

LE LIVRE NOIR

BIENVENUE A DEL CITY

Un scénario par Niguedouille
07/08/2011



TABLE DES MATIERES

Avant-propos	5
Jeu de rôles	5
Mécanique de narration	5
Synopsis	5
Démarrage	6
L'histoire	6
Personnages joueurs	6
Prélude	7
Tuerie au lycée	8
Lieu	8
Description	8
Ce qu'il s'est vraiment passé	8
Le shérif	8
Donna Michaels	9
La CPE	9
La gothique blasée	9
La cheerleader	9
Apparition dans la nuit	11
Lieu	11
Description	11
Ce qu'il s'est vraiment passé	11
Une famille modèle	12
Lieu	12
Description	12
Ce qu'il s'est vraiment passé	12
Le voisin	12

Le légiste.....	13
Rencontre avec Marlon Bennett.....	14
Lieu	14
Description	14
Ce qu'il s'est vraiment passé	14
Marlon Bennett	14
L'interrogatoire de Cassie White	16
Lieu	16
Préambule.....	16
Description	16
Cassie White.....	16
La commémoration	18
Lieu	18
Description	18
Ce qu'il s'est vraiment passé	18
Indices.....	19
Le manoir.....	20
Lieu	20
Description	20
La maison des Berhing.....	20
Le manoir.....	20
Le bureau 51	22
Lieu	22
Description	22
Aides de jeu	24
Equipement initial.....	24
Liste des élèves	25
Lettre de Marlon Bennett à Cassie.....	26

AVANT-PROPOS

JEU DE ROLES

Ce scénario ne se place pas dans le cadre d'un jeu de rôles en particulier. Il s'agit d'une introduction à un univers que j'ai imaginé, sur la base de séries télévisées à la mode, telles que Supernatural, à mi chemin entre l'enquête policière, le fantastique et l'horreur. Il peut donc être joué dans plusieurs contextes, comme Delta Green ou Bureau51 par exemple. Le système de jeu est BaSIC, mais ce scénario pourrait très certainement être joué avec autre chose.

MECANIQUE DE NARRATION

Au cours de la partie, le maitre de jeu indique le début et la fin des chapitres. Il passe explicitement d'un chapitre à l'autre par une ellipse spatio-temporelle. Cette mécanique permet un déroulement dynamique de l'histoire, sans temps morts inutiles.

Un chapitre correspond à un événement, qui s'est produit et qui donne lieu à une histoire à jouer. Il est constitué de :

- Un descriptif,
- Une enquête,
- Des preuves et / ou des indices,
- Des personnages (victimes, témoins, etc.)

Parfois, un chapitre est juste un interlude, et ne nécessite pas tous ces éléments.

SYNOPSIS

L'histoire prend place à Del City, Oklahoma, une petite ville (4000 habitants) du Midwest américain comme il y en a beaucoup. Deux jeunes gens ont trouvé un livre contenant des incantations de magie noire, et l'utilisent à leur profit. Mais ils ignorent qu'en faisant cela, ils mettent en œuvre des forces occultes qui vont leur échapper.

Au cours de cette partie, les joueurs devront enquêter sur plusieurs événements. En apparence il s'agit de tristes faits divers, mais leur origine est commune : le livre noir. De plus ces événements sont très rapprochés dans le temps. Les joueurs devront trouver les pistes qui les mèneront à faire cesser la menace (ou du moins la calmer temporairement). Ce faisant, ils seront approchés et recrutés par le Bureau 51, une agence gouvernementale secrète qui traite de tous les sujets occultes cachés au grand public.

DEMARRAGE

L'HISTOIRE

Cassie White a 20 ans (description physique : Carrie au bal du diable). Elle vit à Del City depuis toujours, dans une famille recomposée. Son père parti depuis longtemps, elle vit avec sa mère (Courtney White), son beau-père (Jeff Matthew) et le fils de son beau-père (Billy). Elle habite en ville, près du bar le Main Street, où elle travaille en tant que serveuse depuis qu'elle a quitté le lycée. Elle essaie de mettre de l'argent de côté pour emménager avec son petit ami, Anders Berhing, quand celui-ci aura quitté le lycée et trouvé un travail.

Lui aussi a 20 ans (description : c'est un quarterback... beau, sportif, populaire et orgueilleux). Comme il n'a jamais été très travailleur, il est toujours au lycée, en dernière année. Il est quarterback de l'équipe de football. Il a rencontré Cassie quand elle était en terminale, et ils sont ensemble depuis.

Anders habite à la campagne, à quelques kilomètres au sud de la ville. Sa famille gère une exploitation agricole, qui cultive du maïs et possède une vingtaine de vaches.

Non loin de chez lui se dresse un manoir abandonné, dans lequel il avait l'habitude d'aller jouer étant enfant. Depuis qu'il sort avec Cassie, ils s'y rendent quelques fois la nuit, pour boire des bières et fumer de l'herbe. Un soir, Anders a eu envie de montrer à Cassie la cave du manoir. En fouillant, elle y a déniché un vieux livre noir rédigé en latin.

En travaillant sur le sujet pendant plusieurs semaines, et grâce à ses souvenirs du lycée et sa culture catholique, Cassie arrive à comprendre le sujet du livre, qu'elle traduit en partie. Il contient des incantations pour attirer le malheur sur une personne, sans que le détail des événements qui peuvent se produire ne soit clairement décrit.

D'abord pour s'amuser, et dans l'espoir de régler quelques comptes, Cassie et Anders se rendent au manoir pour y expérimenter leur première incantation. Ils choisissent comme cible Georges Duby, professeur de mathématiques au lycée Del City High School. En effet, celui-ci a la fâcheuse habitude d'infliger des colles à Anders, élève dissipé et peu assidu.

Ce que Cassie et Anders ignorent à ce moment là, c'est que non seulement l'incantation, à base de dessins et de litanies, va fonctionner, mais qu'en plus elle va les impliquer personnellement dans les événements qui vont se produire à partir de là.

La magie des incantations décrites dans le livre repose sur la folie meurtrière des hommes. Pour appeler le malheur sur une personne, la magie agit sur l'entourage de l'incantateur. Elle utilise une personne proche de lui pour lui insuffler à la fois une folie meurtrière et la cible de cette folie. La personne perd alors l'esprit pour se concentrer sur son objectif : attirer le malheur sur sa cible, par tous les moyens.

Le premier événement, conséquence de la première incantation de Cassie et Anders, est décrit ci-dessous. Il constitue le point d'entrée de la partie.

PERSONNAGES JOUEURS

Les personnages sont des inspecteurs débutants de la police d'Oklahoma City. Ils se connaissent déjà, depuis l'école de police pour certains, et depuis peu de temps pour d'autres. Ils sont envoyés à Del City pour renforcer l'équipe locale, qui n'arrive pas à faire face dès qu'un événement inhabituel se produit.

PRELUDE

Les personnages sont envoyés de Oklahoma City à Del City, à 200 kilomètres (ce n'est pas vrai, mais c'est utile pour les besoins de l'histoire), afin de renforcer l'équipe locale dans le cadre de l'enquête qui a lieu sur la tuerie du lycée Del City High School, qui s'est produite le matin même.

Ils sont envoyés par le commissaire, afin qu'ils « fassent leur preuves sur le terrain. » Ils doivent donc faire le clair sur cette affaire, et revenir avec un rapport exhaustif sur les événements qui se sont produits. De plus, ils doivent tenir leur hiérarchie informée du déroulement de l'enquête. Deux nuits à l'hôtel le Central ont été réservées pour eux, soit la durée théorique de leur enquête.

Les joueurs arrivent en voiture de fonction à Del City par un chaud après midi d'été indien. Ils ont rendez-vous à l'office du shérif. Au démarrage, ils n'ont que peu d'informations sur l'événement, mais ils seront briefés dès leur arrivée.

Quand ils arrivent à Del City, à l'office du shérif, les personnages sont accueillis par Donna Michaels (description : Diana Barrigan de FBI Duo très spécial), principale adjointe, ainsi que par Doui (description : Doui de Malcolm en plus vieux), qui est agent-stagiaire-intérimaire.

Donna les attendait avant de partir sur les lieux. Comme les personnages ont une voiture de fonction, elle propose de la prendre pour se rendre au lycée. C'est déjà la fin d'après-midi.

TUERIE AU LYCEE

LIEU

Le lycée Del City High School est un des trois lycées de Del City, le seul qui est public. Logiquement, c'est donc également le plus rempli : 400 élèves s'y entassent chaque jour. C'est aussi le lycée le plus éloigné de la ville, et des transports scolaires mis en place par la mairie le desservent matin et soir.

DESCRIPTION

A l'arrivée sur les lieux, les personnages constatent que le lycée a été évacué. Il ne reste que peu de personnes sur place, maintenant que l'équipe médico-légale (un médecin légiste et son assistant, en fait) a terminé son travail. Il y a le shérif, quelques personnels de l'établissement et quelques élèves qui ont accepté de rester pour livrer un premier témoignage « à chaud ». Les autres élèves sont rentrés chez eux, plus ou moins en état de choc.

Ce matin là, un étudiant de terminale, Billy Matthew, est arrivé au lycée armé. Pendant le cours de mathématiques du professeur Georges Duby, les yeux fous et exorbités, il s'est mis à tirer sur l'enseignant et les autres élèves. Le professeur est mort, ainsi que trois élèves, dont le tireur qui a mis fin à ses jours avant que quiconque ait pu le maîtriser.

CE QU'IL S'EST VRAIMENT PASSE

Cassie et Anders ont réalisé leur première incantation, qui avait pour cible Georges Duby. Le matin suivant, c'est donc le fils du beau-père de Cassie, Billy, qui a été saisi d'une rage meurtrière par la magie du livre noir. Billy et Anders sont dans la même classe.

Billy a donc récupéré le pistolet de son père, rangé dans une « cache secrète », et l'a utilisé pour assassiner son professeur de sang froid, avant de tenter d'apaiser sa folie en tuant un maximum de personnes. N'y parvenant pas, il a fini par se tirer une balle dans la tête.

LE SHERIF

Il s'agit de Willie Garson (description : Mozzie de FBI Duo très spécial). Il est arrivé sur les lieux peu de temps après l'appel de la CPE, juste avant l'arrivée des secours (même s'il n'y avait plus personne à secourir).

Après avoir fait connaissance, et les avoir remercié d'un air peu sincère d'être venus « renforcer ses équipes, manifestement peu compétentes pour qu'on leur envoie trois rookie de la ville », il leur donne la seule information ayant un peu de valeur : le pistolet utilisé par Billy est un Glock 9mm, modèle standard, appartenant au père du tireur.

Le shérif apprend aux personnages qu'une commémoration donnée par le maire aura lieu le lendemain, au cimetière municipal. Leur présence est vivement souhaitée, afin de bien faire comprendre aux familles et aux médias que l'affaire est prise au sérieux par les pouvoirs publics.

Enfin, Willie Garson apprend aux personnages que sa principale adjointe, Donna, connaît bien une des victimes : Georges Duby, le professeur de mathématiques. Ils étaient amis dans le temps.

DONNA MICHAELS

Quand elle est interrogée à propos de Georges Duby, Donna indique qu'en effet, dans le temps, elle l'a bien connu. Ils étaient amis, et sont même sortis ensemble en terminale, mais ça n'a pas duré.

Si les personnages insistent pour en savoir plus, ils découvriront que, depuis, ils se sont à peine parlés. Mais la semaine précédente, à l'occasion d'un bal des anciens du lycée, ils se sont revus. Elle ne voudra pas trop en dire sur le déroulement de la soirée, mais elle indiquera que c'était « comme dans le temps ».

D'autres gens étaient également présents à cette soirée. L'un d'entre eux est également professeur au lycée (Marlon Bennett, mais elle ne donnera pas ce nom aux joueurs), d'autres travaillent en ville ou ont déménagé.

LA CPE

La CPE est une vieille blonde aigrie qui n'aspire qu'à une chose : que tout revienne dans l'ordre. Elle se montre d'ailleurs insistante sur ce point : quand est-ce que le lycée va pouvoir rouvrir ?

Par ailleurs, elle peut fournir aux joueurs une liste des élèves de la classe. Eventuellement, elle pourra indiquer qui était le chouchou de la classe de Georges Duby (Jenny Howins) et qui était sa bête noire (Anders Berhing).

LA GOTHIQUE BLASEE

Il s'agit de Marge Beckett (description : gothique de base), 18 ans. Elle est amie avec Anders et Cassie (mais elle n'a aucune raison de le dire). Elle ne semble pas trop perturbée par ce qu'elle a vu. Elle n'est pas non plus pressée de rentrer chez elle retrouver ses parents alcooliques qui doivent encore être en train de se disputer.

En tant que témoin de premier rang, elle peut raconter dans le détail le déroulement des événements : le cours de mathématiques soporifique, Billy qui se lève, comme en transe et les yeux fous, sort une arme et se met à tirer. D'abord sur son professeur, puis sur les élèves les plus proches.

Dans le même temps, pendant toute la scène, le Billy a parlé dans une langue étrangère, ou une langue morte, comme de l'italien ou du latin, elle ne saurait dire.

LA CHEERLEADER

La cheerleader s'appelle Jenny Howins. Elle a 17 ans. Elle semble survoltée, elle ne tient pas en place, toujours en train de gigoter.

Elle décrit de la même façon que Marge le déroulement de la scène. Mais à son avis, de toute façon, ils sont tous tarés dans la famille Matthew-White, surtout la sœur, Cassie. Et surtout, Cassie sort avec Anders, le beau quaterback de l'équipe de football, ce qui en fait une pute, de fait.

APPARITION DANS LA NUIT

LIEU

L'action se passe la nuit, sur le chemin du retour. Un des personnages conduit la voiture.

DESCRIPTION

Soudainement, il voit une « apparition » dans son rétroviseur : une femme fantomatique habillée de blanc est assise sur la banquette arrière, entre les autres personnages.

Le conducteur pousse un cri et fait un jet pour ne pas se laisser surprendre. S'il réussit, il garde son calme et se contente de freiner brutalement, par réflexe. Sinon, il perd le contrôle du véhicule, qui fait un écart violent, un tonneau et termine dans le fossé.

Les personnages (hormis le conducteur) font des jets de constitution. Le meilleur ne perd pas conscience. Il est sonné et s'extrait du véhicule. Il comprend qu'il doit sortir les autres du véhicule, qui commence à brûler et qui pourrait exploser. Brièvement, il aperçoit la femme dans le lointain, qui disparaît.

Les personnages poursuivent leur chemin comme ils le peuvent. S'ils ne téléphonent pas pour avoir de l'aide, ils finissent par être pris en stop et ramenés jusqu'en ville.

CE QU'IL S'EST VRAIMENT PASSE

En fait l'apparition est simplement un effet magique résiduel du sort qui a été lancé. Le personnage qui conduisait et qui a vu l'apparition a en fait vu Cassie, la lanceuse du sort (mais bien sûr il ne peut pas encore le savoir).

UNE FAMILLE MODELE

LIEU

Le domicile des Matthew-White est une maison peu chère construite une trentaine d'années plus tôt, dans une banlieue résidentielle de Del City.

DESCRIPTION

Le lendemain matin, alors que les personnages souhaitaient probablement se rendre chez les Matthew-White, ils reçoivent un appel de Donna. Un autre drame s'est produit, au domicile des Matthew-White cette fois-ci. Elle ne donne pas plus de détails mais leur demande de venir au plus vite à l'office du shérif, afin de se rendre sur les lieux ensemble.

Quand les joueurs arrivent sur place, seul le shérif Garson est déjà là. Dans le salon, ils découvrent le corps de Courtney White. Il y a une grande quantité de sang. Elle a manifestement reçu trois coups de couteau dans l'abdomen. Elle tient d'ailleurs un couteau à la main.

En suivant les traces de sang dans la maison, les personnages arrivent au jardin. La porte de la cabane à outils est entrouverte. Ils y découvrent le corps de Jeff Matthew, qui a été égorgé.

Il n'y a personne d'autre dans la maison.

CE QU'IL S'EST VRAIMENT PASSE

Après leur première expérience réussie avec le professeur Georges Duby, Cassie et Anders ont décidé de faire une nouvelle expérience. Ils ne sont pas traumatisés par la mort de leurs camarades et celle de Billy, qu'ils voient comme un maigre prix à payer pour des pouvoirs hors du commun.

Leur nouvelle cible est tout simplement le beau-père de Cassie, qui l'a abusé d'elle quand elle avait 15 ans. Quand ils réalisent l'incantation, la nuit où les personnages ont leur accident de voiture, ils n'ont pas encore compris qu'il y aurait à nouveau un effet de bord.

Cette fois-ci c'est la mère de Cassie, Courtney, qui est « choisie » par la magie noire pour attirer le malheur sur Jeff Matthew. C'est avec une grande efficacité que celle-ci, à l'heure du petit déjeuner, remplit sa mission. Elle se donne ensuite violemment la mort, pour échapper à la folie qui la consume.

LE VOISIN

C'est lui qui a appelé la police. En effet, il était venu apporter une enveloppe déposée chez lui par erreur. N'ayant pas réponse après avoir frappé à la porte, il a jeté un coup d'œil par la fenêtre de la cuisine et a vu le corps de Courtney étendu à terre. Il est donc entré et a appelé la police immédiatement. Il n'a vu personne entrer ou sortir de la maison.

S'ils s'y intéressent (et ça serait mieux, car elle contient des informations essentielles), les personnages peuvent récupérer l'enveloppe. Elle est adressée à Cassie, de la part d'un certain Marlon Bennett. Les personnages qui réussissent un jet d'observation pourront remarquer que Donna a réagi imperceptiblement en reconnaissant ce nom. Si elle est interrogée à ce sujet, elle indique simplement qu'elle, Georges Duby et Marlon Bennett étaient amis au lycée.

Marlon est professeur de latin au Del City High School (mais à ce stade, les personnages n'ont aucun moyen de le savoir). En résumé, elle contient les informations suivantes :

- Cassie s'était adressée à lui pour solliciter son aide sur la traduction d'un texte,
- Marlon refuse de traduire le texte car il l'estime trop dangereux,
- Le texte à traduire a été trouvé dans une maison abandonnée,
- Visiblement Marlon possède d'autres ouvrages du même type, et il sous-entend même qu'il s'en est déjà servi.

LE LEGISTE

Le légiste s'appelle Marc Dunham. Il est âgé de 59 ans (description : Ducky de NCIS). Il arrive sur les lieux, avec son jeune assistant Edouard, peu de temps après les personnages.

Il rendra son rapport détaillé un peu plus tard dans la journée. Son analyse préliminaire est la suivante : il est peu probable que Courtney White se soit infligé cela à elle-même, mais c'est néanmoins possible. Par ailleurs, la taille du couteau trouvé sur les lieux semble correspondre aux blessures trouvées sur les victimes.

RENCONTRE AVEC MARLON BENNETT

LIEU

Chez Marlon Bennett, un appartement en centre ville.

DESCRIPTION

Donna indique qu'elle ne veut pas se rendre chez Marlon, mais qu'elle peut leur donner l'adresse. Quand elle sera interrogée à ce sujet, elle racontera aux joueurs toute l'histoire.

Lorsqu'ils étaient au lycée, Donna, Georges et Marlon étaient des amis très proches. Marlon a toujours été amoureux de Donna, mais c'est avec Georges qu'elle a fini par sortir. Leur histoire n'a pas duré, mais Marlon en est resté très... contrarié, voire même dépressif. A tel point qu'ils ont cessé de se voir. Pendant des années, ils n'ont échangé que des saluts polis aux rares occasions où ils ont pu se croiser.

Pourtant, quand ils ont eu l'occasion de se revoir au bal des anciens du lycée, ils ont discuté et retrouvé un peu de leur complicité de l'époque. L'alcool aidant, Donna et Georges ont de nouveau flirté ensemble. Marlon l'a très mal pris et a quitté la soirée en colère.

Au final, elle souhaite l'éviter autant que possible, surtout suite à la mort de Georges.

CE QU'IL S'EST VRAIMENT PASSE

Bien que Marlon apparaisse comme suspect dans la mort de Georges, il n'y est pour rien. A une époque il a fait de la magie noire, et il a jeté un sort qui aurait dû rendre Donna amoureuse de lui. Au lieu de cela, elle s'est jetée dans les bras de Georges. Marlon a fait une dépression, dont il a mis plusieurs années à se relever (un effet de bord occulte du sortilège).

MARLON BENNETT

Physiquement, il ressemble un peu à Barack Obama, mais avec un sourire plus benêt et moins confiant.

Quand il sera interrogé par les joueurs, il refusera tout d'abord de donner des détails sur ses récentes retrouvailles avec Donna et Georges, tant l'humiliation qu'il a ressentie est forte. Mais si les personnages insistent, il leur donnera une version des faits qui n'est pas différente de ce qu'a indiqué Donna.

Quand les joueurs aborderont le sujet de la lettre envoyée à Cassie, il révélera qu'elle lui a envoyé par courrier des photocopies d'un ouvrage en latin. Elle lui a demandé de l'aide pour la traduction de certains passages.

Il ne voudra rien dire de plus à ce sujet, ce qui devrait le faire apparaître comme suspect aux yeux des personnages. De plus, il s'est débarrassé des photocopies envoyées par Cassie. Mais rien ne peut l'obliger à en dire plus...

Les joueurs pousseront probablement leur investigation. Il peuvent apprendre que : il n'est pas marié, il vit seul, il enseigne le latin au lycée, il ne s'entendait pas bien avec son collègue Georges Duby.

L'INTERROGATOIRE DE CASSIE WHITE

LIEU

En banlieue puis à l'office du shérif.

PREAMBULE

Les personnages voudront probablement rencontrer le dernier membre de la famille : Cassie White. Ils devront se débrouiller pour la trouver. Naturellement, ils devraient se rendre sur son lieu de travail, au bar le Main Street. Mais ils ne la trouveront pas là, car elle a pris sa journée quand elle a appris la mort de sa mère et de son beau-père. En réalité elle s'est rendue chez sa tante Jenny, la sœur de sa mère, qui habite dans une banlieue proche. Personne n'est en mesure de donner cette information aux personnages, mais s'ils prennent le temps de chercher ils finiront par s'y rendre.

DESCRIPTION

Les personnages se rendent donc Martha Haming, une ménagère de plus de 50 ans sans intérêt, chez qui Cassie s'est réfugiée. Ils frappent à la porte et attendent assez longtemps avant que Martha ne vienne leur ouvrir. Quand elle arrive enfin, elle les accueille poliment mais ne semble pas très disposée à les laisser entrer. Elle défend que Cassie a besoin de repos.

En réussissant un test de perspective de difficulté moyenne, un des joueurs peut entendre un bruit étrange à l'arrière de la maison, comme si quelque chose s'était écroulé. Et de fait, en faisant le tour, il découvre une poubelle renversée et Cassie en train de s'enfuir à toutes jambes !

Au cours de la course-poursuite qui suit dans la zone résidentielle, un des personnages va se faire renverser par une voiture (ou manquer de se faire renverser). Le choc ne sera pas très violent, mais cela motivera les joueurs à amener Cassie au poste pour l'interroger quand ils l'auront attrapée, plutôt que de le faire sur place.

Le joueur qui conduisait la nuit de l'accident, suite à un test réussi approprié, reconnaîtra comme une similitude entre Cassie et l'apparition qu'il lui a fait quitter la route.

CASSIE WHITE

Les personnages ramènent donc Cassie au poste pour interrogatoire. A son arrivée, elle demande à aller aux toilettes.

Elle ne semble pas très inquiète, ni très gênée d'avoir entraîné les joueurs dans une course-poursuite qui s'est mal goupillée pour l'un d'entre eux. Cet excès d'assurance peut même paraître suspect aux enquêteurs. Elle n'a pas le comportement de quelqu'un qui vient de perdre toute sa famille dans des circonstances atroces.

Quand elle est interrogée sur les raisons de sa fuite, elle explique simplement qu'après tout ce qui vient de se passer, elle n'avait pas envie de parler à la police. Si elle est ouvertement

soupçonnée, une lueur de culpabilité passe dans son regard (test difficile pour s'en apercevoir), mais elle niera toute implication. Elle dit qu'elle est en état de choc, et qu'elle a encore du mal à réaliser ce qui vient de se passer, et qu'elle ne comprend pas comment deux événements aussi terribles ont pu toucher sa famille en si peu de temps.

Si on le lui demande, elle fournira son emploi du temps détaillé. Elle travaille au pub le midi et le soir. Elle habite chez ses parents. Elle n'est pas sortie avec ses amis ou son petit ami ces derniers jours.

Comme ils n'arrivent à tirer aucune information de Cassie, les personnages finiront par la laisser repartir.

Ils doivent de toute façon se rendre au cimetière municipal, et assister au discours du maire.

LA COMMEMORATION

LIEU

Le cimetière municipal.

DESCRIPTION

Lorsque les personnages arrivent au cimetière municipal, le maire est en train de commencer son discours sur la terrible tragédie qui vient de se produire. Les familles des victimes sont présentes, ainsi qu'un prêtre et des journalistes.

Lorsqu'il est interrogé par ceux-ci, le maire se montre rassurant et indique que ces événements sont pris très au sérieux par les pouvoirs publics. A tel point que la ville d'Oklahoma City a envoyé de nouvelles équipes pour renforcer les forces de polices locales : il présente les personnages comme étant des enquêteurs experts en psychologie des adolescents et en violences juvéniles.

Les personnages sont alors interviewés à la volée par les journalistes. Les questions fusent :

- Où en est l'enquête ?
- Quel est le rapport entre la tuerie au lycée et la famille Matthew – White ?
- Qu'est-ce qui peut pousser un adolescent à s'en prendre aussi violemment à ses camarades ?
- Pourquoi la police locale a besoin de renforts ?

Le shérif a l'air satisfait que, pour une fois, les regards ne soient pas tournés vers lui.

C'est alors que les personnages font de leur mieux pour répondre aux questions qu'une scène surréaliste survient : Donna, qui était jusque là en train de parler avec l'adjoint au maire, sort son arme. Elle prend le temps d'ajuster son tir, en visant le shérif. Le regard fixe, elle semble extrêmement concentrée. Quelqu'un pousse un cri, Donna tire et la balle fait mouche. Le shérif s'écroule.

Là dessus, Donna se met à hurler. Elle vise les personnages et se met à tirer à feu nourri. Elle ne s'arrêtera que lorsque quelqu'un aura réussi à la tuer.

Certains personnages seront probablement blessés, et devraient se rendre à l'hôpital. Le shérif est blessé également, mais pas mortellement, et est lui aussi évacué vers l'hôpital.

CE QU'IL S'EST VRAIMENT PASSE

Cassie joue un jeu de bout en bout. La folie du livre noir commence à l'atteindre, même si personne n'a jeté de sort directement à son encontre. C'est la proximité du livre et surtout sa manipulation répétée qui provoque chez elle une forte assurance et une constante envie de tuer, qu'elle arrive à maîtriser pour le moment.

Après son interrogatoire, elle a rejoint Anders. Ensemble, ils n'ont pas trainé pour réaliser une incantation, afin d'attirer le malheur sur le shérif. Ils pensent qu'ainsi ils interrompront l'enquête en cours.

Ce sort à eu pour effet de plonger Donna dans une rage meurtrière, dont l'issue n'aurait pas pu être différente.

INDICES

Juste après la fusillade, alors que les personnages sont en train de se remettre de leurs émotions et en attendant les ambulances, ils reçoivent un appel de Doui, qui est resté au poste pendant la commémoration.

Il leur apprend qu'il a trouvé, dans les toilettes, le téléphone de Cassie. Le dernier message qu'elle a envoyé est adressé à un certain Anders Behring : « Prépare tout, on passe à l'action ».

LE MANOIR

LIEU

Chez Anders Berhing puis au manoir abandonné.

DESCRIPTION

LA MAISON DES BERHING

A la recherche de Anders Berhing, les joueurs se rendent chez lui. C'est la fin d'une journée déjà bien éprouvante. Les Berhing sont une famille d'agriculteurs. Ils habitent à une petite demi-heure de voiture de la ville, en pleine campagne. Ce sont des paysans rustres et grossiers, comme vont pouvoir le découvrir les joueurs.

Quand ils arrivent et toquent à la porte, c'est la mère, Anita Berhing, qui leur ouvre. Elle les regarde d'un air suspicieux et ne semble pas du tout avoir envie de leur parler, encore moins de les laisser entrer. Quand ils évoquent la raison de leur présence, elle leur lâche un « mais qu'est-ce qu'il a encore fait ce petit con ? » et leur explique que : un, il n'est pas là, et deux, il est majeur. De fait, elle ne se sent pas trop concernée par ce qui peut lui arriver.

En insistant, les joueurs découvriront que Anders traîne souvent « avec sa pouf, pour fumer des pétards » dans une maison abandonnée, pas loin de là. Elle leur expliquera vaguement comment y aller.

Si les joueurs n'ont pas l'idée (ou pas l'intention) de récupérer ces renseignements, ils passeront devant le manoir par hasard au retour, et un jet d'astuce leur aidera à faire le lien avec tout ce qu'ils savent déjà (notamment la lettre de Marlon).

LE MANOIR

Lorsqu'ils arrivent au manoir, les joueurs avertis (faire un jet d'une caractéristique correspondante) noteront de nombreuses traces de pneus, appartenant à un deux roues de type motobylette. Cependant, aucun véhicule n'est garé, les lieux semblent déserts.

Le manoir est constitué d'un rez-de-chaussée et d'un étage. Il y a en plus un grenier, avec des fenêtres qui s'ouvrent sur une partie un peu plus plate du toit. Il y a aussi (probablement, les joueurs le découvriront) une cave.

Quand ils entrent, les joueurs arrivent dans un vestibule, qui donne sur un escalier, un couloir et deux pièces vides. L'escalier semble en mauvais état. A l'étage, il y a également deux pièces vides. L'une d'entre elles présente une trappe (ouverte) pour accéder au grenier.

Les joueurs chercheront donc un peu et découvriront rapidement que le manoir est désert. S'ils insistent, ils trouveront une seconde trappe, au sol, dans le couloir, qui mène à la cave (s'ils n'insistent pas, il faudra les aider un peu). Lorsqu'ils ouvrent la trappe, ils s'aperçoivent que le sol est deux mètres plus bas, et qu'il n'y a ni échelle ni système de cordes. Pour autant, descendre ne semble pas très difficile, et ils pourront y arriver facilement en s'aidant les uns les autres.

Comme le reste du manoir, la cave est presque vide elle aussi. Il reste quelques meubles défoncés : une vieille armoire, un bureau d'écolier, un landau abîmé.

Le premier personnage à pointer sa lampe sur le dit bureau aura « comme » une illusion d'optique. Pour cela, il échouera à un test de perception (de difficulté tellement élevée qu'il ne peut réussir), et croira voir le landau se balancer tout seul dans le noir. Quand il y regardera de plus prêt cependant, il ne verra rien d'autre qu'un landau parfaitement immobile et recouvert de poussière.

Au milieu de la pièce, par ailleurs, se trouve une étrange dalle de pierre. En investiguant, les joueurs découvrent qu'il s'agit en fait d'un coffre en pierre, comme un petit sarcophage. Il a clairement été déblayé mais est probablement trop lourd pour être extrait sans matériel adéquat. Mais en s'y mettant à plusieurs, et non sans effort, ils finissent par réussir à l'ouvrir.

Soudain, au moment où ils arrivent enfin à soulever le couvercle (faire des tests tant que nécessaire), il se passe deux choses simultanément : ils découvrent que le coffre est vide, et ils entendent un hurlement de rage dans leur dos.

Le temps de se retourner et un jeune homme (il s'agit bien sûr de Anders), la vingtaine, armé d'une hache, est déjà sur eux. Les yeux fous, les lèvres retroussées, il frappe de toutes ses forces le premier joueur qu'il croise. Dans la bagarre, il sera probablement tué (ou sinon il essaiera de se tuer lui-même dès que l'occasion se présentera) et un ou plusieurs personnages seront blessés.

Alors qu'ils se remettent de leurs émotions (et dispensent les premiers secours s'il y a lieu), ils aperçoivent, par la trappe, une silhouette féminine qui les surplombe. Quand ils s'approchent, elle s'enfuit. Un test approprié fera percevoir à l'un des joueurs des bruits de pas précipités dans l'escalier.

En toute logique, les joueurs devraient (péniblement, car il n'y a toujours pas d'échelle) se lancer à sa poursuite. Ils arrivent à l'étage, découvrent qu'elle est entrée dans le grenier. Ils arrivent dans le grenier, découvrent qu'elle est sortie sur le toit. Ils arrivent sur le toit... Et voient Cassie White, au bout du toit, tournée vers eux avec un livre dans les bras. Elle est en train de lire un texte, dans une langue qui semble clairement être du latin.

L'ordre d'arrivée des joueurs sur le toit à de l'importance : alors que les premiers s'organisent peut être (ou foncent sur elle), le dernier d'entre eux perd le contrôle et est submergé par la magie meurtrière. Il se met à hurler et à sortir son arme. Un test réussi de résistance à la magie lui permettra de choisir entre tirer sur ses amis et se jeter du toit. S'il échoue, il n'aura pas d'autre choix que d'essayer de tuer les autres joueurs.

Pendant que les autres joueurs le maîtrisent comme ils peuvent (pour éviter de trop le démoraliser, le joueur concerné pourra faire d'autres tests pour essayer de se contrôler), Cassie tente de s'échapper en descendant du toit par la gouttière. Si les joueurs sont alertes, ils pourront l'attraper à ce moment là. Sinon, elle part en moto, mais ils arriveront à la rattraper sans peine sur le chemin de terre qui mène au manoir. Elle s'est débarrassée du livre en le jetant dans un fossé, mais en fouillant bien ils pourront le retrouver.

Pour le joueur sous l'effet de la magie, il finira par s'estomper de lui-même rapidement, car le sort n'a pas correctement été lancé.

LE BUREAU 51

LIEU

L'office du shérif.

DESCRIPTION

Les joueurs finissent par revenir à l'office du shérif, dans la nuit. Ils y rencontrent Doui qui, comme d'habitude, est de service (ou bien habite là, on ne sait pas trop). Cassie n'a pas décroché un mot et semble s'être complètement enfermée sur elle-même.

L'étude préliminaire du livre, qu'ils feront peut être en chemin, ne leur apprend rien. Tout est rédigé en latin, et il n'y a pas d'image.

Doui leur annonce qu'ils sont attendu par un certain Mason Yarnell (description physique : Jean-Pierre Castaldi, mais en pas du tout rigolo), de la police d'Oklahoma City (« ils ont pas l'air marrant les inspecteurs chez vous »).

Les joueurs ne le connaissent ni d'Eve ni d'Adam. Mason n'est pas d'un abord très chaleureux. Il se présente rapidement, et indique qu'il a été envoyé par Oklahoma City car ils n'ont pas fait de rapport à leur hiérarchie (ce qui est sans doute vrai, étant donné que les joueurs n'y auront probablement pas pensé).

Il précise qu'il fait partie d'une unité spéciale au sein d'une agence gouvernementale. Avant de leur donner trop de détails, Mason va leur proposer un choix :

- Soit il les laisse se débrouiller avec leur « coupable » et les autorités : ils feront de leur mieux pour expliquer de façon plausible les événements étranges qui ont eu lieu, et comment Cassie est reliée à tout cela ;
- Soit ils acceptent de rejoindre son organisation : ils apprendront tellement de choses que cela changera à jamais leur perception du monde, mais ils seront tenus au secret toute leur vie, ce qui les mènera probablement à se séparer de leur univers connu.

S'ils choisissent la première option, ils pourront garder Cassie en garde à vue, mais elle finira par être libérée sans avoir donné d'information utile. Ils passeront un mauvais moment à expliquer à la police locale et à leur hiérarchie les éléments invraisemblables qu'ils ont découvert. L'enquête sera classée sans suite, et leur carrière stagnera.

Au contraire, s'ils acceptent de rejoindre l'organisation de Mason, ils découvriront que :

- L'organisation s'appelle le Bureau 51 ;
- Son rôle est de prendre en charge et dissimuler au grand public tous les événements qui sortent de l'ordinaire ;
- Ils vont constituer une nouvelle cellule au sein de l'organisation. Ils ne dépendront que de Mason, ne rendront des comptes qu'à lui, et ne communiqueront pas avec les autres cellules.
- Le livre noir contient bien une forme de magie ancienne, capable d'attirer sur quelqu'un la rage meurtrière de l'un de ses proches.

Ils seront alors rapatriés, avec Cassie et le livre, au dépôt fédéral, où ils seront pris en charge. Sous la contrainte, Cassie leur racontera peut être le détail de son histoire...

AIDES DE JEU

EQUIPEMENT INITIAL

Par personne :

- Un Glock 9mm
 - Dégâts : 1d10
 - Portée : 15m
 - Cadence de tir : 2
- Un chargeur de 17 cartouches
- Une lampe torche
- De menottes
- Une carte d'agent de police

Equipement commun :

- Un véhicule de fonction

LISTE DES ELEVES

Carbo Gartman	Kenya Winkel
Roxie Prestidge	Rosalinda Butkovich
Clayton Salvato	[RIP] Billy Matthew
Nelson Trim	Noemi Frei
Christian Mellish	Anders Berhing
Ashlee Saver	Katy Winsett
Jerri Salamanca	Darren Swords
Harriett Holzwarth	Katy Masden
Mathew Lundell	Kurt Canavan
[RIP] Pearlie Ogan	Allan Chute
Jenny Howins	Cody Gammill
Tyrone Scranton	Marge Beckett
[RIP] Julio Schuch	Kelly Lindbloom
Hugh Plasse	Darryl Zwilling
Fernando Krejci	Clare Petermann
Marcie Bulkley	

LETTRE DE MARLON BENNETT A CASSIE

Bonjour Cassie,

J'ai bien reçu les photocopies que tu m'as envoyées et pour lesquelles tu as besoin de mes connaissances en latin. Cependant je ne t'aiderai pas sur ce sujet, et je ne peux que te mettre en garde.

J'ai déjà eu à faire à ce genre de choses. Dans le temps, j'ai même essayé de les utiliser à mon avantage, d'en tirer profit. Mais les conséquences ont été pour le moins... inattendues, et désastreuses.

Tu m'avais dit l'avoir trouvé dans une maison abandonnée. Tu dois t'en débarrasser, surtout s'il y en a d'autres. Je t'en conjure.

Affectueusement, Marlon