

# LA VILLE MODELE

## L'ALHAMBRA DE WESTMINSTER

Un scénario par Niguedouille  
16/08/2012



---

*Ce scénario est parfois illustré avec des images récupérées sur Internet. J'ai tenté d'utiliser au maximum des images libres de droits, mais si vous trouvez dans ce texte une image dont vous avez les droits et que vous ne souhaitez pas voir utilisée ici, merci de me contacter à l'adresse email suivante : [sebastien.carceles\[at\]gmail.com](mailto:sebastien.carceles[at]gmail.com)*

---

## TABLE DES MATIERES

Avant-propos.....	3
Synopsis.....	4
Le visage du démon .....	6
L'anomalie statistique.....	9
Discretion absolue .....	10
Morgue vide .....	11
La négociation avec Rosa Rose.....	13
Les conclusions préliminaire du légiste.....	15
Visite chez les fous .....	17
Interlude.....	20
La zone .....	21
Le piège.....	22
Désorientaion .....	25
Deuxième visite chez Rosa Rose.....	26
La confrontation .....	29
De l'eau pour le peuple .....	32
Epilogue .....	35
Aides de jeu – Equipement initial .....	36
Aides de jeu – Résumé des rapports d'activité de l'Office du Shérif.....	37
Aides de jeu – Résumé des rapports d'activité de l'Office du Shérif.....	38
Aides de jeu – Note de Rosa Rose .....	39



## AVANT-PROPOS

### JEU DE ROLES

Ce scénario ne se place pas dans le cadre d'un jeu de rôles en particulier, mais dans un univers que j'ai imaginé, sur la base de séries télévisées à la mode, telles que Supernatural ou Fringe, 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

S'il le souhaite, au cours de la partie, le maître 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.

En contrepartie, cette approche est assez dirigiste et on peut imaginer, dans le cas le plus extrême, ne pas laisser une totale liberté au joueur pour les amener de scène en scène et dérouler la partie un peu comme une histoire qu'on raconte.

## SYNOPSIS

### CONTEXTE

Le fils d'un nazi émigré aux États-Unis et le maire d'une petite ville de province s'associent pour éradiquer la criminalité. Pour cela, ils s'appuient sur une substance psychoactive qu'ils ont créé et testé dans l'hôpital psychiatrique de la ville, un dérivé de la phéncyclidine.

Ce traitement fonctionne bien et élimine, chez la majeure partie des sujets, toute envie d'action répréhensible, rebelle ou criminelle. En l'administrant en secret aux citoyens, en le diffusant dans le circuit de distribution d'eau de la ville, dans les écoles et au travers de fausses campagnes de vaccination, le maire a réussi à faire baisser le taux de criminalité de façon drastique.

Mais c'est une arme à double tranchant : chez certains sujets, les effets secondaires sont spectaculaires et contraires aux attentes. Pire, si la prise est à peine trop importante par rapport à ce que l'organisme peut accepter, les conséquences sont catastrophiques : hallucinations violentes, excès d'agressivité et déformations monstrueuses.

### HISTOIRE


Le maire de la ville de Westminster (près de Salt Lake City, pas le quartier de Londres), Alexandro Romero, est un vieil homme meurtri. Il y a cinq ans, sa petite fille Sandra a été enlevée par un pervers. On a retrouvé son corps sans vie au bout de quelques jours. Un mois plus tard, il a reçu sur CD-Rom la vidéo des sévices qu'elle avait subi avant d'être assassinée.

Fou de douleur, il a partiellement perdu l'esprit et il a décidé de trouver un moyen d'éradiquer la criminalité, par tous les moyens, et quel qu'en soit le prix.

Pour cela, il s'est allié avec Franck Rose, fils du nazi Freidrich Rosenberg, qui a opéré pendant la deuxième guerre mondiale. Responsable des recherches médicales et occultes du IIIème Reich, avec à sa merci des déportés juifs pour faire ses expérimentations, il a fui en Amérique du Sud après la guerre. Il a ensuite émigré aux États-Unis sous un faux nom, a fondé une famille et eu un enfant. Élevé dans le culte de l'amélioration de la race humaine, celui-ci est devenu psychiatre et biologiste et consacre sa vie à la recherche médicale orientée vers son idéal : un monde paisible et sans crime, où la folie des Hommes aurait été éliminée.

Réunis par cette même vision, Franck Rose et Alexandro Romero ont travaillé ensemble à un dispositif qui permet de réduire les pulsions primaires des Hommes. Mis au point dans l'hôpital psychiatrique Sainte Marie, il est désormais déployé à l'échelle de la ville – et bientôt plus largement déployé encore, pour prouver au monde que la science, plus une petite touche d'occulte, peut aider la race humaine à devenir meilleure. Quel qu'en soit le prix.

Ce dispositif fonctionne bien, très bien même. A tel point que la baisse du taux de la criminalité n'est pas passée inaperçue. Il reste bien quelques délits mineurs, mais aucun crime n'a été commis ces trois dernières années.



Les personnages sont donc envoyés à Westminster pour enquêter sur cet étrange phénomène : une absence quasi totale de criminalité.

## LE VISAGE DU DEMON

### LIEU

Le *Westminster Offroad Motel* est situé hors de la ville de Westminster, à quelques kilomètres seulement de l'entrée de la ville. Il s'agit d'un motel américain typique, réparti en plusieurs bâtiments avec au plus un étage, disposés autour d'une vieille piscine mal entretenue.

### DESCRIPTION

Alors qu'ils se rendaient à Westminster, les personnages sont appelés par Mason, leur chef du Bureau 51. Il leur annonce qu'un corps a été retrouvé dans un motel proche de la ville, et qu'il semble doté « d'étranges attributs ».

Il leur donne par ailleurs immédiatement pour consigne de rester discrets sur leurs activités. Aux autorités locales, ils pourront dire qu'ils font partie du FBI et qu'ils enquêtent sur une anomalie statistique. Ils disposent d'une autorisation gouvernementale pour cela. Pour le reste, c'est comme s'ils n'existaient pas : ils devront rester discrets.

En arrivant sur place, en début d'après-midi, ils découvrent que l'équipe d'enquête est déjà en train de remballer. Il s'agit en fait du Shérif adjoint Dewey, du policier John et du médecin légiste Harker (c'est une femme, qui est également le médecin scolaire). Ils sont en train de partir et ne pourront pas voir le corps immédiatement. Même s'ils arrivent à parler à Harker à temps, celle-ci leur proposera plutôt de passer à la morgue – il y a des choses dont il vaut mieux parler en privé.

Lorsqu'ils arrivent, ils peuvent noter que le Shérif adjoint est en train de parlementer avec une jeune femme qui essaie de pénétrer dans le motel, et qu'il essaie visiblement de l'en empêcher. Ils n'auront pas de mal à deviner qu'il s'agit d'une journaliste, et qu'elle essaie d'en savoir plus sur les événements de la nuit.

Pendant ce temps-là, le policier John et le médecin Harker sont en train de charger une civière et un corps dans le véhicule utilitaire du légiste.

*Pour qu'on les laisse mener leur enquête, les joueurs devront montrer leur carte du FBI. Cela suffira avec un jet de Persuasion réussi ; sinon, il faudra aussi qu'ils appellent Mason et lui passent le Shérif adjoint Dewey. Leur conversation restera secrète, mais il acceptera de les laisser enquêter.*

### LE RECEPTIONNISTE

Lorsqu'ils interrogent le réceptionniste, celui-ci a l'air plutôt secoué. Il indique s'appeler Perry Walsh. Il peut leur délivrer les informations suivantes.

Il a pris son service à minuit. La nuit était calme, ou en tout cas il n'a rien entendu. Le registre n'indique que deux clients : un commercial du nom d'Anthony Taylor (deux nuits) et une inconnue du nom d'Ellen Green (une nuit). Celle-ci avait réglé sa chambre la veille et a quitté l'hôtel très tôt ce matin.



*Pour consulter le registre, censé être confidentiel, les personnages devront réussir un jet de Persuasion.*

Le client Anthony Taylor, par contre, ne s'est pas présenté au petit déjeuner et Perry, qui devait faire la chambre, a décidé d'aller frapper à la porte. Après avoir longuement insisté, et n'ayant pas eu de réponse, il a ouvert grâce à son passe et a découvert le corps.

Le visage d'Anthony Taylor avait, d'après le réceptionniste, les traits complètement déformés quand il l'a découvert : les arcades sourcilières protubérantes, les yeux enfoncés dans les orbites, le haut du front présente deux bosses. Pour lui, ce sont des attributs démoniaques, c'est pourquoi il est si déstabilisé. Quand il l'a vu, il a pris peur et a appelé la police.

Il ne sait pas comment la victime est morte.

*Un jet de Vigilance permettra aux personnages de remarquer qu'un lecteur MP3 traîne sur le bureau de la réception. Il se peut qu'il y ait eu du bruit et que le réceptionniste n'ait rien entendu.*

## LA CHAMBRE

La chambre est complètement chamboulée. Les coussins sont éventrés, une fenêtre est brisée, le miroir de la salle de bain également. Il y a des affaires de partout, ainsi que du sang dans toutes les pièces. Plusieurs litres.

La chambre donne l'impression d'avoir été le théâtre d'une lutte à mort entre plusieurs personnes (voire des animaux).

*En réussissant un jet de Chercher, les personnages pourront trouver l'agenda d'Anthony Taylor. C'est le seul objet digne d'intérêt de la pièce.*

L'agenda pourra leur donner les informations suivantes sa liste de rendez-vous :

- La veille : la pharmacie du centre-ville, la pharmacie de la galerie commerciale, l'hôpital Sainte-Anne.
- Le jour même : le médecin de l'école Washington, le cabinet de médecin du centre-ville.

## LE SHERIF ADJOINT DEWEY

Lorsqu'ils approchent de lui, le Shérif adjoint est assailli de questions d'une jeune femme, qui concernent les événements : qui est mis en cause, à quelle heure ça s'est passé, est-ce qu'elle peut voir la chambre, où le corps est-il emmené, quelle est l'identité de la victime... Armée de son carnet, elle semble prendre des notes en même temps qu'elle pose les questions.

*Si les personnages ont le malheur de se présenter au Shérif adjoint Dewey alors qu'il n'a pas encore réussi à se débarrasser d'elle, elle dirigera alors ses questions vers eux. Notamment,*



*elle voudra savoir pourquoi le gouvernement envoie ses agents pour une affaire a priori sans intérêt.*

Le Shérif adjoint est un jeune homme sans charme, austère et renfermé. Il ne montrera pas beaucoup de motivation quand il s'agira de les aider, mais les laissera faire leur travail.

Concrètement, il n'aura pas beaucoup d'informations à leur donner, si ce n'est concernant le déroulement des événements : le réceptionniste a appelé l'Office du Shérif ce matin, concernant un corps aux traits « monstrueux » qui aurait été retrouvé dans une chambre. Le Shérif n'étant pas disponible, Dewey est venu avec son équipe, récupéré le corps, et ils s'apprêtent à repartir.

*Un jet de Sagacité réussi permettra aux personnages de déterminer à quel point Dewey est mal à l'aise, notamment vis-à-vis de l'étrangeté du corps de la victime. Il ne veut pas le montrer, mais dans un sens, il est soulagé de la présence de ce qu'il pense être le FBI sur ce cas étrange.*

## LA JOURNALISTE ROSA ROSE

La journaliste s'appelle Rosa Rose. Elle a 34 ans, plutôt mignonne, et suffisamment aguerrie pour savoir utiliser tous les outils à sa disposition pour arriver à ses fins.

Si les personnages s'intéressent à elle, la journaliste leur parlera volontiers, mais d'une part elle n'a pas beaucoup d'informations à ce stade, et d'autre part elle essaiera toujours de retourner les questions pour essayer d'obtenir des informations.

## CE QU'IL S'EST VRAIMENT PASSE

Anthony Taylor, délégué médical pour le compte d'un laboratoire pharmaceutique, s'est rendu à Westminster pour faire une tournée de ses clients et de ses prospects. Cela faisait plusieurs années qu'il n'était pas venu dans cette ville, c'est pourquoi il avait prévu d'y passer quelques jours.

Pendant sa première journée à Westminster, il a eu l'occasion de rendre visite à deux pharmacies et à l'hôpital Sainte Marie. Pendant cette visite, il a eu la mauvaise idée de demander un calmant pour une migraine naissante. Le traitement qu'on lui a administré, le dérivé « local » de la phéncyclidine mis au point par Franck Rose, a été très efficace pour contrer sa migraine mais son organisme a très mal réagi au psychotrope.

Au terme de sa journée de travail, de plus en plus nauséeux, Anthony Taylor est rapidement rentré à l'hôtel pour se reposer. Après s'être mis au lit, et au bout de quelques heures, les hallucinations ont commencé. Terrifiantes, elles lui ont fait perdre de vue la réalité et, saisi par des douleurs atroces, il s'est cru attaqué par des hordes démoniaques. En se défendant, il a accidentellement brisé le miroir de la salle de bains, ainsi qu'une fenêtre. Il s'est blessé sur les éclats de verre, a plusieurs reprises, et a fini par perdre tellement de sang qu'il a perdu la vie.



## L'ANOMALIE STATISTIQUE

### LIEU

L'Office du Shérif se trouve en plein centre-ville. Il est composé d'une réception, occupée par le policier John, de quelques bureaux pour accueillir le Shérif Branigan et son adjoint Dewey, ainsi que de deux cellules vides. La morgue est située à côté (voir chapitre suivant). L'adjoint Dewey n'est pas présent.

### LE SHERIF BRANIGAN

C'est un homme d'âge mur, au visage marqué par les évènements de la vie et l'alcoolisme. Au moment où les personnages le rencontrent, il n'a pas l'air dans son assiette, même s'il n'a pas l'air spécialement alcoolisé. Etant donné les autorisations qu'ils produisent et leurs cartes du FBI, il acceptera sans problème de leur accorder du temps et de répondre à toutes leurs questions.

*Un jet de Sagacité réussi permettra de aux personnages de constater qu'il fait un réel effort pour répondre de son mieux, mais il a du mal à rester son concentré.*

Concrètement, il n'aura pas beaucoup d'informations à leur donner sur le cœur de leur enquête :

- Le taux de criminalité et de délits a baissé progressivement ces trois dernières années, pour finir quasi nulle. Même les violences conjugales ont disparu.
- Quelques agressions par des sans domicile fixe ont bien été signalées, puis laissées sans suite.
- Il pourra leur donner accès aux rapports d'activité de son service (voir les aides de jeu en annexe pour les éléments notables).

### CE QU'IL S'EST VRAIMENT PASSE

Le Shérif Branigan est le père de la petite Sandra, et le gendre du maire Alexandro Romero. Depuis ce qu'a subi sa fille, sa femme a perdu l'esprit. Elle est désormais internée à Sainte Marie, et ne communique plus avec le monde extérieur.

Branigan, quant à lui, a sombré dans l'alcoolisme. A cause de son rôle de personnage public, de ce qui arrive à sa femme, et de sa position par rapport au maire, il est obligé de faire des efforts pour sauver les apparences, mais il n'est que l'ombre de lui-même. Pour assumer un minimum ses fonctions (ce qui est beaucoup plus simple depuis la baisse du taux de criminalité), il s'appuie essentiellement sur son adjoint Dewey pour toutes les questions concrètes, et ne fait des apparitions publiques que lorsqu'il y est obligé. Son mandat de Shérif arrive bientôt à expiration.

Il n'a aucune idée des machinations et projets de son beau-père et de Franck Rose.

## DISCRETION ABSOLUE

### LIEU

Entre le passage de l'Office du Shérif à la morgue, les personnages reçoivent un appel de Mason.

### DESCRIPTION

Mystérieusement, celui-ci a déjà appris la présence de la journaliste Rosa Rose sur les lieux du crime. Il sait qu'elle les a rencontrés. Sa demande est simple et ferme : ils doivent trouver le moyen de la faire taire. Tant qu'ils n'ont pas fait le clair sur la situation de Westminster, elle ne doit pas publier d'article faisant état de leur enquête, de la présence du Bureau à Westminster ou de quelconques crimes ou événements qui sortent de l'ordinaire – et en particulier, le corps difforme retrouvé le jour même.

## MORGUE VIDE

### LIEU

La morgue est située en centre-ville. Elle est accolée à l'Office du Shérif.

### DESCRIPTION

La morgue est presque vide. La seule personne qui y travaille d'ordinaire est la légiste Harker et encore, elle n'y met pratiquement plus les pieds tant elle y manque d'activité.

Ce jour-là, le policier John est également présent, occupé à remplir des papiers.

Les personnages voudront bien entendu voir le corps d'Anthony Taylor. Ils peuvent le faire immédiatement, d'autant que la légiste n'a pas encore commencé son travail. Par contre elle leur interdira formellement de toucher au corps.

Par cet examen préliminaire, ils peuvent constater :

- Il s'agit d'un homme de type caucasien, d'âge mur, la cinquantaine, pas très grand et légèrement en surpoids.
- Le corps est couvert de sang et de blessures, qui semblent peu profondes mais très nombreuses.
- Le visage présente des particularités inhabituelles : les yeux sont enfoncés dans leurs orbites, les arcades sourcilières sont protubérantes, les oreilles sont légèrement pointues, les lèvres sont retroussées. Sur le front, deux excroissances ont commencé à pousser, comme des débuts de cornes.

### LA LEGISTE HARKER

Il s'agit d'une femme de moins de 40 ans, habillée d'une blouse et de gants en latex. Elle est globalement étonnée par ce qu'elle a vu aujourd'hui, mais ne perd pas son sang-froid pour autant. Elle se montre même plutôt impatiente de faire l'autopsie et d'essayer d'en savoir plus.

*Comme ils ne sont pas officiellement en charge de l'affaire, elle n'est pas censée leur remettre de rapport d'autopsie. Cependant, sur un jet de Persuasion réussi, elle promet de leur transmettre ses conclusions dès qu'elle aura terminée, en fin de journée ou le lendemain.*

Pendant leur discussion, elle reçoit un appel sur son portable. Elle répond à son interlocuteur de façon assez brutale : « Arrêtez de me déranger. Veuillez ne pas me rappeler. » Si les personnages lui demandent de qui il s'agit, elle dira simplement que c'est une connaissance à qui elle n'aurait pas dû donner son numéro.

*Un jet de Vigilance réussi permettra au joueur d'entendre une voix féminine au téléphone. Si le jet est exceptionnellement bien réussi, ils pourront déterminer qu'il s'agit de la journaliste Rosa Rose.*

## CE QU'IL S'EST VRAIMENT PASSE

*Les personnages n'auront ces informations que s'ils sympathisent vraiment avec la légiste et arrivent à la convaincre de leur en parler.*

Il y a peu de temps, la légiste Harker, homosexuelle, a rencontré une jeune femme très séduisante dans un bar. Il s'agissait de Rosa Rose, laquelle a essayé de la séduire, probablement pour obtenir des informations sur les activités de la police. Lorsqu'elle a compris qu'il s'agissait d'une machination, Harker a mis fin à ce début de relation.

## LE POLICIER WALLACE JOHN

Homme d'âge moyen et sans charme, il est occupé à remplir de la paperasse. Si les personnages l'interrogent, il répondra volontiers à leurs questions.

Concernant le corps de la victime, il est aussi surpris que chacun par son apparence particulière. Cependant, « quand on sait que ce que font les gens avec les tatouages et tout le reste, faut pas être surpris qu'il y ait des tarés pour faire ça. »

Concernant leur enquête, il admet que c'est une ville particulièrement calme depuis quelques années. Il attribue cela au travail exceptionnel réalisé par l'adjoint Dewey, qui a repris les rênes depuis « le tragique évènement » survenu cinq ans avant à la fille de Branigan.

*Les personnages pourront en savoir plus sur ce sujet grâce à un jet de Persuasion réussi (il n'a pas très envie d'en parler).*

A cette époque, il était gardien de nuit à l'hôpital Sainte Marie. Il ne connaît donc pas les détails, mais pourra leur révéler le peu qu'il en sait : à l'âge de 12 ans, Sandra Branigan a été enlevée et assassinée dans des circonstances étranges. Après une disparition d'un mois, que toute la ville a passé à chercher la petite, son corps sans vie a été retrouvé. Il avait été « déposé » dans le parc public. L'autopsie a révélé qu'elle avait subi des sévices que l'esprit humain peut à peine imaginer.

Si Wallace John est interrogé sur la disparition d'Alan Wood, qui a eu lieu pendant qu'il était gardien de nuit à l'hôpital Sainte Marie, il dira la même chose qu'à la police : il n'était pas de service au moment des faits.

## LA NEGOCIATION AVEC ROSA ROSE

### LIEU

L'appartement de Rosa Rose est situé dans le quartier historique de Westminster. Il s'agit d'un appartement urbain et bien rénové dans un immeuble sécurisé, quoiqu'ancien. Il est ultra moderne, voire avant-gardiste (meubles design, cuisine totalement intégrée, écran de télévision encastrée dans le mur).

### DESCRIPTION

Les personnages devront se débrouiller pour trouver l'adresse de la journaliste, mais cela ne devrait pas être trop difficile (ils peuvent par exemple trouver un bon prétexte pour la demander à l'Office du Shérif, ou bien la légiste Harker pourra leur donner si elle leur a parlé de leur brève relation).

Lorsque les personnages l'appellent au travers de l'interphone, en fin d'après-midi, Rosa Rose se montre ravie de leur visite. Elle les invite à monter en utilisant le code suivant pour pénétrer dans l'immeuble : 2301.

Les personnages voudront probablement négocier avec elle pour qu'elle ne rédige pas d'article sur le corps qui vient d'être retrouvé. Pendant la conversation, elle essaiera d'éluder le sujet et posera un maximum de questions :

- « J'ai parlé avec le réceptionniste. Il m'a dit que le corps de la victime était déformé, comme démoniaque. Comment cela est-il possible ? Est-ce arrivé dans la nuit ? Qu'est-ce qui s'est passé ? »
- « Pourquoi est-ce que le gouvernement envoie des agents du FBI à Westminster ? Comment avez-vous été mis au courant si vite pour Anthony Taylor ? »
- « Pour combien de temps êtes-vous à Westminster ? Si ce n'est pas pour enquêter sur Anthony Taylor, pourquoi êtes-vous là ? »

Si elle est interrogée sur comment elle a été mise au courant si vite, elle dira bien évidemment qu'elle a des relations et qu'elle protège ses sources.

*Quoiqu'ils tentent, des jets de Persuasion ne serviront à rien face à elle. Elle est trop aguerrie à toutes les techniques de communication pour se laisser manipuler.*

*Un jet de Sagacité leur permettra de détecter qu'elle se sent à l'aise et qu'elle n'est pas facile à déstabiliser. Une réussite critique permettra de déterminer qu'elle en sait plus qu'elle ne veut bien le dire.*

*Les personnages peuvent essayer d'en savoir plus sur elle en « fouillant » discrètement son appartement, ou du moins en laissant trainer leur regard de part et d'autre. Pour cela, ils devront effectuer des jets de Chercher avec un malus important, puisqu'ils ne peuvent toucher à rien. Ils pourront ainsi découvrir qu'elle est mariée (des photos de son mariage sont encadrées). Fait étrange à l'ère du numérique, elle possède un lecteur de cassettes VHS*



*(avec vraisemblablement une unique cassette), posé sur un meuble design près de la télévision. Les câbles courent à même le sol.*

Lorsque les personnages voudront la persuader de ne pas écrire d'article, ils n'arriveront qu'à gagner du temps : elle veut bien ne pas écrire d'article tout de suite, voire même à les consulter au moment de sa rédaction, afin de conserver un certain niveau de secret. En contrepartie, elle voudra être tenue informée de tout ce que les personnages pourront être amenés à découvrir.

Enfin, en gage de bonne volonté, elle est prête à leur donner une information en rapport avec les affaires de disparition qui ont eu lieu ces dernières années – pour elle, tout est lié : il ne peut pas se passer plusieurs événements étranges dans une ville si petite sans qu'il y ait un lien entre eux. Elle ne croit pas aux coïncidences.

Elle doit encore se renseigner, car la piste est refroidie depuis tout ce temps, mais elle promet de leur envoyer un message dès qu'elle en saura plus.

## CE QU'IL S'EST VRAIMENT PASSE

En bonne journaliste, elle essaie d'avoir des connexions partout, et en particulier dans la police. Elle est – virtuellement – assez proche du policier Wallace John, qui lui envoie des petites informations de temps en temps, quand il se passe quelque chose.

Par ailleurs, elle est mariée à Franck Rose, et elle connaît bien sûr le détail de ses activités et de celles du maire. Outre rédiger des articles pour le Westminster Gazette, elle a surtout pour objectif de vérifier que les projets de son mari ne sont pas ébruités. Elle n'hésite pas à déformer la réalité, à donner de fausses informations, voire à masquer des événements quand c'est nécessaire en écrivant des articles montés de toute pièce. Ce qui a pour effet de donner à la population l'impression que tout est normal dans la ville.

Pendant la conversation avec les personnages, son objectif est surtout de déterminer ce qu'ils savent et quel est leur rôle, afin de prévenir son mari et le maire en cas de danger.

## LES CONCLUSIONS PRELIMINAIRE DU LEGISTE

### LIEU

Après avoir vu Rosa Rose, la légiste Sarah Harker les appelle pour leur indiquer qu'elle les retrouvera au *Westminster Offroad Motel*, seul endroit de la ville où ils pourront passer la nuit. Elle les rejoint alors qu'ils s'installent au restaurant du motel pour dîner.

### DESCRIPTION

*Un jet de Sagacité réussi permettra aux personnages de percevoir le malaise de Harker, du moment où elle arrive à celui où elle quittera les lieux. Sans pouvoir en déterminer précisément la raison, les personnages comprennent au fur et à mesure que c'est lié à la mort d'Anthony Taylor et aux choses qu'elle ne peut expliquer.*

Sarah Harker a effectué la première autopsie du corps de la victime. Il est mort simplement parce qu'il avait perdu trop de sang. Le corps ne présente pas de contusions, mais de nombreuses coupures superficielles ou profondes, dues aux éclats de verre.

A ce stade elle ne sait toujours pas expliquer les déformations du visage. A sa connaissance, aucun phénomène, naturel ou artificiel, ne peut provoquer une transformation aussi visible et aussi rapide.


Cela la déstabilise réellement, et elle compte appeler son homologue du comté pour lui demander une contre-expertise.

*S'ils ont bien suivi ce qu'il leur a été demandé jusque-là, les personnages devraient négocier avec elle pour lui demander de ne rien en faire pour le moment. Ils devront peut-être lâcher des informations en contre partie sur leurs activités – elle essaiera d'en savoir plus sur les raisons de leur présence à Westminster – et ils pourront s'en tirer avec un jet de Persuasion réussi.*

L'autre élément dont elle voudrait parler avec eux concerne l'analyse toxicologique. Elle a trouvé dans le sang de la victime les traces d'un psychotrope hallucinogène puissant : la phéncyclidine.

De son point de vue, il est plutôt surprenant qu'un VPR en déplacement professionnel ait consommé une telle substance, seul à son hôtel, alors qu'elle est généralement utilisée en contexte festif (type rave party). Elle n'est pas enquêtrice mais, à la place des personnages, c'est une piste qu'elle suivrait.

*Un jet réussi en Science pure, Sciences appliquées ou dans le pire des cas Culture Générale permettra de révéler qu'il s'agit d'un produit synthétisé pour la première fois dans les années 1930. Utilisé en particulier comme anesthésique à usage vétérinaire, il est détourné à usage récréatif dans les années 70, mais finalement assez peu utilisé, dans un cas comme dans l'autre, à cause de ses effets secondaires : hallucinations effrayantes, agitations fortes, troubles du comportement, dépersonnalisation... Ce produit n'est pas en vente libre.*



Si elle est interrogée sur la question, Sarah Harker indiquera aux personnages qu'à ce qu'il lui semble, un produit de ce type est impossible à trouver dans une ville comme Westminster. Il n'y a pas de dealers ayant pignon sur rue, aucun quartier mal famé où se procurer des psychotropes. Les hôpitaux, cliniques vétérinaires ou pharmacies pourraient éventuellement en posséder, mais pas en délivrer sans une très bonne raison.

*Si les personnages ont deux sous de jugeotes, ils planifieront de se rendre à l'hôpital Sainte Marie dès le lendemain. Sinon, il faudra leur pousser l'idée, de façon plus ou moins subtile.*

Sarah Harker, toujours aussi peu à l'aise, quittera finalement les lieux en leur demandant de la tenir informée.

## CE QU'IL S'EST VRAIMENT PASSE

Comme on l'a vu, Anthony Taylor s'est rendu à l'hôpital Saint Marie pour raisons professionnelles. Là-bas, la chef de service Emma Blunt lui a administré de la phéncyclidine « modifiée » pour calmer sa migraine.

Emma Blunt, proche de la famille Branigan, travaille avec Franck Rose sur ses projets. Elle a donné de la phéncyclidine en faible dose à Taylor, comme elle le fait avec tous ses patients mais aussi ses proches, persuadée que ce produit ne peut rendre le monde que meilleur, et qu'il vaut la peine d'être diffusé secrètement le temps qu'il prouve à tous son efficacité. Elle ne pouvait pas s'attendre – et ne sait toujours pas, à ce stade – qu'Anthony Taylor ferait un sur réaction et en perdrait la vie.



## VISITE CHEZ LES FOUS

### LIEU

A l'hôpital Sainte Marie, un peu à l'écart de la ville. Il s'agit d'une vieille demeure du 19<sup>ème</sup> siècle, suffisamment grande pour accueillir une vingtaine de patients (mais en fait il n'y en a que quatre) et l'équipe soignante. Elle est entourée d'un parc et de bois, ce qui lui donne une ambiance probablement très agréable par une chaude journée d'été, mais plutôt glauque dans le brouillard de ce froid matin d'automne.

### DESCRIPTION

Quand ils arrivent dans le hall d'entrée, ils sont accueillis par une infirmière lambda. Il y a là quelques patients qui zonent, à l'air très calme.

Ils peuvent rencontrer la chef de service Emma Blunt s'ils le souhaitent, mais le médecin responsable n'est pas disponible.

### L'INFIRMIERE LAMBDA

Il s'agit d'une jeune femme à l'air étranger, douce et sympathique, du nom d'Iaromina Ionescu (si on lui demande). Elle s'exprime dans un bon anglais avec un accent roumain.

*Si les personnages font un jet de Sagacité réussi, ils détecteront qu'elle est d'un tempérament calme et serein, presque apathique.*

Les personnages pourront lui poser des questions, mais elle n'aura pas grand-chose à leur apprendre sur Sainte Marie : c'est un établissement très calme, les patients sont rarement agités, ce qu'elle attribue aux bons soins du docteur Rose et de la chef de service Blunt.

S'ils insistent, elle finira par admettre qu'elle trouve que c'est un établissement tellement calme par rapport à ceux qu'elle a connu auparavant que c'en est étrange. Cependant, elle n'avait jamais travaillé ailleurs qu'en Roumanie, et elle se dit qu'aux Etats-Unis tous les hôpitaux psychiatriques sont peut être ainsi.


S'ils lui posent des questions concernant Anthony Taylor, elle affirmera ne pas connaître ce monsieur, ce qui est logique puisqu'elle était de repos la veille.

Enfin, s'ils l'interrogent sur la disparition d'Alan Wood en 2010, elle n'aura rien de spécial à en dire étant donné qu'elle a été embauchée en juin 2011, plus d'un an après les faits.

### LA CHEF DE SERVICE

Elle s'appelle Emma Blunt. Il s'agit d'une femme d'âge mûr, probablement proche de la retraite.

Elle reconnaît volontiers avoir rencontré monsieur Taylor, venu lui présenter les nouveaux produits de son laboratoire pharmaceutique. Elle n'a rien de spécial à signaler à ce sujet.



Elle est estomaquée d'apprendre ce qu'il lui est arrivé suite à leur rendez-vous, si les personnages lui en parlent. A partir de là, elle est nettement moins prête à communiquer avec eux, affirme ne rien savoir et leur demandera dès que possible de bien vouloir quitter les lieux pour qu'elle puisse reprendre son travail.

*Un jet de Sagacité réussi permettra aux personnages de déterminer qu'elle est très mal à l'aise, comme si elle avait quelque chose à se reprocher.*

*Si elle est interrogée là-dessus, elle admettra, contre un jet d'Intimidation réussi, qu'elle a donné un calmant à Anthony Taylor pour sa migraine. Elle peut d'ailleurs leur montrer le produit qu'elle lui a administré, qu'elle prend dans un flacon portant la mention « paracétamol ».*

Si elle est interrogée sur la disparition d'Alan Wood, Emma Blunt, qui était présente ce jour-là, racontera la même chose que ce qui est décrit dans le rapport de police, mais avec globalement plus de détails. En particulier, elle indique qui était présent :

- Le gardien Wallace John,
- L'infirmière Amanda Butler.

Elle ne sait pas ce que sont devenues ces personnes depuis qu'elles ont quitté l'établissement, peu après la disparition d'Alan Wood.

## CE QU'IL S'EST VRAIMENT PASSE

Les deux versions de l'histoire sont contradictoires : Wallace John indique qu'il était gardien de nuit à l'hôpital Sainte Marie au moment de la disparition d'Alan Wood, et donc qu'il n'était pas de service ce jour-là. Emma Blunt, quant à elle, indique que Wallace John était présent.


En interrogeant le Shérif Branigan ou l'adjoint Dewey, il ne sera pas difficile de déterminer que c'est Wallace John qui dit la vérité. Seule la chef de service Emma Blunt et l'infirmière Amanda Butler étaient présentes ce 20 janvier 2010.

Si elle est confrontée sur ce point, Emma Blunt prônera l'erreur de bonne foi : les faits remontent à plusieurs années, tout cela devient confus avec le temps.

Quant à l'infirmière Butler, elle a quitté le compté après sa démission. La piste est refroidie, il faudrait lancer des recherches à l'échelle fédérale pour la retrouver ; c'est difficile à faire sans une bonne raison, et de toute façon celles-ci ne donneraient rien, comme on le verra plus tard.

La vérité, c'est que la disparition d'Alan Wood n'a jamais eu lieu dans ces conditions. Il n'a pas disparu en plein jour, dans le parc. Il est tout simplement le premier cobaye de Franck Rose et de ses acolytes, Emma Blunt et Alexandro Romero.

En effet, d'un tempérament agressif et même violent, Alan Wood est le sujet parfait pour expérimenter le dérivé de la phéncyclidine. Par ailleurs, n'ayant pas d'autre famille que des lointains cousins dans d'autres Etats, personne n'a été suffisamment présent pour motiver des recherches et une enquête sérieuse sur sa disparition.



Les expérimentations de Rose ont, dans un premier temps, donné de très bons résultats sur Wood. De patient agressif et incontrôlable, il est devenu calme et pacifique. Mais un jour, son organisme n'a pas pu encaisser la quantité de phéncyclidine qu'on lui administrait chaque jour.

Bien avant Anthony Taylor, il donc fait l'expérience de la transformation vers quelque chose de bien plus monstrueux et violent qu'il ne l'avait jamais été. Lui aussi s'est vu doté d'attributs démoniaques, et s'il est encore en vie, il a été remisé dans « la zone » par Franck Rose et Emma Blunt. Dès lors, personne n'a plus jamais entendu parler de lui.



## INTERLUDE

Les personnages n'ont rien appris d'essentiel pendant cette visite à l'hôpital Sainte Marie. A ce stade, ils devraient comprendre que tous les éléments en leur possession sont liés, mais sans savoir de quelle manière.

Laissez les piétiner un peu. Ils voudront peut être faire des recherches sur la phéncyclidine, retourner à l'Office du Shérif, discuter à nouveau avec des personnages non joueurs, enquêter sur les disparitions... Laissez les chercher.

Quand vous pensez que c'est suffisant, jouez passez au chapitre suivant.

## LA ZONE

### LIEU

A 15 kilomètres de la ville, dans le désert, à la tombée de la nuit. Il y a là beaucoup de rochers, des arbustes, et au sol une grande plaque ronde en fonte, munie d'une manivelle d'ouverture en forme de volant.

### DESCRIPTION

Rosa Rose leur a envoyé le message suivant : « retrouvez-moi dès que possible à 500 mètres après le panneau 'Las Vegas : 218 miles' sur la route qui quitte la ville par le nord. Je suis sur la piste des disparitions. »

Etant donné qu'ils n'ont pas grand-chose à se mettre sous la dent, les personnages devraient s'y rendre sans rechigner.

En prenant la route nord pour quitter la ville, ils devront rouler un moment avant de voir le panneau Las Vegas. Le soleil est en train de se coucher. 500 mètres plus loin, ils découvrent une voiture garée sur le bas-côté. Elle est vide et fermée à clef.

*En faisant un jet de Chercher avec un bonus, les personnages trouveront la plaque ronde. La manivelle tourne sans effort et la plaque s'ouvre avec un grincement. Ils n'ont pas beaucoup mieux à faire que d'y descendre...*

### CE QU'IL S'EST VRAIMENT PASSE

Franck Rose, Rosa Rose, Emma Blunt et Alexandro Romero appellent cet endroit « la zone ». C'est dans ce lieu à l'écart, relié au réseau d'égouts de la ville (et au parc de l'hôpital Sainte Marie) par des tunnels, qu'ils « remettent » les personnes qui ont sur réagit au dérivé de la phéncyclidine.

Leur objectif est de faire le bien, ils sont motivés par une vision commune d'un monde meilleur. A ce titre, ils n'ont pas le cœur à laisser les résidents de « la zone » mourir dans leur coin : aussi viennent-ils, à tour de rôle, s'occuper d'eux et leur apporter à manger.

Une nuance tout de même : si Alexandro Romero et Emma Blunt sont animés par une vision idéaliste, Rosa et Franck Rose sont beaucoup plus pragmatiques, et n'auraient pas hésité à laisser mourir ces malheureux.

## LE PIEGE

### LIEU

Dans « la zone ».

### L'ANTICHAMBRE DE L'ENFER

En descendant par la plaque, les personnages arrivent dans ce qui semble être un ancien local de service, de petite taille (12 m²). La seule lumière provient de l'ouverture, et comme le soleil vient de se coucher, la luminosité est de plus en plus faible. Les interrupteurs sont inopérants.

Il y a là un placard métallique, contenant un balai et une serpillère, ainsi qu'une étagère avec quelques outils.

Il y a également un bureau, dont les tiroirs sont vides. Des bidons d'eau vide sont posés dessus, ainsi que quelques plateaux sales ayant manifestement contenu de la nourriture.

Il y a une porte, fermée à clef. Enfin, il y a un panneau de contrôle électrique, avec des boutons. Les actionner semble ne servir à rien ; en effet, on peut noter une fente servant à insérer une carte à puce, qui doit probablement permettre à l'ensemble de s'activer.

*Un jet de Chercher réussi permettra aux personnages de découvrir deux choses : les traces dans la poussière remuée indiquent que des gens sont passés ici récemment, et une trappe sous le bureau révèle un coffre à clef encastré dans le sol. Pour forcer le coffre, il faudra réussir un jet de Serrurerie.*

Il contient un petit carnet contenant des dates. Face à chaque date sont inscrits des initiales ou des séries d'initiales. Les dates se suivent, globalement espacées de deux à quelques jours, et remontent, au plus loin :

- AW : janvier 2010
- AB : février 2010
- MB : octobre 2011
- HB : octobre 2011

*Un jet de Vigilance (assez difficile) réussi permet de déterminer que quatre personnes différentes ont écrit dans ce carnet.*

La porte est en bois massif, et semble plutôt robuste, quoique abîmée par le temps et par l'humidité.

*Elle pourra être ouverte avec un jet de Serrurerie réussi, ou forcée (elle une résistance passive de 13).*

### LE COULOIR DE LA MORT

Il fait très sombre dans le couloir qui s'offre aux personnages, derrière la porte. Il est long d'environ dix mètres (mais ils ne le sauront qu'en le parcourant). Il y a six portes au total : celle par laquelle ils entrent, deux de chaque côté, comme des cellules, et une au fond. Au pied de chaque porte latérale est ménagée une petite trappe, assez grande pour laisser passer un plateau. Quelques plateaux et bols traînent d'ailleurs au sol.

Les lieux sont calmes. De temps en temps, on entend un grognement étouffé.

Les portes sont solidement verrouillées. D'ailleurs aucune serrure n'est apparente, il semble qu'elles soient actionnées par un dispositif électronique.

*Les portes ont une résistance passive de 21. Les personnages ne pourront pas les forcer – ou alors très difficilement. Si c'est le cas, précipitez l'avènement de la scène décrite ci-dessous.*

Au fur et à mesure que les personnages avancent, essayez de faire monter la tension. Si l'un d'entre eux essaie de regarder par une trappe avec une lampe torche, il ne verra rien d'autre qu'une forme sombre (qui semble humaine) roulée en boule dans un coin. S'il fait une deuxième tentative, dans une autre cellule par exemple, il ne verra rien jusqu'à ce qu'un bras sorte brutalement par la trappe et se saisisse de lui, l'approchant brutalement de l'ouverture où une gueule monstrueuse tentera de lui arracher le visage. Déclenchez une courte Bagarre.

Avant de laisser aux personnages le temps de se reposer, une sonnerie assourdissante retentit, accompagnée par des flashes de lumière orange (en fait il y a quatre gyrophares oranges, disposés chacun sur une porte de cellule). Un hurlement effrayant et plusieurs rugissements la suivent de près, en provenance des cellules. Tout de suite après, les portes s'ouvrent, laissant les occupants surgir dans le couloir.

*Faites faire un jet de Santé mentale aux personnages. Ils perdront 1d6 s'ils échouent. La vision de ces monstruosités, dans le noir, est de nature à les empêcher de dormir pendant un moment...*


## LE PIEGE SE REFERME

L'alarme continue de retentir, et les flashes continuent d'aveugler les personnages. Selon l'endroit où ils se trouvent, les personnages devront soit rebrousser chemin (mais seront bloqués par la plaque en fonte, qui a été fermée derrière eux), soit tenter leur chance avec la porte du fond, qui ne possède pas de serrure.



Pendant leur fuite, les résidents essayeront de les attaquer. Tous sont animés d'une fureur aveugle, les rendant presque insensibles aux attaques et à la douleur, et sont dotés d'attributs monstrueux : la peau est couverte de pustule, les gueules truffées de dents pointues et démesurées, les visages sont déformés, les doigts pourvus de griffes, les cranes hérissés de cornes.

Le combat ne doit pas être équilibré : les personnages doivent se sentir obligés de fuir et d'aller se réfugier derrière la porte du fond. Ce qu'ils arrivent à faire, avec plus ou moins de



bobos (idéalement il faudrait qu'au moins l'un d'entre eux récolte une blessure grave, de sorte à handicaper tout le groupe).

Leur refuge est à peine plus grand qu'un placard. Ils devront tenir la porte à plusieurs pour empêcher les monstres d'y entrer.

*Faites faire aux personnages des jets d'Opposition régulièrement, pour leur faire tenir leur position. De temps en temps, faites passer un bras griffu, qui tentera de leur lacérer les chairs.*

La pièce contient une lourde étagère métallique, qui peut être déplacée pour aider à tenir la porte.

Un jet de Chercher réussi (facile) permettra de révéler une large grille d'évacuation au sol. Elle est suffisamment large pour les laisser se faufiler dans un conduit sous-terrain.

Selon le stress ambiant, vous pourrez terminer ici la poursuite ou au contraire entretenir le sentiment d'urgence et de fuite, en laissant les monstres pénétrer dans la pièce au moment où le dernier personnage entre dans le conduit.

*Celui-ci pourra éventuellement se faire grignoter les orteils si l'ensemble des personnages ne réussit pas un jet de Dextérité pour se faufiler et avancer assez vite dans le conduit. Celui qui a été gravement blessé a bien sûr un malus qui le handicape.*

Heureusement, et tandis que les personnages rampent dans les immondices, les résidents finissent par abandonner la poursuite.

## CE QU'IL S'EST VRAIMENT PASSE

Les initiales correspondent aux résidents de la zone :

- AW pour Allan Wood
- AB pour Amanda Butler
- MB pour Mike Beamon
- HB pour Heather Beamon

A chaque fois que l'un des Rose, Emma Blunt ou Alexandro Romero passe pour apporter de l'eau ou de la nourriture aux résidents, il note sa date de passage dans le carnet.

Les résidents sont ainsi maintenus en vie – mais leur agressivité et leur monstruosité ne disparaît pas. Au contraire, ils deviennent chaque jour un peu plus irrécupérables.



## DESORIENTAION

### LIEU

Les égouts de la ville.

### DESCRIPTION

Après avoir rampé de longues heures dans le conduit, les personnages arrivent dans ce qui semble être des égouts. La seule lampe qui n'est pas tombée en panne ou qu'ils n'ont pas perdu commence à montrer des faiblesses.

*Ils sont épuisés et devront réussir un jet de Constitution pour poursuivre immédiatement. Sinon, ils seront obligés de s'arrêter pour se reposer un peu.*

Les personnages vont chercher à rejoindre l'extérieur. Pour cela, ils vont devoir marcher.

*Quelle que soit la direction qu'ils souhaitent prendre, faites leur faire un jet d'Orientation difficile, qu'ils devront réussir pour partir dans la bonne direction. En cas d'échec, quand ils sortiront des égouts, ils se retrouveront dans le parc de l'hôpital Sainte Marie.*

A ce stade, les personnages doivent être confus et affaiblis. C'est le petit matin, ils ont passé une nuit difficile. Ils vont peut-être souhaiter se rendre à l'hôtel pour se reposer, ou bien poursuivre directement leur enquête. Dans tous les cas, laissez leur cette phase intermédiaire.

Ils disposent d'indices qui partent dans tous les sens. La seule chose dont ils sont réellement sûrs, c'est que la journaliste Rosa Rose les a attirés dans un piège. Ils vont donc logiquement souhaiter la confronter. Comme elle ne répond pas aux sollicitations téléphoniques, ils vont devoir se rendre chez elle.

Au préalable, ils voudront probablement récupérer leur véhicule. Quel que soit le moyen qu'ils choisissent pour se déplacer, ils pourront constater en arrivant que le deuxième véhicule, celui qui était garé là avant leur arrivée, a disparu.

## DEUXIEME VISITE CHEZ ROSA ROSE

### LIEU

L'appartement de Rosa Rose.

### DESCRIPTION

Lorsque les personnages sonnent à l'interphone, personne ne répond. Ils ont toujours le code de la porte de l'immeuble, ce qui leur permet d'accéder jusqu'à l'appartement de Rosa Rose. En frappant à la porte, toujours personne.

*Les personnages peuvent crocheter la serrure pour pénétrer dans l'appartement, contre un jet de Serrurerie réussi. Ils devront aussi faire un jet de Vigilance réussi pour cesser leurs activités au moment du passage d'un voisin ; s'ils échouent, ils devront s'expliquer avec lui et ils auront intérêt à trouver une excuse crédible, sans quoi il appellera la police et c'est alors avec le Shérif adjoint Dewey qu'ils devront s'expliquer.*

### LA NOTE

Sur la table de la cuisine, une note signée par Rose est laissée en évidence. Cette note est dans les aides de jeu et peut être remise aux personnages.

### LES ARTICLES DE ROSA

L'ordinateur de bureau de Rosa est allumé. Il faut un mot de passe pour accéder au contenu.

*Les personnages peuvent hacker l'ordinateur en réussissant un jet d'Informatique.*

En parcourant les fichiers, les personnages trouvent tous les articles en cours de rédaction de la journaliste ; elle y rassemble ses notes, les éléments relatifs aux affaires, etc.


Ils y trouvent des brouillons d'articles à propos de la réélection récente du maire Alexandro Romero, des prochaines élections du Shérif (Branigan, fatigué, se présentera-t-il ?), le vol de 20 bovins dans une ferme des environs... Mais rien sur Anthony Taylor ou les disparitions.

### LA CASSETTE

L'unique cassette vidéo et son magnétoscope continuent de sauter aux yeux dans cet intérieur ultra moderne.

*Il est probable que les personnages voudront la regarder. Sinon, suggérez le leur avec un jet d'Idée.*

Quand les personnages insèrent la cassette dans le lecteur, le film se joue sur l'écran géant du salon, intégré dans le mur. Il a été fait par le meurtrier de Sandra Branigan.



La scène prend place dans ce qui semble être une cave. La pièce est faiblement éclairée par une unique source de lumière. Le sol est en terre battue. On distingue un matelas dans un coin, posé à même le sol.

Le film expose, par le menu, toutes les horreurs que le tueur lui a fait subir, sans qu'on ne le voie jamais distinctement. Il s'agit clairement d'un homme blanc, de corpulence moyenne, mais il est cagoulé. Donnez ici le niveau de détail que vous souhaitez, selon vos joueurs et le niveau d'horreur qui vous convient.

*Les personnages devront nécessairement perdre de la Santé mentale ; ils perdront 1d6 s'ils réussissent leur jet ou 1d12 sinon.*

## LE VOISIN

Le voisin que les personnages ont réussi à esquiver (ou avec qui ils ont dû parlementer) refait son apparition : il frappe à la porte. Les personnages ont le choix entre lui ouvrir pour tenter de le baratiner, essayer de s'échapper par une fenêtre (puis prendre l'escalier de secours) ou encore faire les morts. S'ils choisissent cette option, le voisin finira par ouvrir la porte (elle n'est pas verrouillée étant donné que les personnages ont crochété la serrure), les obligeant à s'enfuir par une fenêtre.

L'escalier de secours extérieur leur semble bien fragile ; il tremble dans tous les sens et semble faiblir sous leur poids. Ils sont au quatrième étage.

*A chaque étage franchi, faites un jet de d100 contre 60 - 15 x étage en cours (soit 0 pour le 4<sup>ème</sup>, 15 pour le 3<sup>ème</sup>, 30 pour le 2<sup>ème</sup> et 45 pour le 1<sup>er</sup>). S'il est réussi, l'escalier s'effondre et les personnages avec, leur occasionnant ainsi des dégâts liés à la Chute (utiliser les jets de Chance et un écroulement progressif pour réduire les dégâts si besoin).*

En plus de leur descente périlleuse, ils remarqueront vite que le voisin les a vus s'enfuir et qu'il est en train d'appeler la police tout en les regardant par la fenêtre.


## CE QU'IL S'EST VRAIMENT PASSE

Rosa Rose pense avoir réussi à se débarrasser des personnages, mais elle ressent un fort sentiment d'urgence : quels qu'aient été ces agents, d'autres agents viendront bientôt à leur poursuite.

Ses acolytes et elle doivent donc mettre en œuvre sans tarder leur projet, celui qui prouvera le bien-fondé de leur démarche et de leurs recherches.

Il se trouve que la ville d'importance la plus proche, Salt Lake City, voit son alimentation en eau potable assurée par l'usine de traitement et de production de Westminster. Leur projet consiste à déverser des quantités importantes de dérivé de la phéncyclidine dans les immenses réservoirs d'eau traitée, prête à la distribution.

Il y a aura probablement des pertes, car il est impossible de prédire combien de personnes présenteront les « effets secondaires » constatés à Westminster. Mais peu importe :



l'expérience montrera à tous que l'entreprise en vaut la peine, quand la criminalité de la ville aura été réduite à néant en l'espace de quelques jours.

Concernant la cassette, il s'agit d'une copie qu'avait effectuée Alexandro Romero avant de fournir l'originale à la police. Elle a été l'élément déclencheur de leur projet, c'est elle qui a rassemblé les différents acteurs. En la gardant sous la main, les Rose se rappellent pourquoi ils œuvrent et, même s'il y a des pertes, pourquoi cela en vaut la peine.

## LA CONFRONTATION

### LIEU

L'hôpital Sainte Marie.

### DESCRIPTION

Les personnages n'ont pas d'autre projet, a priori, que de tenter de confronter Rosa Rose. Les implications de son mari Franck sont également très claires à ce stade. Ils voudront peut-être compléter leur enquête par d'autres recherches et des visites à des personnages non joueurs, mais ils devraient finir par se rendre à l'hôpital Sainte Marie, où ils arriveront en fin de journée.

### ENTRER DANS LES LIEUX

S'ils se présentent à la porte pour tenter de voir Franck et Rosa Rose, le gardien leur refusera évidemment l'accès. Il leur indiquera qu'il faut prendre un rendez-vous.

Il commence à faire sombre, et les joueurs peuvent chercher un accès au laboratoire de l'hôpital. Comme il s'agit d'une vieille demeure, il y a un accès aux caves depuis l'extérieur. Il s'agit d'une trappe inclinée à 40°, qui donne sur un escalier descendant.

*La trappe est fermée à clef mais elle peut être forcée (résistance de 14) ou crochétée avec un jet de Serrurerie de difficulté normale. Attention toutefois à rester discret (jet de Discrétion), sinon ils devront en découdre avec le gardien.*

Une fois qu'ils ont descendu l'escalier, les personnages se retrouvent à nouveau derrière une porte close.

*Un jet de Vigilance réussi leur permettra d'entendre des bribes de conversations entre un homme et une femme, de l'autre côté de la porte. Ils entendent, en particulier, les phrases « tout est en place » et « Romero est déjà sur place, il nous attend ». Si la réussite au jet de Vigilance est très élevée (voire critique), ils reconnaissent la voix de Rosa Rose.*

Les personnages attendront probablement que les voix aient disparu pour entrer.

*Pour ouvrir la porte, les personnages peuvent également la forcer (résistance de 10) ou la crocheter.*

### L'ANTRE DE L'ALCHIMISTE

Il n'y a personne quand les personnages entrent dans le laboratoire.



Il y a du matériel partout dans la pièce : sur les meubles et les étagères on trouve des alambics, des appareils de mesure et des ustensiles en tout genre. Au sol et au mur, des symboles ésotériques donnent un aspect menaçant à l'ensemble de la scène. Il y a une unique autre porte, et pas de fenêtre.

*Un jet de Paranormal réussi permettra de déterminer qu'il s'agit du laboratoire d'un alchimiste, qui mélange des éléments de chimie à des dispositifs occultes.*

Sur la table centrale, un ensemble de documents et une caisse en bois. Les documents sont des plans de ce qui semble être une usine, contenant de nombreux réservoirs, pipes et tuyaux dans tous les sens, ainsi que des puits de forage et des châteaux d'eau. Sur les documents est noté l'acronyme CEAEP.

La caisse en bois, une fois ouverte, révèle des sachets en plastique qui semblent contenir une poudre fine, de couleur ocre. Alors que les personnages l'étudient avec attention, ils entendent une voix masculine dans leur dos : « à votre place, je n'ouvrais pas ceci. »

## FRANCK ROSE



Franck et Rosa Rose sont revenus dans la pièce. Ils se tiennent tout près de la porte.

Franck est un homme blanc, la trentaine, blond, les cheveux courts.

Avant que les personnages aient pu réagir ou échanger un mot, Franck et Rose échangent un regard entendu.

*Un jet de Sagacité réussi permettra de déterminer qu'elle a une attitude suppliante alors que lui semble déterminé et résolu.*

*Pour entendre leur conversation, menée à voix basse, les personnages devront réussir un jet de Vigilance.*

- Ne fais pas ça, lui dit Rose.
- Il le faut, nous en avons déjà parlé, répond Franck. Ne t'inquiète pas, je peux revenir.

Alors que Rosa sort de la pièce et verrouille la porte derrière elle, Franck sort un petit sachet de poudre ocre de sa poche et en inhale l'intégralité du contenu.

## LE MONSTRE

Suffocant, il tombe sur les genoux puis sur les avant-bras, à quatre-pattes. Son corps est agité de spasmes, comme s'il allait vomir. Rapidement, les spasmes cessent et il laisse échapper un petit rire.

Comme animé d'une force contraire à la gravité, il se remet debout sans avoir à prendre appui sur le sol avec les mains. Pendant qu'il se redresse lentement, son corps se met à changer. Les transformations suivantes se produisent simultanément :

- Des veines saillantes, rouges et bleues, zèbrent son visage,
- Deux cornes à l'avant du front et deux cornes sur la tête poussent spontanément,
- Sa mâchoire inférieure éclate dans une gerbe de sang, laissant émerger une rangée de crocs gigantesques (10 centimètres) et une langue tentaculaire d'un mètre, dont le bout se recouvre également de crocs,
- Ses bras doublent de volume, tandis que ses doigts se dotent de griffes acérées et géantes (30 centimètres),
- Ses épaules se hérissent de pics osseux pointus et coupants de 30 à 50 centimètres.

*Les personnages qui réussissent un jet de Santé mentale perde 1d3 points, ou 1d10 sinon. Un échec critique laissera le personnage dans un état catatonique pendant au moins une demi-heure.*

Le monstre se jette sur eux brutalement pour essayer de les tuer.

A la fin du combat (on suppose que les personnages gagnent...), alors qu'il est à l'article de la mort, les personnages voudront peut-être lui poser des questions. Dans un dernier souffle, alors qu'il est en train de mourir, les seules choses qu'il dira sont :

- C'est son grand père... Alexandro est son grand père... C'est trop tard, vous ne pouvez plus l'arrêter, il va déverser l'Alhambra dans le réservoir qui alimente Salt Lake City...

## DE L'EAU POUR LE PEUPLE

### LIEU

Le Centre pour l'Extraction et l'Alimentation en Eau Potable de l'Utah (CEAEPU).

### DESCRIPTION

Les personnages devront peut-être demander de l'aide pour déterminer ce qu'est le CEAEPU, mais tout le monde à Westminster c'est ce que c'est et où cela se trouve, donc ils n'auront pas de mal à s'y rendre. Peut-être même qu'ils en parleront au Shérif Branigan qui, après qu'ils lui aient expliqué la situation, voudra les accompagner.

*Vous pouvez leur suggérer d'entrer en contact avec lui par un jet d'Idée.*

Par contre, le temps de trouver l'information, ils auront perdu un peu de temps et ils n'arriveront sur place qu'un peu plus tard dans la nuit.

Alors qu'ils approchent du CEAEPU, ils remarquent qu'une grille fermée va leur bloquer l'accès. Elle est surveillée par un gardien dans un petit poste de garde. Derrière la grille, sur le parking, deux véhicules sont garés, dont celui de Rosa Rose.

Le gardien ne veut pas les laisser passer. Il veut bien leur donner toutes les informations qu'ils souhaitent (« oui, monsieur le maire est bien ici », « oui, il est accompagné par une dame »), mais ne voudra pas les laisser passer, quelques soient leurs tentatives de persuasion ou d'intimidation (« non, c'est interdit, vous ne pouvez pas pénétrer dans le complexe »).

D'une manière ou d'une autre, ils devront y entrer. Si le Shérif Branigan est avec eux, il finira par leur dire : « Allez-y, je m'en charge ».

Puis il mettra un violent coup de poing, par surprise, dans l'estomac du garde, engageant ainsi une bagarre entre les deux hommes pour leur laisser la possibilité d'actionner la grille et d'entrer.

### ROSA ROSE

Alors qu'ils se garent et sortent du véhicule, ils voient sortir Rosa Rose du complexe, un sac à la main. Elle s'exclame « encore vous ! » d'un ton rageur, avant d'ajouter : « vous ne pouvez pas l'arrêter ! A minuit, l'Alhambra aura été déversé dans le réservoir de Salt Lake City ! »


Il est minuit moins cinq.

Elle sort alors une arme du sac qu'elle portait, un calibre 32, et se met à leur tirer dessus sans crier gare.

Les personnages sortiront probablement victorieux de cet affrontement, et pourront entrer dans le complexe.

### LE LABYRINTHE





A partir de là, sortez et présentez un minuteur réglé sur 4 minutes. Expliquez-leur qu'il sera minuit dans 4 minutes, et qu'ils doivent trouver rapidement leur chemin, en se mettant d'accord rapidement entre eux pour répondre à vos questions. Déclenchez le minuteur et posez alors les questions suivantes :

1. Les directions suivantes sont indiquées : station de pompage, châteaux d'eau, **usine de potabilisation**, entreprise, réseau de distribution. Laquelle choisissez-vous ?
2. Les directions suivantes sont indiquées : réservoirs, **traitements**, administratif. Laquelle choisissez-vous ?
3. Les directions suivantes sont indiquées : **chloration**, ozonation, filtration au charbon, filtration au sable, floculation, détrillage. Laquelle choisissez-vous ?
4. Les directions suivantes sont indiquées : Westminster, Millcreek, **Salt Lake City**, Muray, Taylorsville. Laquelle choisissez-vous ?

Les « bonnes » réponses sont indiquées en gras, mais cela n'a pas vraiment d'importance, tant que vous laissez les personnages courir dans les couloirs pendant 30 secondes à une minute entre chaque question.

## LE MAIRE

Ils finissent par entrer dans une pièce de contrôle, quand il leur reste environ une minute. La pièce est partiellement ouverte et donne sur un grand réservoir, qu'elle surplombe partiellement. La barrière n'est pas très haute : elle arrive à la taille environ.

Un homme est assis face à une console d'administration, et semble entrer des commandes manuellement dans le système. Au moment où ils le voient, le maire tape de façon théâtrale sur la touche Entrée ; c'était la dernière commande pour planifier le versement du dérivé de la phéncyclidine dans le réservoir de Salt Lake City.


Il s'agit d'un homme d'âge mur, de l'air vaguement hispanique. Il a des cheveux gris, et il est un peu enveloppé.

Outre la console d'administration, il y a un autre panneau de contrôle, juste au-dessus du réservoir, bardé de boutons et de manivelles. Un levier, en particulier, à l'air plus imposant que les autres et attire leur attention.

Les personnages doivent abaisser ce levier avant l'expiration du minuteur. Alexandro Romero tente de les en empêcher en se jetant sur eux (accompagné d'un cri : « Noooooon ! »). Il vise celui qui va abaisser le levier et tente de l'entraîner avec lui pour un plongeon dans le réservoir.

*Romero a mis l'énergie du désespoir dans cette tentative. Faites faire un jet d'Opposition (FORce) au personnage ciblé, mais donnez un avantage significatif au maire. S'il réussit, il entraîne donc le personnage dans sa chute. S'il échoue, il tombe seul (sauf tour de force improbable du personnage).*

Quoiqu'il arrive, l'objectif est que les personnages arrivent à arrêter le mécanisme avant l'expiration du minuteur.



*S'il leur reste trop de temps, ajoutez un panneau digital sur lequel ils doivent saisir un code pour pouvoir abaisser le levier. Il peut être cracké avec un jet réussi en Informatique. S'il ne leur reste pas assez de temps, alors ils ont perdu : l'Alhambra est déversé dans le réservoir, et ils auront une sacré quantité de problèmes à gérer par la suite.*

S'ils échouent et qu'il y a des personnes dans le réservoir, ceux-ci se transforment en monstruosités ailées (un peu comme Franck, mais avec des grandes ailes démoniaques en supplément). Ils devront se battre pour ne pas se faire dévorer.

S'ils réussissent, vous pouvez faire surgir Emma Blunt à la main, un paquer d'Alhambra à la main. Comprenant la situation en un éclair, elle jette le paquet dans le réservoir. La dose est bien moindre que ce qui était prévu, mais en atterrissant sur Romero, le paquet éclate et provoque sa transformation.

## EPILOGUE

### LIEU

De retour à l'Office du Shérif.

### DESCRIPTION

Ils font le débriefing dans la salle de réunion et formation de l'Office du Shérif. Mason les a rejoints et leur demande de faire leur rapport.

Au terme de celui-ci, il les félicitera d'avoir réussi à garder le secret sur leur enquête (même s'ils ont dû mettre le Shérif Branigan au courant, ce n'est pas très important), ainsi qu'avoir réussi à contrecarrer les plans de Rose et Romero.

Par contre, s'ils ont échoué, il dressera un tableau très noir des évènements à venir : il va falloir constituer des équipes pour maintenir l'ordre et la discrétion dans les rues de Salt Lake City. Cela signifie beaucoup de travail et de nombreuses nuits à passer sur le terrain, pour lui et les personnages...

Ce débriefing peut aussi être l'occasion d'interroger Emma Blunt, qui leur racontera alors le fin mot de l'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 du FBI (le Bureau 51 n'existe pas officiellement)

Equipement commun :

- Un véhicule de fonction
- Une autorisation gouvernementale pour une enquête sur une anomalie statistique
- Un kit de crochetage

## SIGNALEMENT



Nom : Alan Wood

Sexe : masculin

Type : caucasien

Date et lieu de naissance : 26/08/1986 à Westminster

## RELATION DES FAITS

En raison de son comportement violent envers lui-même et envers les autres, Monsieur Alan Wood est interné au quartier de sécurité de l'hôpital Sainte Marie depuis 2008.

L'après-midi du 20 janvier 2010, pendant que les patients sont de sortie dans le parc de l'hôpital, une bagarre éclate entre les patients Brody Price et Carl Benett, focalisant l'attention de l'équipe soignante présente. Une fois l'évènement terminé, Alan Wood a disparu du parc et de la résidence hospitalière.

Les recherches ont été conduites par les autorités locales, sous la direction du Shérif Branigan. Elles ont passé une partie de la nuit du 20 au 21 janvier 2010 dans les bois qui entourent Sainte Marie. Aucune trace du jeune homme n'a été révélée.

## SUITES

Affaire classée sans suite.

## SIGNALEMENT



Nom : Mike Beamon

Sexe : masculin

Type : caucasien

Date et lieu de naissance : 8 avril 1969



Nom : Heather Beamon

Sexe : féminin

Type : caucasien

Date et lieu de naissance : 18 novembre 1937

## RELATION DES FAITS

Principal suspect dans l'affaire Sandra Branigan, Monsieur Mike Beamon a été libéré, faute d'éléments à charge significatifs, le 27 septembre 2011. N'ayant pas répondu à l'injonction de se présenter à l'Office du Shérif le 14 octobre 2011, un mandat d'arrêt pour refus d'obtempérer a été émis à son encontre.

Les autorités locales se sont présentées à son domicile le 16 octobre 2011 et ont trouvé porte close. Par l'autorité qui leur est conférée, ils ont pénétré de force dans les lieux et ont pu constater que les deux résidents du logement, Mike Beamon et sa mère Heather Beamon, avaient quitté les lieux précipitamment, sans leurs effets personnels ni leur véhicule.

## SUITES

Un mandat d'arrêt fédéral a été émis à l'encontre de Mike Beamon. Le logement partagé par Monsieur Beamon et sa mère a été mis sous scellés. L'enquête est toujours en cours.



## AIDES DE JEU – NOTE DE ROSA ROSE

Francky,

Les agents sont dans la zone, comme prévu. Ils n'en ressortiront pas, mais d'autres viendront après eux. Nous devons démarrer.

Je dois passer au bureau en urgence. Je te retrouve au labo de l'hôpital dès que possible.

Rosa.