu'elle a eu un « *boyfriend violent* » qui « *s'est tué dans un accident* » voici deux ou trois ans....

Il est extrêmement improbable qu'un seul adulte ayant connaissance de la tragédie vécue deux ans plus tôt par Sandra accepte de raconter quoi que ce soit à des gamins trop curieux : Investigation et Baratin seront donc, dans cette situation, tout à fait inutiles.

Il est, en revanche, fort probable qu'après le deuxième incident, plusieurs adultes discutent discrètement entre eux de la situation et qu'en écoutant leur conversation, les persos soient en mesure de reconstituer les pièces du puzzle. Un test d'**Observation** réussi permettra de repérer l'oncle Ted et la tante Paula en train de discuter à l'écart, avec des mines graves, *comme s'ils savaient quelque chose* ; un test de **Discrétion** permettra alors de s'approcher, mine de rien, et d'écouter leur conversation ni vu ni connu.

Il est conseillé de présenter la révélation en deux temps, avec une première version assez vague : les adultes savent que Sandra a eu un petit ami appelé Billy, « *un mauvais garçon* » et que ce dernier a perdu la vie dans un accident, deux ou trois ans plus tôt – « *et tant mieux pour Sandra, qui méritait vraiment mieux... Elle et Kenny sont vraiment faits l'un pour l'autre...* ».

Une fois nantis de ces premières bribes d'informations, les persos pourront ensuite obtenir une version plus complète de l'histoire auprès de Sandra elle-même – ou, s'ils sont particulièrement perspicaces, rassembler eux-mêmes les pièces du puzzle.

D'une façon ou d'une autre, ils devront réussir à gagner la confiance de la jeune femme. La seule façon d'y parvenir est de lui confier ce qu'ils ont vu – car elle aussi a conscience de la présence de « Billy », sans toutefois être en mesure de percevoir l'entité aussi bien que les persos. Ceux-ci devront faire preuve de tact et de psychologie – un moment crucial, porteur d'émotion qu'il est préférable de résoudre par le *roleplaying* plutôt que par un jet de dé.

Si un des persos appartient à la famille de Sandra, le contact sera plus facile à établir – et celle-ci se confiera sans doute plus facilement à une fille qu'à un garçon.

Au fond d'elle-même, Sandra a « toujours su » que Billy « reviendrait » un jour – et il n'a jamais cessé de hanter ses cauchemars, ce qu'elle s'est bien évidemment efforcée de dissimuler. Elle avait cru pouvoir enfin tourner la page grâce à Kenny... et à présent, ce qui devait être le plus beau jour de sa vie a basculé dans un cauchemar total.

Désespérée, à bout de nerfs mais aussi terrifiée à l'idée de passer pour « une hystérique » aux yeux de sa belle-famille et des autres invités, Sandra pourra se raccrocher aux persos comme à une improbable planche de salut.

Runaway Bride

Comme indiqué précédemment, l'Esprit Maléfique qui cherche à détruire Sandra n'est pas attaché à *un lieu* mais bien à sa victime désignée. La seule façon de mettre l'entité hors d'état de nuire est de rompre définitivement le lien psychique qui retient encore Sandra au souvenir de Billy Briggs.

Ceci ne sera envisageable qu'à partir du moment où l'entité aura pris possession de Kenny – ce dont Sandra sera presque immédiatement consciente.

La seule façon de sauver Sandra du sort qui l'attend est de l'aider à prendre la poudre d'escampette, à aller se réfugier ailleurs, dans un lieu où Kenny/Billy ne pourra (normalement) pas la trouver – pourquoi pas, par exemple, dans le repaire / la planque de nos héros ?

Si Sandra fausse ainsi compagnie à l'assistance, « Kenny » (toujours contrôlé par Billy) n'ébruitera pas du tout la chose, racontant même à ceux qui s'étonnent de l'absence de la jeune mariée qu'elle a préféré s'éclipser et qu'il s'apprête évidemment à la rejoindre pour leur nuit de noces (sourires entendus, blagues égrillardes etc.).

Sentant que quelqu'un, quelque part, cherche à contrecarrer ses plans, l'Esprit Maléfique quittera alors le corps de Kenny. Ce dernier s'évanouira alors sous le choc. Sa perte de connaissance sera mise sur le compte de l'alcool, de l'impatience, etc. Le jeune homme sera discrètement pris en charge par des membres de sa famille, qui se disent que, décidément, ce mariage ressemble de plus en plus à un naufrage...

Confrontation Finale

Pendant ce temps, l'Esprit Maléfique, débarrassé de l'enveloppe physique de Kenny, pourra traquer Sandra avec beaucoup plus de facilité – et il la retrouvera rapidement, avant la fin de la nuit fatidique. Sandra sera alors en mesure de le voir pleinement, aussi précisément que les persos.

Ne prêtant pratiquement aucune attention aux persos, l'entité tentera de Posséder Sandra afin de la pousser à se tuer – de préférence devant des membres de sa famille, d'une façon aussi horrible que possible...

Seule l'aide psychologique des persos pourra permettre à la jeune femme de résister – ce qui nécessitera la dépense d'un point d'Aventure de la part de l'un d'entre eux, conformément aux règles sur l'Emprise et la Possession (voir TTB, p 74-75). Dans ce cas, un test réussi en Sixième Sens pourra permettre aux persos de réaliser que l'entité n'est PAS réellement le fantôme de Billy Briggs, mais *quelque chose d'autre*, qui s'est approprié sa haine et sa rancœur pour se manifester dans notre réalité.

Si on communique clairement cette vérité à Sandra, en la suppliant de se battre, de ne pas se laisser posséder et, surtout, de contre-attaquer, la jeune femme trouvera en elle la force de tenir tête à l'entité : « *Tu n'es pas Billy ! Billy est mort !* » hurlera-t-elle... mais pour que sa volonté puisse agir contre l'entité, elle aura besoin que les persos fassent bloc (ou plutôt « bouclier ») autour d'elle, ce dont ils sentiront instinctivement la nécessité. Chacun peut alors tenter un test de karma (rattrapable, en cas d'échec, par la dépense d'un point d'Aventure).

Si les persos totalisent au moins trois tests de karma réussis (ou rattrapés par la dépense de points d'Aventure), Sandra trouvera en elle la force et le pouvoir nécessaires pour annihiler l'Esprit Maléfique. Les persos verront alors l'entité se dissoudre sous leurs yeux, à jamais bannie de notre réalité... Le cauchemar est fini.

Echec et Dernière Chance ?

Si, en revanche, les persos ne parviennent pas à donner à Sandra la force de repousser l'Esprit Maléfique, ils verront l'entité se fondre dans la jeune femme, qui semblera alors se réveiller en sursaut, prétendant « ne se souvenir de rien ».

Pendant les jours qui suivront, l'entité utilisera le corps de Sandra comme une marionnette pour transformer la lune de miel du jeune couple en véritable cauchemar, avec comme final un fait divers tragique sur le thème « meurtre suivi d'un suicide »...

Les persos n'auront alors que quelques jours devant eux pour essayer d'empêcher le pire – peut-être assez de temps pour trouver un rituel d'exorcisme dans un grimoire quelconque ou un allié capable de mener cette tâche à bien... comme par exemple Dark Debbie, un des PNJ principaux du scénario *Hel lis for Children*, également publié dans ce numéro (voir p 31).

HOUSE OF FUN

*Welcome to the house of fun
Now I've come of age
Welcome to the house of fun
Welcome to the lion's den
Temptation's on his way
Welcome to the house of fun*

Madness, House of Fun (1982)



Coucou ! C'est nous !

Un Etrange Accident

Tout commence un Jeudi du mois de Mai. Cet après-midi-là, les persos rentrent chez eux et, alors qu'ils ont entre eux une discussion passionnée (sur le dernier film qu'ils ont vu, sur leur dernière partie de D&D...ou le dernier Truc Trop Bizarre qu'ils ont pu affronter), ils vont être témoin d'un étrange accident automobile. La vieille Dodge de Herman Shaeffer, l'un des tranquilles citoyens de Whitby va, à quelques dizaines de mètres d'eux, quitter la route et venir percuter un poteau électrique.

Nulle plaque de verglas, nulle flaque d'huile ne peuvent expliquer cette sortie de route de la voiture, dont aucun des pneus n'a d'ailleurs éclaté brusquement.

N'écouterant que leur bon cœur, il est possible qu'ils aillent porter secours au conducteur : Mr Shaeffer n'est que légèrement blessé (au front), heureusement. Il est cependant sous le choc et ne s'explique pas l'accident. Lui qui entretient son véhicule avec une vraie dévotion est perplexe, en plus d'être choqué. Si les persos l'interrogent, il pourra expliquer que, ce matin, son moteur a dégagé une étrange fumée, sans aucune raison valable.

Qu'ils viennent ou non au secours de Mr Shaeffer, les persos peuvent apercevoir, peu après l'arrêt brutal de la voiture, une forme fuyant vers un terrain vague tout proche : il pourrait s'agir d'un animal (raton-laveur, chat ou ragondin, par exemple) si la bestiole n'émettait pas pas un ricanement sinistre en s'enfuyant. Bref, il se passe quelque chose : un Truc Trop Bizarre serait-il à l'œuvre ?

La Loi des Séries

Les persos l'ignorent encore, mais des Gremlins (voir livre de règles de TTB, p 76) sont en ville. L'incident dont ils viennent d'être témoins est de leur fait et ce n'est que le début des ennuis pour la petite ville et nos jeunes héros. Ici et là, quelques signes avant-coureurs sont déjà apparus, mais nul ne se doute de ce qui menace Whitby.

Malgré leurs recherches, les persos ne pourront pas retrouver la créature, sans doute trop véloce. Il ne leur reste plus qu'à rentrer chez eux, sans trop traîner : les devoirs les attendent et, le lendemain, ils doivent rendre un exposé sur la vie d'Abraham Lincoln (natif de l'Indiana). Sur le trajet de leur domicile, ils pourront remarquer les nombreuses affiches annonçant l'ouverture, ce samedi, du **Happy Hardware**.

Cette grande surface, entièrement dédiée au bricolage et au jardinage, vient de sortir de terre, sur un terrain jusque-là laissé en friche, non loin du vieux *drive-in*.

Nombreux sont ceux qui attendent de s'y fournir en matériel (dont les parents de certains persos). Ce magasin, d'une taille impressionnante, est le premier de son genre à Whitby et devrait répondre à un vrai besoin. D'ailleurs, depuis que son installation a été annoncée, presque tous les adultes se sont trouvés une passion pour le bricolage, le jardin, la décoration...

Et pour l'ouverture, les Gremlins ont prévu un véritable festival d'accidents aussi improbables que meurtriers, à base de tronçonneuses qui se dérèglent, de tondeuses qui s'emballent et autres perceuses électriques devenues folles...

Déjà, plusieurs incidents ont eu lieu, mais sont restés trop anecdotiques pour que l'on s'en inquiète ; on retrouve là la fameuse logique graduelle de l'**Effet Murphy** (voir règles de base, p 77). En d'autres termes, les Gremlins sont déjà en train de « chauffer la machine » en prévision du pandémonium prévu pour l'ouverture du *Happy Hardware*...

- M. Jackman, un charmant vieux monsieur dont le jardin est sans doute l'un des plus soignés de Whitby, a vu sa tondeuse lui échapper et finir dans le salon de ses voisins, les Peltzer. Fort heureusement, personne ne s'est trouvé sur la trajectoire de l'engin fou et on a évité le pire, mais M. Jackman ne comprend pas ce qui s'est passé et compte bien aller s'offrir une nouvelle tondeuse, dès que le *Happy Hardware* ouvrira ses portes.

- Plusieurs machines d'Arcade 2000 (la salle consacrée aux jeux vidéo, dont les persos peuvent être des habitués) sont en proie à d'étranges dysfonctionnements : *Pac-Man* change de couleur, *Donkey-Kong* se met à danser sur sa plate-forme et les monstres de *Space Invaders* se mettent à « courir partout », au lieu d'avancer de façon uniforme comme à leur habitude – et font automatiquement perdre le joueur...

- Dans la salle des professeurs de la *Middle School*, la machine à café se met à choisir elle-même ce qu'elle délivre à ses utilisateurs. Pour l'instant, les désagréments sont limités, mais l'incident peut éveiller la curiosité des persos, s'ils sont à l'école.

- Le four à micro-ondes de la mère d'un des persos se montre facétieux : les plats qui en sortent sont soit à peine tièdes, soit brûlants.

- Sur la route vers l'école, les persos assistent à un accident de la circulation (heureusement sans trop de gravité) : deux automobiles se sont percutées à un carrefour. Les deux conducteurs s'invectivent, prétendant tous deux que le feu était au vert pour chacun d'entre eux. L'un des adjoints du Town Marshall Wesson arrivera à temps pour éviter que les deux hommes en viennent aux mains... Ceci ne pourra qu'attirer l'attention des persos, lesquels ont déjà assisté à l'accident de Mr Schaeffer.

Tous ces incidents ont, bien entendu, été provoqués par les Gremlins. La plupart (hormis la panne qui faillit coûter la vie à Mr Schaeffer) correspondent au premier stade de leur action néfaste... mais ce n'est qu'un début ! Rapidement, les persos devraient se dire que tout cela ne peut être le fait du hasard et qu'il se passe un Truc Trop Bizarre !

Lors de cette journée, les incidents auxquels les persos peuvent assister (ou dont ils entendront parler) ne présentent pas de grande gravité (ils sont légers ou sérieux, voir TTB p 77)... mais leur fréquence devrait alerter nos jeunes héros.

N'hésitez pas à ajouter quelques incidents de votre cru, qui pourront toucher de plus près les persos, par exemple.

Enfin, conformément à la logique de l'Effet Murphy (voir TTB, p 78), les incidents décrits ci-dessus devraient logiquement donner lieu à des incidents de deuxième puis de troisième niveau, comme indiqué dans les exemples de la table donnée ci-dessous.

Machine	Stade 1	Stade 2	Stade 3	Stade 4
Magnétoscope	Vitesse et son altérés pendant la projection	De la fumée s'échappe de l'appareil	M Austin reçoit une décharge	Chez Willie, début d'incendie
Tondeuse à gazon (Mr Galligan)	Démarrage difficile	Change de direction toute seule	La lame ne s'arrête pas et blesse Mr Galligan	Explosion
Automobile (M. Schaeffer)	Cale plusieurs fois au démarrage	Dégage une fumée noire	La direction ne répond plus,	Le moteur s'emballle, le véhicule fonce vers un obstacle
Jeu vidéo (salle d'arcade)	Changement des couleurs	Comportement anarchique des personnages/véhicules du jeu	Décharges électriques visant les joueurs et les spectateurs	Début d'incendie

Le Grand Bazar

Si les persos sont intrigués (et se doutent que quelque chose se trame à Whitby), ils n'apprendront que peu de choses jusqu'au lendemain. Par un malicieux hasard, c'est lors d'un de leurs cours du lendemain, qu'un nouvel incident se produira.

Durant le cours d'histoire, le professeur, **Mr Austin**, choisira d'illustrer son cours par la projection (au magnétoscope) d'un film, « *Young Mr. Lincoln* » réalisé par John Ford en 1940, et pas forcément apprécié par ses jeunes élèves. Plusieurs incidents vont venir gâcher la projection (et mettre Mr Austin en rogne) :

- la vidéo accélère, puis ralentit, repart en arrière provoquant un effet comique inattendu
- le son est déformé, ce qui fait hurler de rire quelques-uns des élèves,
- le magnétoscope dégage une fumée âcre,
- le professeur tente de l'arrêter, mais reçoit une décharge électrique

La séance de projection prendra évidemment un tour inattendu, entre les rires de certains élèves et l'agacement de Mr Austin.

Les élèves placés aux premiers rangs de la classe pourront apercevoir *quelque chose* qui s'échappe du magnétoscope (l'une des filles de la classe poussera d'ailleurs un cri de panique, persuadée d'avoir vu un rat).

Rapidement, la panique s'empare de la classe et, bien que Mr Austin tente de reprendre le contrôle, les élèves évacueront la salle.

Un test d'Observation permettra d'apercevoir, malgré l'obscurité, une petite silhouette qui a profité de la panique pour se faufiler jusque dans la salle contiguë à la classe (utilisée par les professeurs pour stocker le matériel pédagogique). Si les persos décident de la poursuivre et réussissent un test de *Rapidité*, ils auront tout juste le temps de voir la créature s'enfuir de la petite pièce, se glissant par la petite fenêtre à guillotine restée entrouverte.

Haute d'une cinquantaine de centimètres, la bestiole en question, écailleuse et luisante a tout du diabolin. Elle filera sans demander son reste, en émettant un petit ricanement sinistre, ressemblant à celui entendu la veille au soir !



Les persos ne vont pas avoir le temps de supputer longtemps sur ce qui est en train de se passer. Si le cours d'histoire a tourné court, le suivant (un cours d'arts plastiques, avec **Mr Spielberg**) aura lieu et, pendant ce temps, tel le meurtrier, le Gremlin revient sur les lieux de son forfait. Dans le cas du magnétoscope de Mr Austin, alors que celui-ci est confié à Willie (le gardien de l'école, que les persos ont déjà pu rencontrer dans *Making plans for Nigel* – voir ST n°1) pour réparation, cet appareil, pourtant débranché, se mettra à fumer et s'enflammera, dans l'atelier de Willie. Ce dernier devrait s'en tirer avec quelques brûlures, mais est certain d'avoir vu une bestiole et (surtout) de l'avoir entendu ricaner, avant de fuir (en direction du terrain vague et, plus loin, du *Happy Hardware*).

Là encore, les persos risquent d'arriver trop tard, mais devraient obtenir le témoignage de Willie, qui concorde avec ce qu'ils ont vu. Mais, plus important : ils devraient réaliser que la bestiole est revenue à l'attaque.

A l'instar de ce qui s'est produit avec la voiture de Mr Schaeffer, les machines ciblées sont victimes de pannes à répétition, et celles-ci sont de plus en plus graves. Bien entendu, les adultes (c'est-à-dire le personnel de la *Middle School*, de la principale aux professeurs) vont « rationaliser » les incidents : officiellement, c'est donc un « gros rat » qui avait élu domicile dans l'appareil et qui, surpris lors de sa mise en route, a pris la fuite, après en avoir grignoté l'intérieur (et causé les dysfonctionnements en question).

En examinant le magnétoscope (avec ou sans la complicité de Willie), les persos peuvent rapidement mettre à mal la thèse « officielle ». Un test réussi en *Système D* suffira à établir que l'intérieur de l'appareil a été savamment saboté.

Si les persos pensent que le Gremlin reviendra bientôt sur les lieux de ses méfaits, ils pourront commencer à préparer un plan pour le capturer.



Happy Harry, la sympathique mascotte du magasin Happy Hardware. Sa devise : « Un coup de main, les amis ? »

Happy Hardware

Le magasin qui ouvrira ses portes ce samedi-là a été construit dans un ancien terrain vague. L'inauguration aura lieu en présence de tout le gratin (plusieurs membres du Town Council seront là) et bon nombre de citoyens de Whitby (dont les parents des persos) attendent cette ouverture avec impatience. Une fois que les persos auront compris que les appareils vendus dans ce temple du *Do-It-Yourself* sont sabotés par les Gremlins, il leur faut intervenir pour empêcher le(s) drame(s) à venir.

Depuis des jours, des camions font des allers-et-retours pour remplir l'entrepôt et les rayonnages du magasin. Une vingtaine d'habitants ont déjà été embauchés par **Richard Borden**, un sémillant quadragénaire persuadé d'avoir trouvé le filon qui l'enrichira.

Convaincu que ce type de magasin est amené à être florissant, Richard Borden espère que le Happy Hardware de Whitby est sa première étape vers la fortune et compte bien s'étendre sur tout le territoire américain.

Le matériel qu'il vend n'est cependant pas de toute première qualité et les salaires versés à ses employés ne sont guère élevés (ces derniers touchent cependant un pourcentage sur les ventes). Véritable *golden-boy* ambitieux et dévoré par l'appât du gain, Borden a jeté son dévolu sur Whitby grâce (ou à cause) d'un étrange hasard, quelques mois plus tôt...

Alors qu'il se rendait à Chicago pour affaires, Richard Borden a fait halte, malgré lui à Whitby, suite à une panne de voiture (tout à fait normale, celle-ci). En faisant les cent pas tandis qu'il attendait Ernst Zaplovski (le garagiste local), le business-man découvrit un terrain à vendre, joutant le *drive-in* abandonné. Borden ne pouvait pas savoir que cette parcelle ne trouvait nul acheteur depuis des années, malgré son prix dérisoire, c'était pour une raison sinistre. Une vingtaine d'années plus tôt, la fête organisée sur ce terrain pour le 4 juillet fut endeuillée par une véritable tragédie.

Sans qu'on sache ce qui avait motivé son geste, Arthur Dante, armé du fusil de chasse de son père, ouvrit le feu : six personnes moururent et huit furent blessées. Dante, âgé de seize ans, retourna ensuite l'arme contre lui et nul ne comprit jamais pourquoi ce jeune homme paisible avait sombré dans la folie. Le terrain, laissé à l'abandon, ne trouva pas d'acquéreur jusqu'à ce que Borden passe par là.

L'idée d'installer dans cette petite ville un grand magasin dédié au bricolage s'instilla dans son esprit, sans qu'il se souvienne de ce qui la motiva. Lui qui, jusqu'alors, se consacrait uniquement au rachat et à la revente d'usines en déclin, se lança avec énergie dans ce nouveau projet : ce serait à Whitby qu'il construirait son premier Happy Hardware.

Richard Borden serait aujourd'hui bien en peine de dire comment cette idée lui est venue mais il est sûr d'une chose : c'est la « *meilleure idée de sa carrière* », voire de sa vie entière.

Vous l'aurez compris, l'influence pernicieuse du No Man's Land était derrière tout cela. C'est ce dernier qui insuffla à Richard Borden l'idée de créer, malgré lui, un « portail » par lequel les Gremlins vont pouvoir se déchaîner.

L'esprit perméable de Borden et son appât du gain firent le reste : les Gremlins, bataillon démoniaque dédié à l'installation du chaos, auraient une fabuleuse tête de pont quand ouvrirait le Happy Hardware. Mais c'est sans compter sur les persos !

Une Affaire en Or

Depuis que le projet Happy Hardware a été lancé, il y a quelques mois, il a suscité l'enthousiasme de tous, ou presque, à Whitby. Pour cette petite ville sinistrée, la promesse de nouveaux emplois est réjouissante.

D'ailleurs, entre la construction du bâtiment, son installation et son ouverture prochaine, il est possible qu'un parent/un frère/sœur aîné(e) des persos soient de ceux qui travaillent au **Happy Hardware**. Vêtus d'une veste orange et de la casquette réglementaire, ils font partie des « soldats » aux ordres de Borden, dont la mission est de séduire les clients. Sûr de sa réussite prochaine, Borden compte bien installer ses magasins sur tout le territoire américain, à court ou moyen terme.

La présence des Gremlins et l'opposition que vont représenter les persos peuvent tout changer. Ces derniers peuvent d'ailleurs se poser la question, lorsqu'ils auront compris ce qui se passe : pareil cheval de Troie ne doit-il pas être détruit ? Et qu'en sera-t-il de leurs proches qui y sont employés ? Pour l'instant, ces derniers sont pleins de gratitude pour leur nouvel employeur ; la plupart ont traversé une longue période de chômage et leur embauche est la lueur d'espoir tant attendue...

A leurs yeux (et les persos ont sans doute eu écho de cela), Richard Borden, tout homme d'affaires qu'il est, arrive à point pour Whitby. Certains des adultes saluent même son choix de terrain, qui permettra d'oublier enfin le drame d'il y a vingt ans. Si les persos cherchent à en savoir plus sur cet épisode, il est facile de trouver des témoins (directs ou indirects) de ce qui se passa lors de ce tragique 4 juillet. De même, les archives du *Whitby Daily* font évidemment mention de la tuerie. A ce stade du scénario, les persos devraient avoir compris qu'il se passe un Truc Trop Bizarre et localisé l'endroit d'où tout est parti.

Les Gremlins sont évidemment venus du No Man's Land, attirés par l'aubaine (en termes de possibilités d'accidents etc.) que représentent à leurs yeux les bricoleurs du dimanche. L'objectif de cette petite armée est de provoquer la panique et accessoirement, quelques morts dans la population de Whitby.

Si la mission de ces éclaireurs est un succès, le No Man's Land compte bien lâcher de nouvelles troupes dans le monde des persos.

Qui sait, alors, ce qui peut advenir ?

L'ouverture prochaine du Happy Hardware représente pour les Gremlins une formidable tête de pont que le No Man's Land compte bien exploiter pour s'en prendre une nouvelle fois à Whitby. Heureusement, les persos sont là !



Un petit coup de peinture ? Laissez faire Happy Harry !

L'Escalade

La veille de l'ouverture du magasin, après une journée d'école plutôt houleuse (comme on l'a vu précédemment), les persos devraient avoir confirmation de leurs inquiétudes. Trop d'appareils se détraquent pour cela soit normal et ces incidents sont de plus en plus dangereux. Les Gremlins montent en puissance et ce qu'ils ont pu voir chez Willie n'est qu'un exemple :

- Un incendie se déclare dans l'après-midi à Arcade 2000, la salle consacrée aux jeux vidéo. Les persos présents auront pu constater des gerbes d'étincelles sortir des bornes, même inutilisées. Plusieurs joueurs sont blessés et le Town Marshall fera fermer l'établissement.

- Quelques heures plus tard, un étrange accident a eu lieu. Walt Mason, employé au garage de Ernst Zaplovski, ayant terminé les réparations sur l'automobile de Mr Schaeffer, prend la route au volant de celle-ci pour un essai. En s'engageant sur le pont qui traverse la rivière Wabash, à l'entrée ouest de la ville, Walt perd le contrôle du véhicule qui chute du pont et s'écrase dix mètres plus bas.

N'hésitez pas à inventer de nouveaux incidents, dont les persos peuvent être les témoins... et même les victimes !

Cette fois, les incidents deviennent graves, voire mortels. S'ils ne l'ont pas déjà réalisé, les persos comprennent que leurs proches sont eux aussi en danger. Ainsi, l'un d'eux peut se rendre compte que son père travaille avec un pistolet à clous qui fonctionne de façon aléatoire ("c'est dangereux, fiston, ne touche pas à ça") ou qu'il souhaite acheter une nouvelle tondeuse/scie circulaire, etc. Un autre constatera que le robot de cuisine utilisé par sa mère se met à fonctionner de manière inattendue (en continuant de hacher, même lorsqu'il est débranché, par exemple).



Un peu de jardinage, histoire de se détendre ?

Les parents des persos, à l'image de leurs concitoyens, ont des réactions diverses : quelques-uns s'inquiètent, certains pestent, d'autres se réjouissent de l'occasion d'aller étrenner la grande surface qui s'offre à eux. Quant aux Gremlins, ils attendent, glapissants et trépignants, le jour de l'ouverture...

La Dernière Nuit

Après s'être bien amusés à nuire aux habitants de Whitby, les Gremlins vont préparer leur véritable offensive. A la fin de ce deuxième jour, ils filent tous en direction du Happy Hardware et comptent y saboter un maximum d'appareils durant la nuit : l'idée est que, dès la mise en marche, ce ne soit qu'explosions dévastatrices, incendies spontanés et autres projections de pièces coupantes et tranchantes. La nuit qui précède l'ouverture est donc l'occasion pour les persos de stopper ce plan infernal.

Les observations qu'ont pu faire les persos devraient logiquement les guider vers le Happy Hardware. Ils auront tôt fait de comprendre ce qui risque de se produire s'ils ne font rien. Maintenant, il va leur falloir entrer en territoire ennemi. A l'intérieur du magasin, ces diaboliques créatures travaillent d'arrache-pied (ou plutôt d'arrache-patte griffue) sur les articles qui seront en vente dès le lendemain.

Face aux Gremlins

C'est dans le Happy Hardware encore désert que pourra se dérouler l'affrontement final. Les Gremlins, affairés à saboter ce qui sera mis en vente ce samedi, peuvent être surpris par l'irruption de gamins bien décidés à sauver leur petite ville de la catastrophe annoncée.

Entrer dans le magasin, en pleine nuit, est cependant une aventure en soi. Afin d'éviter toute intrusion, Borden a embauché un vigile qui patrouille à l'extérieur de l'entrepôt. Ce

dernier, Roy Morris, se montre particulièrement zélé et chaque perso devra réussir un test de *Discrétion* se faufiler à son nez et à sa barbe. Les portes du magasin sont bien entendu verrouillées et un système d'alarme y est raccordé. En cas d'effraction, une sirène stridente se fera entendre et réveillera tout le quartier. Pour repérer ce système de sécurité, il faudra soigneusement inspecter l'extérieur du bâtiment (ou réussir un test d'*Observation*) – et pour le neutraliser, il faudra réussir DEUX tests de *Système D*, à moins de disposer de la clé qui est accrochée à la ceinture de Roy Morris.

Note au MJ : Cette partie du scénario fait la part belle à l'affrontement entre les persos et les Gremlins. Si ces derniers sont trop en difficulté, n'hésitez pas à faire entrer en scène quelques Gremlins supplémentaires (toujours par « lots » de trois). Vous pouvez également pimenter davantage les choses en remplaçant Roy Morris par la Bête Noire de l'un des persos, embauchée par Borden à l'occasion de l'implantation du Happy Hardware.

L'affrontement qui s'annonce n'aura rien de la bataille rangée. Les Gremlins n'hésiteront pas à faire usage de leur pouvoir de *Porte-Poisse* (voir TTB, p 78) pour nuire à leurs adversaires. De plus, étant *Super-Rapides* et *Féroces*, ce sont de redoutables adversaires au combat, qui hésitent pas à utiliser tout ce qui leur passe sous la patte comme projectile, par exemple.

S'il est tout à fait possible de les affronter de manière directe, façon bataille rangée, la meilleure tactique pour neutraliser les Gremlins est de les piéger en utilisant leur désir de nuire et leur attrait pour les machines de toute sorte. Avec un peu d'astuce, quelques bonnes idées (et des tests de *Système D* réussis), ils peuvent éliminer nombre de ces bestioles.

Les Gremlins, quant à eux, ne s'attendent pas à rencontrer pareille opposition ; ils auront donc tendance à contre-attaquer sans stratégie établie. Leur objectif est de se débarrasser des persos afin de pouvoir se consacrer à leur mission mais ils renonceront à leur plan s'ils perdent les deux tiers de leurs effectifs ; les survivants choisiront alors de prendre la fuite et disparaîtront comme ils sont venus.

Ces créatures vont toujours par **trois** (voir TTB, p77) : leur effectif total dans Whitby est, au début du scénario, de 3 par joueur (mais le MJ pourra ajuster cet effectif, si nécessaire). Pour éviter le pire à leur petite ville, les persos vont devoir se débarrasser de ces créatures avant l'ouverture du Happy Hardware.

Comme l'indique le livre de base (voir p 79), la seule façon de neutraliser les Gremlins est de les tuer. Mais ces bestioles sont rusées et féroces, ne l'oublions pas. Les persos ont donc tout intérêt à utiliser leur jugeote et leur rapidité. Il est judicieux, par exemple, d'attirer les Gremlins avec des appareils qu'ils auraient plaisir à saboter. De même, lorsque les persos auront compris que ces créatures reviennent plusieurs fois sur une machine, afin de causer des accidents de plus en plus graves, ils pourront essayer d'anticiper les méfaits de leurs adversaires. Enfin, ces sales bestioles étant **Rusées** et **super-Rapides**, les persos vont devoir redoubler d'ingéniosité pour concevoir des pièges capables de les neutraliser : pour cela, nos héros devront à la fois avoir une idée ingénieuse ET réussir un test de *Système D* en utilisant le meilleur score du groupe (avec, comme toujours, la possibilité de rattraper un échec en dépensant 1 Point d'Aventure).

Attirés par tout ce qui est mécanique, électrique ou électronique, les Gremlins seront facilement « appâtés » par un appareil sur lequel ils pourraient donner libre cours à leur malice : les persos ont donc tout intérêt à utiliser ce vice pour concocter les pièges qui leur permettront de capture (puis d'éliminer) ces créatures.

Si les persos ont vu le film de 1983 (ou si vos joueurs ne résistent pas à la tentation d'essayer pareille méthode), ils peuvent vouloir les exposer la lumière du soleil...mais ça ne marchera pas (de même qu'ils ne se multiplient pas dans l'eau, ouf !). La seule solution pour se débarrasser de ces sales pestes est de les exterminer... Cela n'est cependant pas chose aisée (voir les règles de TTB, p 76, pour la description complète de ces créatures) : ils sont rapides et ne périssent qu'en cas de dommages mortels, faute de quoi, ils se volatilisent pour réapparaître plus tard. Comptons sur les persos pour leur tendre un (ou des) piège(s) capable de les neutraliser... à moins que nos courageux héros ne préfèrent en découdre directement avec les diaboliques petites créatures.

Le Grand Jour...

S'ils ont réussi à se débarrasser des Gremlins, les persos peuvent s'estimer victorieux...

Mais les Gremlins n'ont pas dit leur dernier mot ! Avant de disparaître, ils ont pris soin de saboter la structure-même du magasin (quels mauvais perdants !) afin que celui-ci s'écroule peu après son ouverture, causant sans aucun doute des dizaines de victimes...

Des persos réussissant (à leur initiative) un test de Sixième Sens pourront réaliser le danger : çà et là, des poutrelles métalliques renforçant la structure du bâtiment sont littéralement rongées par la corrosion, comme si elles avaient rouillé pendant des années, et menacent de rompre...

A la discrétion du MJ, des persos soupçonneux ayant réussi un test d'Observation pourront, eux aussi, remarquer le problème.

La seule solution consiste alors à prévenir les autorités de Whitby du danger que représente le magasin... mais cela ne sera pas chose facile. N'oublions pas qu'ils sont entrés illégalement dans un lieu privé et que cela pourrait leur valoir de très gros ennuis.

S'il met la sécurité de ses concitoyens avant tout, le Town Marshall Wesson reste le garant de la loi, à Whitby et ne peut tolérer pareille intrusion. Les persos risquent donc de passer un sale quart d'heure, lorsqu'il leur fera la leçon et convoquera leurs parents pour une « petite mise au point ».

Un test de Baratin réussi pourra néanmoins pousser le Town Marshall à inspecter les lieux avant l'ouverture... auquel cas la dangerosité de l'endroit lui sautera immédiatement aux yeux. Il ordonnera alors une fermeture du magasin « jusqu'à nouvel ordre », en attendant une inspection plus poussée – qui débouchera sur sa démolition préventive. Exit le Happy Hardware – mais le pire a été évité...

Si, en revanche, les persos quittent les lieux de la bataille sans s'inquiéter de ce que les Gremlins laissent derrière eux, le magasin s'effondrera soudainement peu après son ouverture, entraînant plusieurs morts et de nombreux blessés. La « tragédie du Happy Hardware » deviendra alors une autre page noire dans l'histoire de Whitby...



Merci de votre visite, les amis – et à bientôt !

HELL IS FOR CHILDREN

*Because Hell, Hell is for children
And you know that their little lives can become such a mess
Hell, hell is for children
And you shouldn't have to pay for your love
With your bones and your flesh*

Pat Benatar – Hell is for children



La charmante petite maison de Mr et Mrs Caine...

Ce scénario, adapté à un groupe de joueurs débutants, possède une intrigue assez ouverte et nécessitera une bonne dose d'improvisation de la part du MJ, qui devra s'adapter aux décisions des joueurs et rebondir sur leurs initiatives, sans craindre d'altérer la chronologie des événements présentée ci-après.

Quand Vient la Fin de l'Été...

Les vacances d'été sont terminées, pour les persos et, où qu'ils aient passé celles-ci, les voilà prêts à retrouver la Middle School, d'ici quelques jours. Ils sont donc de retour, après avoir quitté Whitby durant plusieurs semaines, à l'occasion de cet été.

Cette absence peut prendre plusieurs formes, selon le background familial du perso et l'inspiration du joueur :

- séjour chez un parent dans un autre état
- vacances en famille en Floride, à Hawaï, ou en Europe (selon les ressources de la famille)
- travail durant l'été, loin de Whitby : le perso a pu participer aux moissons chez un oncle éloigné du Middle West, par exemple.

Note au MJ : *Bien sûr, certains persos pourront aussi avoir passé leurs vacances à Whitby, auquel cas ils seront déjà au courant des dernières nouvelles locales (voir ci-dessous).*



Les Caine, nouvellement arrivé mais déjà très appréciés

Quoi de Neuf à Whitby ?

En revenant à Whitby, les persos découvrent que les dernières semaines ont été marquées par divers événements, certains anecdotiques, d'autres plus importantes, voire graves. Dans l'idéal, le MJ devra distiller ces infos au gré des questions et des initiatives des joueurs, au lieu de les déverser en une seule fois, la source et le moment auquel les persos peuvent obtenir chaque info étant précisée ci-dessous.

Alors que la rentrée se profile à l'horizon, ils vont donc apprendre les nouvelles suivantes :

- **Un jeune garçon, Benjamin Williamson, a disparu, trois jours plus tôt.** La rumeur évoque une fugue, le cadre familial de Ben étant connu pour être problématique. La police locale enquête, mais les investigations n'ont rien donné pour l'instant. Le jeune Williamson peut être un des camarades de classe d'un petit frère ou d'une petite sœur d'un des persos. Ce sont les parents de ces derniers qui délivrent cette information, dès le retour des persos chez eux, en l'assortissant d'appel à la prudence.

- **Un accident de voiture a fait deux blessés à l'entrée du pont sur la Wabash,** la veille du retour des persos. Le Town Council a décidé d'engager des travaux dans ce secteur où les accidents sont fréquents. Cette information, sans rapport avec l'intrigue principale, peut être obtenue en consultant le *Whitby Daily* ou lors d'une discussion avec un copain/une copine.

- **Un orage a provoqué d'importants dégâts dans Amblin Heights,** où plusieurs maisons abandonnées se sont effondrées. Cette information, elle aussi sans rapport avec le Truc Trop Bizarre en cours, peut être apprise au détour d'une conversation « banale ».

- **Un couple de personnes âgées, s'est installé tout récemment à Whitby.** Arrivés voici deux semaines, **Mr et Mrs. Caine** se sont déjà attachés nombre de leurs concitoyens par leur gentillesse et leur attention. De leur maison, située près du parc municipal, s'échappe souvent une délicieuse odeur de cookies. Les persos peuvent apprendre cela en interrogeant n'importe quel citoyen de Whitby.

- **Une « caravane de hippies » a installé un camp près du lac.** Certains habitants de Whitby ont d'ores et déjà lancé une pétition afin d'obtenir leur expulsion. Il s'agit en réalité d'une bande d'amis, vétérans de Woodstock, qui profitent de l'été pour parcourir les Etats-Unis et devant faire une halte forcée à Whitby (voir plus loin). Les persos peuvent apprendre cette information en écoutant ou en interrogeant des habitants de Whitby. Un test d'*Investigation* réussi permet de comprendre qu'**Atticus Smith** et sa bande sont tout à fait pacifiques, tandis qu'un échec confortera leur réputation de « hippies drogués », colportée par la rumeur.

- **La famille Bolton a quitté Whitby.** Les Bolton étaient les voisins d'un des persos ; le fils aîné, Walt, faisait partie de ses amis. Nul ne connaît la raison de ce départ. En réalité, Sam Bolton, le père de famille, s'est vu proposer un poste intéressant à New York et a décidé de changer de décor. Les parents du perso concerné lui annonceront eux-mêmes la nouvelle (sans lien avec l'intrigue de ce scénario).

- **Un nouveau professeur a été engagé à la Middle School.** Il s'agit de Mr Bachman, qui enseigne la littérature et pourrait remplacer le vieillissant Mr Krawczyk. Le nouveau venu semble discret, voire secret et alimente les rumeurs. Tous les élèves de la Middle School (dont les persos et leurs amis) partagent cette info (sans aucun rapport avec le scénario...) et ne manquent pas de spéculer à ce sujet.

Nantis de ces informations diverses, les persos vont découvrir (plus ou moins rapidement, selon leur implication) qu'un Truc Trop Bizarre se trame à Whitby. A eux d'enquêter et d'intervenir pour empêcher le pire !

La chronologie donnée dans les pages qui suivent présente les faits tels qu'ils se dérouleront *sans l'intervention des persos*. S'ils font preuve d'un peu d'initiative, ils pourront découvrir **Ce qui se trame dans l'ombre** (voir encadré page suivante) et, espérons-le, influencer sur le cours des événements !

Ce qui se Trame dans l'Ombre

L'intrigue de ce scénario repose sur les faits et gestes de trois PNJ : les fameux époux Caine (en réalité un couple de sorciers malfaisants...) et la mystérieuse Dark Debbie, jeune paumée qui cache, elle aussi, quelques sombres secrets en lien (vous l'avez deviné) avec le No Man's Land... Vous trouverez le profil détaillé de ces trois personnages en fin de scénario, avec un bref résumé de leur parcours (p 41).

Les Caine ne sont pas arrivés à Whitby par hasard, cet été. En l'absence des persos, ils se sont installés dans une vieille maison restée depuis des années en location et, sous leur habituelle couverture d'honnêtes citoyens à la retraite, travaillent à l'un de leurs terribles rituels. Benjamin, un des deux enfants qu'ils comptent sacrifier pour prolonger leurs vies, est emprisonné dans la cave de leur maison, sous sédatifs, en attendant que les Caine aient mis la main sur une deuxième proie.

Heureusement, Dark Debbie, guidée par son Sixième Sens, vient juste d'arriver à Whitby, où elle a vite perçu l'influence anormalement puissante du No Man's Land... Redoublant de prudence, la jeune femme tâche de faire profil bas, en se faisant passer pour une marginale s'arrêtant à Whitby avant de reprendre la route. Elle ignore cependant que les Caine l'ont repérée et comptent se débarrasser d'elle. Sous-estimant ses adversaires, elle est sur le point d'être anéantie... sauf si nos héros lui apportent leur secours !

Les Acteurs du Drame

Les Époux Caine

Les époux Caine (voir p 41) : aussi rusés que maléfiques, ces deux « personnes âgées » peuvent paraître incapables du moindre mal et s'allier les persos. Ils sont arrivés il y a un mois à Whitby et sont déjà très appréciés.

Derrière leur gentillesse de façade, ils comptent profiter de la puissance du No Man's Land dans cette petite ville pour mener à bien leur rituel. Comme à leur habitude, ils arborent une bonhomie de façade qui devrait leur assurer la tranquillité, si ce n'est la sympathie de tous les habitants. Mr Caine se fait fort de séduire celles et ceux qu'il rencontre par les anecdotes qu'il raconte avec talent, tandis que son épouse joue à merveille le rôle de la gentille vieille dame, dont les cookies ravissent tout le quartier.

L'amabilité dont ils font montre n'explique pas tout. Si les Caine sont si appréciés, c'est surtout parce que, dès leur arrivée, ils ont pratiqué sur eux-mêmes l'un de leurs rituels de prédilection, qui leur permet de projeter autour d'eux une aura rassurante, agissant de façon subliminale sur tous les simples mortels qui les rencontrent, qui voient automatiquement en eux un couple de personnes âgées aussi sympathiques qu'inoffensives – et donc (bien évidemment...) insoupçonnables de quoi que ce soit... Cette aura incite même les adultes à encourager leur progéniture à se montrer gentils et serviables avec « ces charmants petits vieux ».

Personne ne peut imaginer leur véritable nature, tant leur bonhomie séduit ceux qui les croisent... et personne ne les soupçonnera d'avoir enlevé le jeune Benjamin, emprisonné dans leur sous-sol. Personne... à part peut-être les persos, sur qui le charme singulier de Mrs et Mr Caine ne semble pas agir...

Note au MJ : si les persos ne sont pas aussi charmés que le reste de la population locale, c'est aussi (et avant tout) parce qu'ils disposent d'un Sixième Sens. De manière latente, celui-ci met en échec l'aura de bienveillance des Caine... Si jamais un des persos les trouve « bizarres » (ou est simplement troublé par l'étrange unanimité dont ils bénéficient...) et souhaite activement sonder son Sixième Sens alors qu'il est en leur présence, il ressentira un vif malaise psychique et sera convaincu que « quelque chose ne va pas » chez les deux charmants petits vieux.

Pour leur deuxième victime, les Caine ont jeté leur dévolu sur l'un des enfants faisant partie de la caravane menée par Atticus Smith : **Kathleen Simmons**. C'est le lendemain du début du scénario que celle-ci disparaîtra, alors qu'elle jouait dans le parc municipal, pendant que ses parents seront occupés à faire quelques emplettes dans le centre-ville.

Note au MJ : Pour plus de détails sur les Caine et leurs horribles secrets, voir p 41.

Dark Debbie

En arrivant en vue de Whitby, Deborah a su que quelque chose était à l'œuvre dans ce coin de l'Indiana et que ce n'était pas par hasard que ses pas l'avaient menée ici. Le No Man's Land, qu'elle a déjà affronté à plusieurs reprises avec de terribles conséquences (voir page 42) semble particulièrement pénétrer notre réalité à Whitby et Debbie a décidé de s'occuper de lui.



Dark Debbie, chasseuse d'ombres et bouc-émissaire...

Accueillie par les membres de la caravane de Smith, toujours disposés à aider « ceux qui cherchent et qui se cherchent » sans trop (se) poser de questions, Debbie s'est donc installée près du lac et passe ses journées à explorer les alentours ainsi qu'à observer ceux qui habitent là. Son look « punk » n'a pas tardé à alimenter les rumeurs, mais elle s'en moque.

Depuis peu, elle s'intéresse de près à la maison où viennent d'emménager les Caine – un lieu où elle a perçu de puissantes émanations liées au No Man's Land. Persuadée (à tort) que ces relents ténébreux proviennent de la demeure elle-même (et non de ses occupants !), Debbie n'a pas réalisé qu'elle était sur le point de tomber dans un piège mortel, tendu par les maléfiques vieillards, qu'elle prend simplement pour des personnes certes un peu excentriques mais tout à fait inoffensives – et, à tout prendre, plutôt plus sympathiques à son égard que la plupart des gens...

Pourquoi le Sixième Sens de Debbie ne l'a pas prémunie contre le couple diabolique, comme il va le faire pour nos héros ? La réponse est simple : les Caine l'ont « vue venir ».

Étant elle-même une adepte de la magie, mais moins puissante que le couple de sorciers, la jeune femme a, dès son arrivée, déclenché les alertes psychiques des Caine. Percevant le danger que la jeune femme représentait pour eux, ils l'ont repérée et ensorcelée avant même qu'elle se confronte à eux, bridant, brouillant et

dérégulant son Sixième Sens... En proie à une grande confusion psychique, Debbie sent bien que « quelque chose ne va pas du tout » mais ses soupçons se détournent « naturellement » des Caine pour se tourner vers la source la plus « probable » : leur maison...

Note au MJ : Pour plus de détails sur Dark Debbie et son parcours personnel, voir p 42.

Burt Wesson

Profondément attaché à sa ville, le Town Marshall de Whitby enquête d'arrache-pied sur la disparition de Benjamin. L'hypothèse de la fugue, selon lui, ne tient pas – pas plus que celle du kidnapping. Se raccrochant pour l'instant à une cause accidentelle, il redoute le moment où il retrouvera Benjamin, sans doute trop tard. Il passe l'essentiel de son temps dans sa voiture de service, en quête de témoignages ou d'indices, à Whitby et dans ses environs. Les persos le croiseront certainement à plusieurs reprises et s'auront à expliquer leur présence, voire à rentrer chez eux au plus vite - quitte à ce que Burt Wesson les ramène à leurs parents...

Si, par le passé, Wesson et ses hommes ont souvent suivi de mauvaises pistes, le Town Marshall a une étrange intuition concernant les Caine (l'éveil du Sixième Sens, à force d'être confronté à l'inconnu ?) et décidera de surveiller le domicile des sorciers. Il pourra notamment être d'un secours précieux (et inattendu) pour les persos, en temps voulu. Lorsqu'il arrête finalement Debbie, Burt Weston reste persuadé qu'elle n'est pas coupable de l'enlèvement des enfants – et ce dépit des éléments qui semblent jouer contre elle... Bizarre, déidément...

Note au MJ : Le Town Marshall a déjà pu croiser les persos, si ceux-ci ont été les héros d'autres scénarios de TTB. Dans la présente aventure, il tient un rôle plus important et peut plus facilement être du côté des persos. En termes de jeu, Burt Wesson est un Allié des persos (voir livre de règles, page 39) et peut apporter son aide dans les trois situations possibles (*Danger*, *Débrouille* et *Réflexion*), pour peu que sa présence et ses relations avec les persos le justifient.

L'Entourage des Persos

Les parents (ou les responsables légaux) des persos feront certainement partie des obstacles que rencontreront ces derniers au cours de leur petite enquête... Inquiets suite à la disparition de Benjamin, ils empêcheront souvent leur progéniture de quitter le domicile familial (sauf pour aller en cours, évidemment).



Peace, love & combis Volkswagen : toute une époque...

Les Caine ont toute la confiance de ces adultes, ce qui peut surprendre et agacer les persos. Si l'un d'entre eux sollicite son *Sixième Sens* lors d'une confrontation avec des adultes à propos des Caine, un test réussi confirmera qu'une influence néfaste est à l'œuvre, sans pouvoir en déterminer l'origine ni la nature. Et si ce test est réussi *en présence des Caine*, alors le perso n'aura plus le moindre doute quant à la source de cette mystérieuse menace (voir p 37)...

La Population Locale

Comme souvent, les concitoyens des persos pourront entraver (délibérément ou malgré eux) leurs investigations. Les habitants de Whitby les plus bigots voient d'un mauvais œil l'arrivée d'Atticus Smith et de "sa bande de hippies drogués" aux alentours... et comme, par une cruelle ironie du sort, leur arrivée coïncide avec la disparition de Benjamin, certains citoyens en ont immédiatement « déduit » que les deux événements étaient liés... Et la plupart des parents ont interdit à leurs enfants d'aller près du lac – sait-on jamais... Les persos peuvent donc être sous le coup de cette interdiction.

Certains habitants de Whitby, cependant, ne partagent pas l'avis de la *vox populi* locale. Par exemple, Samantha Langmann (qui tient le drugstore) a vite sympathisé avec Atticus Smith et sa femme, Julia, et considère (à raison) qu'il s'agit de braves gens. De même, Kelly Price (la pimpante infirmière locale) a rendu visite aux campeurs (pour soigner l'entorse d'un des enfants présents là-bas) et peut témoigner en leur faveur. Mais ces personnes « sensées » ont du mal à faire entendre la voix de la raison et nombreux sont les habitants de la petite ville à pointer du doigt les nouveaux arrivants.

Très rapidement, plusieurs habitants, menés par le très conservateur **Ted Eckhart**, vont être convaincus de la responsabilité de Smith et des siens dans les kidnappings. La tension montant, Eckhart et ceux qui le suivent n'hésiteront pas à en venir aux mains avec les campeurs.

Mr et Mrs Caine jouissent, quant à eux, d'une sympathie presque unanime de la part de leurs concitoyens. Il faudra que les preuves de leur implication dans la disparition des enfants soient flagrantes pour que les habitants de Whitby les voient sous leur vrai jour.

Les Campeurs au Bord du Lac

Menée par Atticus Smith, la petite communauté (douze adultes et six enfants) qui s'est arrêtée au bord du lac pourrait passer pour une bande d'illuminés, voire une secte itinérante (surtout si les persos ont vécu les événements de *Church of the Poison Mind*, voir *Stranger Tales n°3*). Il n'en est rien. Ces nostalgiques de Woodstock, qui prônent la paix et l'amour, ils ne sont rien d'autres que des hippies qui traversent les Etats-Unis pendant l'été. Leur petite caravane génère pourtant bien des rumeurs et des suspicions, en particulier à Whitby. Mais s'ils se sont arrêtés près du lac, c'est simplement parce que le van de Jimmy Stone, l'un d'eux, y est tombé en panne. La veille de leur arrivée à Whitby, Atticus et ses amis ont pris Debbie en stop, l'accueillant parmi eux, fidèles à leurs préceptes de bienveillance. C'est ainsi que la jeune femme est arrivée près de la petite ville, où elle devine que quelque chose se trame.

La cohabitation entre les hippies et Debbie ne durera qu'un temps, cependant. L'attitude de Debbie la pousse à vivre seule et elle se tiendra

vite à l'écart de ses compagnons de route improvisés ; son look punk et son attitude plutôt sauvage peuvent vite faire office de repoussoir, pour les « gens normaux » de Whitby comme pour les hippies du campement – question de culture et de génération... Mais cette façade est aussi une armure, derrière laquelle Debbie tente de se protéger pour protéger les autres. La guerre qu'elle a déclarée au No Man's Land est une croisade personnelle.

Avec l'un de ses compagnons de route (Mike Waters), Stone est parti chercher la fameuse pièce de remplacement à Indianapolis. Pendant ce temps, le reste de la bande a profité de cette halte pour s'installer en bordure de lac, et mettre à profit cet arrêt imprévu. Chaque fois que les voyageurs passent en ville, ne serait-ce que pour se ravitailler, ils sont l'objet de regards inquiets et de soupçons injustifiés. S'ils ont pris l'habitude d'être regardés de travers au cours de leur périple, Smith et les siens ont choisi de faire profil bas. De toute façon, ils ne restent jamais longtemps au même endroit.

Chronologie

Comme indiqué précédemment, les événements listés ci-dessous ne tiennent pas compte des initiatives et des interventions de nos héros, les seuls à pouvoir empêcher le pire !

J-3 : Arrivée de la Caravane

Le groupe de voyageurs menés par **Atticus Smith** (auxquels s'est jointe Debbie) s'installe près du lac à la tombée de la nuit. L'un des véhicules est en remorque du camion d'Atticus, et visiblement en panne.

J-2 : Disparition de Benjamin

Benjamin Williamson disparaît dans l'après-midi, alors qu'il était allé au parc municipal. Sa mère, qui l'élève seule, prévient la police vers 18 heures. Le Town Marshall Wesson et ses hommes commencent les recherches, en vain.

Le jeune garçon a, en réalité, été enlevé par les Caine. Alors qu'aucun témoin n'était présent, il a croisé Mrs Caine, qui a simulé un petit malaise et a demandé à Benjamin de l'aider à regagner son domicile... Là, elle lui a gentiment offert quelques cookies « spéciaux », qui l'ont rapidement plongé dans un profond sommeil. A son réveil, Ben s'est retrouvé prisonnier dans la cave de la maison. Curieusement, personne n'a remarqué le manège de Mrs Caine. Cette dernière a pratiqué peu avant un de ses rituels causant l'inattention de ceux qui la croisent...

De son côté, **Debbie traîne en ville et est repérée par plusieurs citoyens de Whitby**. Elle croise Wilma Caine au General Store et la vieille dame lui subtilise un bracelet, sans qu'elle ne s'en rende compte.

Pendant ce temps, **Mike Waters et Jimmy Stone s'acharnent à réparer le van** de ce dernier, tandis que leurs compagnons de route profitent des beaux jours et du lac...

J-1 : Fausses Pistes

Fred Hart, l'un des adjoints de Wesson, se rend au "camp" près du lac et interroge ses occupants (la « caravane » menée par Atticus Smith). Il en revient convaincu qu'ils n'ont rien à voir avec la disparition de Benjamin.

Dans l'après-midi, Bruce, le grand frère du garçon disparu, avoue s'être disputé avec lui. Selon Bruce, dévoré par le remords et la culpabilité, son petit frère aurait fugué, sous le coup de la colère et du chagrin... Mais Bruce n'a rien à voir dans la disparition de Benjamin ; leur dispute n'est qu'une coïncidence... et une fausse piste, qui fera sans doute perdre du temps aux enquêteurs, officiels ou non.

Deux campeurs (Stone et Waters) quittent le camp pour Indianapolis, afin d'acheter la pièce mécanique nécessaire à la réparation. Leur départ « précipité » est remarqué par plusieurs habitants de Whitby, Ted Eckhart en tête, qui interprète cette « fuite » comme une preuve de leur implication dans l'enlèvement de Benjamin.

***Note au MJ :** Tout ce qui s'est passé (ou presque) avant le début du scénario peut être appris par les persos, s'ils interrogent les bonnes personnes et posent les bonnes questions – une petite enquête de terrain qui pourra être abstraite sous la forme d'un test d'Investigation.*

Jour J : Retour de Vacances

Les persos reviennent à Whitby. Plusieurs parents, inquiets pour leurs enfants, se rendent au commissariat et exigent de savoir ce qui se passe. Certains d'entre eux expriment leurs soupçons : les "hippies" qui campent près du lac font figure de suspects idéaux.

Le Town Marshall se rend sur place et les interroge, avant de leur demander de se tenir tranquilles. Bien qu'il les pense innocents, il décide de garder un œil sur les campeurs (et Debbie) tant qu'ils seront là, afin d'éviter toute friction avec la population de Whitby.

Stone et Waters reviennent d'Indianapolis : leur quête fut plus compliquée que prévue mais ils ont fini par dénicher la pièce rare. En fin de journée, la réparation sera terminée... Désireux de partir dès que possible, ils sont néanmoins obligés de rester sur place, à la demande de Wesson – lequel fait, en outre, observer à Smith qu'un départ précipité ressemblerait à une fuite.

Durant l'après-midi, Debbie « la punk » est vue dans Amblin Heights : le Town Marshall se rend sur place et l'interroge à son tour. Elle explore ce quartier puis retourne au campement près du lac, et peut donc croiser les persos. Dans ce cas, elle leur fera sans doute mauvaise impression, par sa dégaine, son air renfrogné et son agressivité. Néanmoins, elle remarquera, que ces gosses ne sont pas tout à fait comme les autres (sans doute parce qu'ils ont un *Sixième Sens* hors du commun).

Quant à Mrs Caine, elle se promène dans le parc Lincoln puis fait quelques courses. Elle peut également croiser les persos et, elle aussi, se rend compte que ces enfants sortent de l'ordinaire. Elle leur propose de venir l'aider à récupérer son chat (censé s'appeler Milton mais qui n'a, en réalité, jamais existé...), perché dans un arbre depuis le matin, et incapable d'en redescendre. En récompense, elle leur propose des cookies « à sa façon ».

Note au MJ : Si besoin est, n'hésitez pas à adapter la façon dont Mrs Caine rencontre et invite les persos. La vieille dame peut, par exemple, les solliciter pour qu'ils lui prêtent leur bras pour porter ses courses ou l'aider à rentrer chez elle car la chaleur estivale l'accable. Il est probable que les joueurs soient soupçonneux, quand cette vieille dame les aborde. Si vous avez à votre table des rôlistes un tant soit peu expérimentés, ils se douteront que cette rencontre n'est pas fortuite. Leur méfiance est fondée, mais rappelez-leur que leurs persos n'ont aucune raison rationnelle de ne pas faire confiance à Mrs Caine... Ceux qui se fient à leur Sixième Sens seront néanmoins sûrs et certains de leur fait – sans pouvoir évidemment prouver quoi que ce soit...

A cette occasion, **les persos rencontrent son époux, le fameux Mr Caine**. Ce dernier leur paraîtra étrangement intéressant, car il semble connaître beaucoup de choses bizarres : il se dit passionné d'histoire locale et de folklore et lâche quelques anecdotes... dont certaines au sujet de maisons hantées qu'il aurait visité aux quatre coins du pays. Ayant trouvé son public, Caine devrait s'attacher facilement les persos : parfait dans son rôle, il peut rapidement les fasciner avec ses histoires, auxquelles il semble croire autant qu'eux.

Durant la dégustation, les Caine s'intéresseront aux événements qu'ont pu vivre les persos précédemment et accorderont le plus vif intérêt aux Trucs Trop Bizarres qu'ils ont déjà pu rencontrer. Pour une fois, les persos devraient s'estimer flattés qu'on les prenne au sérieux.

Au besoin, Mr Caine pourra finir par leur confier que son épouse et lui ne sont pas venus à Whitby « tout à fait par hasard » et qu'il a, lui aussi, conscience qu'il règne ici une ambiance singulière, pleine de mystères et de questions sans réponse, laissant entendre qu'il a, lui aussi, connaissance des « choses » auxquelles aucun adulte rationnel ne croirait – quitte à ce que certains persos voient en lui un possible mentor, capable de les conseiller dans leurs investigations et leurs recherches...

Mais les Caine pourront également susciter la méfiance des persos. Si l'un d'entre eux teste son *Sixième Sens* au cours de la discussion (en présence des deux époux), il aura une vision fugace, mais aussi terrifiante que révélatrice : les deux vieillards lui apparaîtront brièvement comme des morts-vivants à demi-décomposés, dont le regard semble voir au plus profond de leurs jeunes interlocuteurs. Cette confrontation directe avec les sorciers terrorisera le perso qui devra immédiatement utiliser un point d'*Aventure* ou prendre ses jambes à son cou.

Note au MJ : Cette vision d'horreur ne peut être déclenchée que si un perso sollicite son Sixième Sens alors qu'il est présence des deux Caine ; liés par un pacte ténébreux qui leur a ôté toute humanité, les deux sorciers constituent, à bien des égards, les deux moitiés d'une unique entité maléfique. Comme indiqué précédemment, avec un seul membre du couple (plus probablement Mrs Caine, la seule à quitter le domicile...), le Sixième Sens produira une impression étrange, un « mauvais pressentiment », la certitude que « quelque chose ne va pas » et que cette charmante petite vieille dame n'est pas ce qu'elle semble être – assez pour alerter tout perso de TTB digne de ce nom, sans pour autant le Terrifier.

Pendant ce temps, le Town Marshall Wesson patrouille et interroge les habitants de Whitby. On comprend sans mal qu'il n'a aucune idée de ce qui a pu se passer avec Benjamin Williamson : l'enquête piétine et l'inquiétude va grandissant.

Au soir du premier jour, les persos auront compris qu'il se passe un Truc Trop Bizarre (et même un Truc Terrible) à Whitby. Avec un peu de chance et de perspicacité, ils devraient soupçonner les époux Caine d'y être mêlés, sans trop savoir comment.

J+1 : Deuxième Disparition

La journée est particulièrement ensoleillée et les esprits s'échauffent. **Ted Eckhart et plusieurs habitants se regroupent et vont demander des comptes au Town Marshall.** Devant l'absence de résultats, certains décident d'explorer les alentours. Au début de l'après-midi, une battue est organisée, en partant du parc municipal. Les terrains proches de la rivière Wabash sont fouillés, en vain.

Note au MJ : Les parents d'un des persos peuvent faire partie de ceux qui participent à ces fouilles. Pour ajouter un peu de tension, vous pouvez également décider qu'ils sont au nombre de ceux qui suivent Ted Eckhart.

Vers 17h, **Mrs Caine apporte des cookies dans plusieurs maisons de son voisinage**, puis traverse le parc Lincoln pour regagner son domicile. Elle croise alors **Kathleen Simmons**, une fillette d'une dizaine d'années dont les parents font partie de la caravane d'Atticus Smith. Mrs Caine offre l'un de ses cookies « spéciaux » à Kathleen, qui ne tarde pas à perdre conscience. Arrivé sur place, Mr Caine s'empare d'elle. Une heure plus tard, la police est sur les lieux. Le Town Marshall examine les lieux et interroge les parents de Kathleen. Il trouve dans le parc municipal un bracelet de cuir ressemblant à ceux que porte Debbie, et laissé là par Mr Caine. Un perso qui serait dans les parages et verrait l'objet peut solliciter son *Sixième Sens* : il aurait alors la certitude que ce bracelet n'est pas arrivé là par hasard.

A la tombée de la nuit, Atticus Smith et plusieurs de ses amis (dont les parents de Kathleen) se dirigent vers le poste de police, rapidement rejoints par une « délégation » d'habitants de Whitby. Ces derniers sont convaincus que le kidnappeur se cache au sein des « hippies » et que ce monstre n'a pas hésité à s'en prendre à l'une des siens. Le ton ne tarde pas à monter, chaque « camp » s'accusant du rapt des enfants, mais Wesson et Fred Hart, un de ses adjoints, interviennent à temps pour éviter que la situation ne dégénère.

Le Town Marshall constate à cette occasion que la fameuse « Dark Debbie » n'est visible ni en ville, ni au campement. Parmi les quelques affaires qu'elle a laissées, il ne trouve aucun indice en faveur de sa culpabilité, ni rien qui l'innocente totalement.

Pendant ce temps, **Debbie rôde discrètement près du parc municipal, près de la demeure des Caine.** Elle entre par effraction dans une

maison voisine, vacante pendant l'absence de ses propriétaires (les Lawson, en vacances en Floride). En les observant, elle sent (grâce à son *Sixième Sens*) qu'il s'agit de deux sorciers et décide d'intervenir. Elle ignore hélas qu'ils ont repéré son petit manège...

De leur côté, les policiers de Whitby quadrillent les rues de la ville jusqu'au milieu de la nuit, à la recherche de l'enfant disparue et la jeune marginale, en vain.

J+2 : Sur la Piste de Dark Debbie

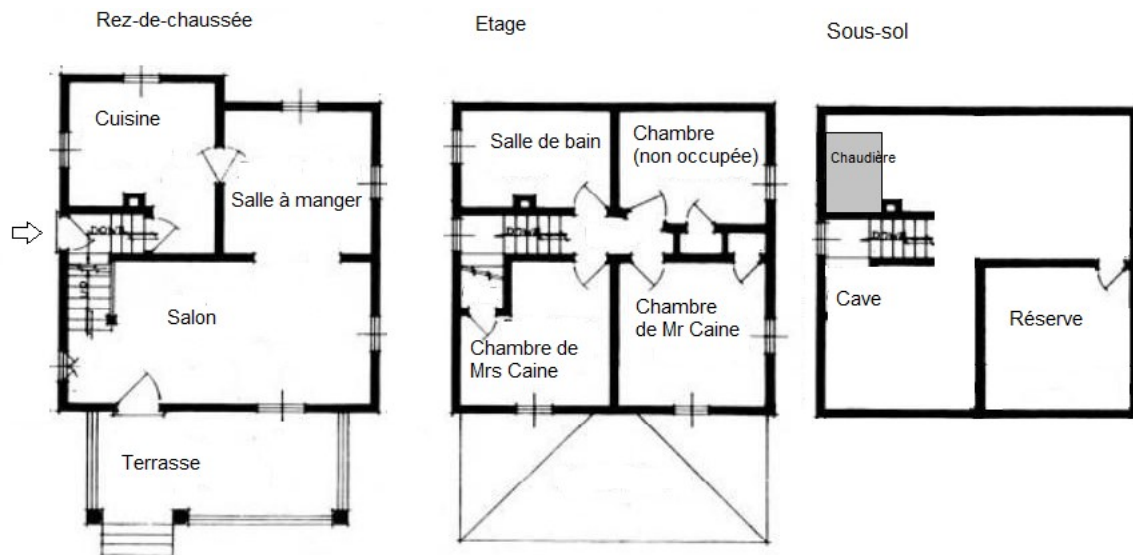
Au matin, **le Town Marshall et ses deux adjoints multiplient les efforts pour mettre la main sur Dark Debbie.** Cette dernière, toujours cachée dans la maison des Lawson, décide d'attendre avant d'intervenir. La température monte, tant dans le ciel que dans les esprits...

De son côté, **Ted Eckhart et ceux qui le suivent mettent sur pied une nouvelle battue** dans les environs du lac. A la fin de cette opération, les citoyens y participant prennent (une nouvelle fois) à parti Atticus Smith et les siens, et commencent à fouiller les véhicules et les tentes des campeurs.

Vers midi, Burt Wesson commence à croire que la principale suspecte dans l'affaire des enlèvements a quitté Whitby. Quand il est informé des événements au campement près du lac, lui et ses adjoints se rendent sur place pour éviter l'irréparable. En arrivant sur place, les policiers ont fort à faire pour protéger les campeurs : plusieurs d'entre eux ont été blessés et un van est en feu. Wesson arrête Eckhart, déclenchant un tollé parmi ses compagnons. La tension est à son paroxysme. Un orage éclate en début d'après-midi.

Le Piège se Referme

Debbie profite de ce répit pour s'introduire chez les Caine mais tombe dans le piège qu'ils lui ont tendu. Prétendant qu'ils sont victimes d'un cambriolage avec violence, ils appellent la police. **Les deux adjoints de Wesson arrivent rapidement** et surprennent Debbie, alors qu'elle tente de fuir. Accusée d'avoir pénétré par effraction chez les Caine, elle s'est également « emparée des bijoux » de la vieille dame, après avoir brutalisé son mari (Mr Caine s'est infligé lui-même un coup à la tête). Pire encore : dans son sac à dos, on retrouve un objet ayant appartenu à Kathleen, la petite fille enlevée la veille : un petit bracelet avec des fleurs en plastique, très caractéristique...



Plan de la maison des Caine

Comprenant confusément qu'elle a été piégée, Debbie fulmine et tente de se défendre, mais ses élucubrations ne convainquent personne : elle reconnaît être entrée dans la maison des Caine, mais ne se souvient de rien. Et pour cause, les époux Caine ont pratiqué sur elle un rituel d'oubli, avant de mettre en scène l'attaque dont elle est accusée. Cerise (noire) sur le gâteau : à cause de la confusion psychique que les Caine ont créé ans son esprit, Debbie sera tout simplement incapable de les soupçonner – et ne lancera donc aucune accusation contre eux, persuadée (au contraire) qu'ils sont eux aussi en danger, à cause de « la maison »...

Pour la population de Whitby et les policiers, la cause est entendue : Debbie est coupable des enlèvements, quoique son mobile soit flou. Qu'importe ! Son look et son comportement en disent long sur sa vraie nature : nombre de citoyens de la petite ville voient en elle une sataniste, voire une *sorcière* - le mot ne sera jamais prononcé mais il est dans tous les esprits... N'oublions pas que nous sommes à une période où les défenseurs d'une certaine « Majorité Morale » n'hésitent pas à déclencher de véritables croisades – que ce soit contre le rock, les films d'horreur ou ces jeux diaboliques de donjons et de dragons... S'ils ont déjà subi de tels désagréments, les persos devraient éprouver une certaine empathie pour Debbie...

Malgré son instinct qui lui susurre que quelque chose cloche dans cette histoire, Wesson l'interroge sans relâche, afin d'apprendre où sont les enfants, en vain. Alors que l'orage se calme en début de soirée, la tension retombe à Whitby : la « coupable » est arrêtée et certains espèrent que les enfants soient retrouvés vivants, dès qu'elle aura parlé.

La Sinistre Vérité

Les victimes des Caine sont séquestrées dans la cave de la maison qu'ils ont loué, près du parc municipal. Enfermés dans la réserve du sous-sol, Benjamin et Kathleen ont été drogués par leurs ravisseurs. Les persos peuvent réussir à les libérer, mais devront au préalable franchir nombre d'obstacles.

Les époux Caine restent évidemment sur leurs gardes. N'oublions pas que les deux sorciers, qui constituent une menace redoutable (voir p 40), maîtrisent des pouvoirs particulièrement puissants (dont certains mortels) – il ne s'agit pas, cela dit, de sortilèges « à la D&D » pouvant être utilisés instantanément, mais de rituels nécessitant du temps et de la préparation.

Si Mrs Caine quitte régulièrement la maison, qu'il s'agisse de faire quelques courses, de distribuer ses cookies ou simplement de donner le change, son époux reste à la maison. Il passe son temps à lire dans le salon ou sur la terrasse, ainsi qu'à tailler avec soin les vieux rosiers du jardin. Entrer dans la maison nécessite donc de mettre sur pied un plan solide et de faire preuve de Discrétion. L'entrée de la cave, située sur le côté du petit pavillon, est verrouillée, et Mr Caine garde précieusement la clé de leur cellule au fond de sa poche.

Benjamin et Kathleen sont inconscients et les appels ne donnera rien. Les persos vont devoir fouiller la maison pour les localiser. La porte de leur « cellule » étant verrouillée (et la clef se trouvant dans la poche de Mr Caine), le *Système D* peut être sollicité pour l'ouvrir.

Si, dans le meilleur des cas, les persos ont réussi à retrouver les deux enfants, les sortir de là sera une toute autre affaire. Il est, en effet, très probable que les Caine aient fini par repérer leur présence et que l'affrontement soit inévitable – un affrontement qui se devra d'être aussi dramatique que possible... avec la possibilité, pour le MJ, de faire intervenir le Town Marshall Wesson pour prêter main forte aux persos ou, à tout le moins, leur permettre d'échapper aux griffes des deux sorciers... de préférence avec les deux enfants disparus !

Face aux Sorciers

En plus d'être de redoutables adversaires, les deux sorciers redoublent de prudence.

Présent en permanence ou presque (il ne quitte la maison que lors du rapt de Kathleen), Mr Caine est aux aguets et les persos devront redoubler de *Discrétion* pour échapper à sa vigilance.

Ce n'est que lorsque commencera le rituel au cours duquel les enfants seront sacrifiés qu'il abandonnera ce rôle de sentinelle.

Même si les persos réussissent à se faufiler au nez et à la barbe de Mr Caine, ils vont découvrir qu'on n'entre pas sans risque dans le repaire de sorciers. En effet, tout intrus qui ne réussirait pas un test de Karma subit le rituel de Confusion et aura le plus grand mal à prendre une décision, à réagir : en termes de jeu, tout perso en état de *Confusion* est *désavantagé*, chaque fois qu'il devra tester ses capacités liées à son côté *Débrouillard* ou *Casse-Cou*.

Note au MJ : La règle (optionnelle) à appliquer quand un perso est *désavantagé* figure dans *Stranger Tales* n°5. Elle consiste à lancer deux dés au lieu d'un seul chaque fois qu'une capacité est testée. Un perso *désavantagé* devra réussir avec les deux dés.

Enfin, à moins de réussir un test de Karma, tout ce qui peut se produire dans la maison des Caine est oublié par ceux qui l'ont vécu. Si jamais les persos devaient fuir la maison, ils seraient bien en peine de dire pourquoi.

Tant que les Caine sont chez eux, ces rituels sont activés et ils ne cesseront d'opérer qu'après leur départ... ou leur « neutralisation » définitive.

Le Rituel Final

Le troisième jour, à la nuit tombée, Mrs et Mr Caine préparent le long rituel qui doit leur assurer longévité et, au passage, sacrifier la vie de Benjamin et Kathleen. Le cérémonial commence à minuit et est censé se terminer par le sacrifice des deux enfants (dont les corps ne seront jamais retrouvés – voir plus bas...).

Pendant les quelques minutes que dure le rituel, les Caine sont plus vulnérables et le savent. C'est la raison pour laquelle ils ont pris soin de verrouiller toutes les portes de leur maison. Pour les vaincre, les persos ont tout intérêt à les surprendre (en jouant de leur *Discrétion* et de leur *Rapidité*). Dès le rituel interrompu, les sorciers redeviennent des adversaires redoutables (voir ci-contre). L'idéal est que les persos soient assistés par Dark Debbie et, pour cela, que cette dernière ne tombe pas dans le piège tendu par les Caine. Il faudrait pour cela qu'ils aient pu sympathiser avec la jeune sorcière et la convaincre de leur utilité à ses côtés. Autant dire qu'ils risquent de ne devoir compter que sur eux-mêmes.

Lors de ce rituel, les volets et les rideaux de la maison restent fermés. Au sous-sol de celle-ci, à la lueur d'une dizaine de bougies, les deux sorciers ont installé les corps inanimés des enfants. Tandis que Wilma, tenant face à elle un long couteau d'obsidienne, fait face à celui de Kathleen, son mari psalmodie une mélodie entêtante et incompréhensible, tout en brandissant un couteau identique. Après de longues minutes de concentration, les Caine font simultanément usage de leur lame : tandis que Mr Caine poignarde Kathleen, sa femme plonge sa lame dans sa propre poitrine. A ce moment, un éclair rougeâtre se forme entre les deux couteaux, durant quelques secondes.

Les sorciers vont ensuite inverser leurs rôles pour la seconde partie du rituel. A l'issue de cette cérémonie, tous deux vont commencer à rajeunir d'une trentaine d'années, tandis que les corps de leurs victimes disparaissent, absorbés par le No Man's Land : on ne retrouvera jamais Benjamin et Kathleen.

Si les persos assistent au rituel, il va leur falloir dépenser un point d'*Aventure* pour agir comme ils le souhaitent, sans être figés sur place par la Terreur, tant le spectacle est impressionnant.

Note au MJ : Si vous jouez avec de jeunes joueurs, n'hésitez pas à aménager le rituel et à le rendre moins horripilant, en jouant davantage sur des effets d'ombres et de mystères.



Mr. Caine ? Ah oui, le Sixième Sens, ça change tout...

Dénouements Possibles

Si les persos ne réussissent pas à entrer chez les Caine et à sauver les enfants, ces derniers sont condamnés. Le lendemain, les Caine annoncent qu'ils vont devoir quitter Whitby, même s'ils sont désolés de quitter une si charmante ville. Leur fille Hannah (qui n'a jamais existé) est tombée gravement malade et ils vont devoir se rendre à son chevet, et s'occuper de leurs petits-enfants. En pareille circonstance, nul n'irait leur chercher des poux dans la tête, ni mettre en doute la raison de leur départ précipité. Ils partent le jour même. Des déménageurs viendront prendre leurs affaires plus tard (ou pas, d'ailleurs).

Deborah Totleben, alias Dark Debbie, finira par être relâchée, après avoir passé plusieurs jours en détention, faute de preuves. En l'absence de corps, la disparition des enfants restera un *cold case* jamais résolu.

Ayant déjà perdu trop de temps, elle quittera Whitby immédiatement, et se mettra en chasse. Elle a une revanche à prendre sur les Caine.

Dans le meilleur des cas, les persos peuvent donc stopper le rituel et sauver Ben et Kate du sort funeste qui les attend. S'ils mettent les Caine en échec, ces derniers tenteront tout d'abord de fuir, s'ils en ont la capacité, avant de se rendre si les persos ont fait appel aux forces de l'ordre, par exemple. Innocentée, Deborah Totleben est relâchée et quitte Whitby. Si les persos croisent son chemin, elle les remerciera de leur intervention et leur fera ses adieux.

Note au MJ : Cette fin, la plus « heureuse » possible, pourra donner lieu à une scène emplie d'émotion, entre les persos et Dark Debbie. Si la jeune femme ne compte en aucun cas rester à Whitby, elle peut néanmoins leur transmettre un peu de leur savoir sur leur ennemi commun, le No Man's Land et ses multiples incarnations. Quand elle quitte la ville, pour aller l'affronter partout où elle croisera sa route, Debbie sait que de courageux enfants sont désormais les gardiens de Whitby... Quant aux Caine, qui sait si, lors de leur transfert de Whitby à la prison qui les attend avant leur jugement, ils ne pourraient pas réussir à s'échapper, en jouant à leurs gardiens un vilain tour à leur façon ? Un petit cookie ?

Mr. et Mrs. Caine

Ce couple de septuagénaires, en apparence fort sympathique, est en réalité une paire de dangereux et malfaisants sorciers, beaucoup plus âgés qu'il n'y paraît puisqu'ils sévissent depuis les années 1880...

Nés en Angleterre au début du règne de la reine Victoria, ils ont d'abord vécu à Londres, sous un autre nom, croisant notamment le sulfureux Aleister Crowley et toutes les autres célébrités de l'occultisme victorien. A ce sujet, il se pourrait bien que Mr. Caine soit le véritable Jack l'Eventreur, mais c'est une autre histoire...

Leurs ténébreuses activités les obligent à changer périodiquement de lieu de résidence ainsi que d'identité... Ils finiront donc fatalement par arriver à Whitby (sous le nom de Mr. et Mrs. Caine) – un endroit particulièrement intéressant pour ces adeptes de la Magie la plus noire !

Après la première guerre mondiale, le couple a commencé à voyager en Europe, puis aux USA à partir des années 50. Grâce à leur pratique de la sorcellerie, les Caine vieillissent deux fois plus lentement que n'importe qui – mais ils savent qu'il ne leur reste plus beaucoup d'années devant eux...

A moins, bien sûr, qu'ils ne réussissent à puiser de nouvelles forces dans les énergies ténébreuse du No Man's Land ; c'est à cette fin qu'ils recherchent depuis déjà plusieurs années un endroit où la frontière entre notre réalité et la dimension noire est des plus ténues.

Comme les deux charmants petits vieux le déclareront eux-mêmes avec un certain humour lorsqu'ils rencontreront leurs nouveaux voisins (au hasard, la famille d'un des persos...), Whitby leur a semblé « l'endroit rêvé » pour passer leurs vieux jours.

Officiellement, Mr. Caine était, avant sa retraite, « dans les assurances ». Le couple n'a jamais eu d'enfants mais sera absolument ravi de jouer les baby-sitters pour leurs voisins si ceux-ci leur en font la demande.

Mrs. Caine (« *Appelez-moi Wilma !* ») est, de loin, la plus expansive des deux. On peut même dire qu'elle parle sans arrêt, de tout et de n'importe quoi – mais ce bavardage incessant n'est qu'une façade, son esprit aiguisé étant toujours à l'affût de quelque sujet susceptible d'intéresser le couple infernal. Il est fort probable que les persos trouveront cette grand-mère intarissable plutôt fatigante et assez collante... mais d'un autre côté, elle confectionne également de délicieux gâteaux, grâce à ses « recettes maison ».

Mr. Caine, quant à lui, semble plus mystérieux. Il n'a jamais réussi à se défaire de son accent britannique un peu suranné – et si on l'interroge à ce sujet, il reconnaît avoir étudié en Angleterre « dans sa jeunesse » et avoir également joué dans une troupe de théâtre shakespearienne, « dans le temps ». Mais l'énigmatique retraité fera également montre d'une impressionnante connaissance des films d'horreur des années 30 et 50, expliquant avoir rencontré plusieurs fois Bela Lugosi, Boris Karloff et autres grands noms du genre (tout est faux, mais Mr. Caine est un virtuose du mensonge). Mine de rien, il laissera aussi entendre aux persos qu'il croit « à certaines choses » et sera très intéressé par leurs éventuels récits d'aventures passées...

La vérité est que, pour accomplir le rituel qui, ils l'espèrent, leur donnera encore quelques décennies de vie, les Caine devront sacrifier deux enfants – un garçon pour monsieur et une fille pour madame. Qu'ils aient jeté leur dévolu sur deux des persos ou, pourquoi pas, sur une petite sœur et un petit frère, nos héros seront, au moins dans un premier temps, les seuls à pouvoir mettre en échec leur terrible projet !

En termes de jeu (et aussi dans la réalité...), les Caine peuvent être considérés comme des **monstres**, dotés des capacités suivantes :

Ils sont tous les deux extrêmement **Rusés** et leur longévité anormale les a rendus l'un et l'autre **Incrévables**. Leur maîtrise des **arts ténébreux** leur confère les Pouvoirs suivants : **Emprise** (voir p 74 des règles de TTB) et **Porte-Poisse** (voir p 78 des règles). Ils ne peuvent utiliser ces Pouvoirs que sur des victimes auxquelles ils ont préalablement volé un objet personnel (ex : un gant, un livre etc.) ou ayant

mangé un gâteau de Mrs. Caine au cours des sept derniers jours...

Quant au rituel qui leur permet de prolonger leur vie, ils l'ont trouvé dans un obscur grimoire en vieil anglais, intitulé « la Bible Noire », qu'ils conservent pieusement avec le reste de leur bric-à-brac cérémonial (robes noires, bougies noires, couteau sacrificiel etc.) – même s'ils n'en ont plus véritablement besoin, ayant depuis longtemps mémorisé le contenu de cet ouvrage maudit...

Dark Debbie

Deborah Totleben est une sorcière. C'est elle-même qui le dit. Et avec son look mi-punk, mi-gothique, cette jeune femme de 21 ans ne passe pas vraiment inaperçue – surtout si elle vient traîner ses semelles de Doc Martens dans une petite ville comme Whitby (Indiana)... Inutile de dire que la plupart des gens la regardent d'un sale œil. Mais elle a l'habitude. Et elle s'en balance.

Mais en dépit de ce que les apparences pourraient laisser supposer, Debbie est, comme elle le dit, « du côté des gentils ». La Magie qu'elle a appris à utiliser est la Magie protectrice, celle qui permet (parfois...) de lutter contre les cauchemars surgis du No Man's Land, en les renvoyant dans les profondeurs de la Dimension Noire. Car Dark Debbie a un compte à régler avec le No Man's Land. C'est pour cela qu'elle a tout plaqué pour sillonner l'Amérique en car ou en autostop, allant là où les rumeurs et les mystères l'appellent – là où, peut-être, une bande de gosses confrontés à l'Horreur pourrait avoir besoin de l'aide d'une magicienne, avant qu'il ne soit trop tard...

Avant cela, elle a passé plusieurs mois dans un hôpital psychiatrique, dont elle s'est finalement échappée. Et encore avant cela, elle était une ado fan de films d'horreur, de *new wave* et de jeux de rôle. Elle, Mike, Liz et Danny formaient une bande de potes « soudés comme les quatre doigts de la main » (c'était Mike qui avait trouvé la formule). Les autres gosses de leur petite ville les traitaient de *losers* et de *freaks* – mais ils s'en fichaient. Eux, ils avaient ce que Mike (encore lui...) appelait « le Grand Secret ». Ils savaient que les fantômes, les trucs paranormaux et même les monstres *existent réellement*... Ils avaient même affronté ensemble quelques-unes de ces créatures de cauchemar et ils s'en étaient sortis, sauvant au passage la vie de pas mal de victimes potentielles. Et personne ne le savait.

Ni leurs parents, ni les autres élèves du lycée. De toute façon, personne ne les aurait cru, alors à quoi bon ?, il n'y a pas encore si longtemps, Debbie était exactement comme les persos. Et elle sait mieux que personne à quel point *combattre les monstres* peut être dangereux.

Car Debbie a payé le prix fort. Un jour, le No Man's Land s'est vengé. Elle ne vous dira jamais ce qui s'est exactement passé mais elle n'a jamais cessé de revivre cette putain de nuit dans ses cauchemars.

Mais elle pourra vous dire comment tout s'est terminé : la mort atroce de Mike, le suicide de Danny, l'internement de Liz dans une clinique psychiatrique, où elle croupit toujours, assommée par les médocs et suppliant qu'on laisse la lumière allumée, par pitié.

A l'époque, les gens du coin et les journaux locaux parlèrent de l'influence néfaste du rock, de D&D et des films d'horreur. Des reportages firent passer Mike pour un dangereux taré, Danny et Liz pour des adolescents psychologiquement fragiles et Debbie – « Dark Debbie » comme un reporter la surnomma, à cause de son look – pour une tarée et une paumée, un « cas social » issu d'une famille fracturée. Fin de l'histoire... et début d'une autre. Après une période où elle vogua de familles d'accueil en institutions spécialisées, Deborah décida qu'il était temps pour elle de se battre, de riposter. On ne pouvait pas laisser le No Man's Land et ses cauchemars gagner. Elle et ses amis étaient dans « le trip Scooby-Doo » (une autre formule de Mike...); à présent, elle allait suivre « le trip Van Helsing ». Devenir une

chasseresse d'horreurs. Quelque part, elle en était sûre, il y avait d'autres Mikes, Danny, Liz et Debbie à aider.

En tant qu'**Alliée**, Debbie peut aider les persos en Réflexion et en Débrouille (voir TTB, p 39) – mais surtout, elle connaît plusieurs **rituels permettant de bannir des entités du No Man's Land** hors de la réalité ; les cibles de ces rituels et les conditions de leur exécution sont laissées à l'appréciation du MJ, qui pourra utiliser Debbie comme une alliée providentielle, si les persos sont confrontés à une menace qu'ils ne peuvent eux-mêmes vaincre. Elle-même pourra plaisanter sur son côté « *deus ex machina* ambulante » (Mike aurait apprécié).

Elle tire ses précieuses connaissances d'un vieux livre que Mike avait déniché au cours d'une de leurs aventures, en explorant la bibliothèque d'un authentique sorcier maléfique, qui se faisait passer pour un paisible Monsieur Tout le Monde (souvenirs, souvenirs...). Ce grimoire, écrit par un obscur occultiste des années 1920, s'intitule *Les Clés du Pouvoir*. Loin de se limiter à la seule Magie protectrice, il contient aussi plusieurs procédures pour manipuler les énergies du No Man's Land et appeler certaines de ses horreurs dans notre monde. Debbie s'est juré de ne jamais les employer – et pour l'instant, elle a tenu parole. Si les persos réussissent à lui en faire dire un peu plus à ce sujet, elle leur dira que « jouer avec la Magie, c'est jouer avec le feu ». Et qu'elle a choisi de *combattre le feu par le feu*. Le tout est de savoir jusqu'où on peut attiser la flamme...