

Avant-propos

Ce «One shot» pour Delta Green a été écrit pour être joué durant la nuit d'Halloween. Loin du Mythe, il lorgne volontairement du côté des «teen movies» d'horreur, tels que Scream, Blair Witch Project ou même Buffy contre les Vampires. Ceux qui le voudront, pourront d'ailleurs s'amuser à décoder les nombreuses références qui parsèment le scénario. Beaucoup de personnages à faire vivre et à rendre aussi vivants que possible pour détourner les joueurs de la véritable coupable. Celle-ci devrait être interrogée par les PJ au début de l'enquête comme un des nombreux témoins et donner l'impression d'avoir joué son rôle dans l'histoire afin que ceux-ci l'oublient jusqu'au final.

Au Gardien de faire sentir en filigrane la culpabilité d'une communauté, l'envers du rêve américain, tel que l'ont illustré de nombreux artistes, cinéastes ou musiciens. C'est de cette «autre Amérique» dont il s'agit ici et il est nécessaire de le faire comprendre aux joueurs afin d'amener le dilemme final. Forcez-les à choisir leur camp en leur faisant mesurer les conséquences.

Enfin, loin de moi l'idée d'épingler les gothiques, les wiccans ou les pom-pom girls... Si certains se sentent blessés : mea culpa.

Tantine Gobbo

Les Âmes Perdues

L'histoire en quelques mots

Erika Sorenson n'est pas une jeune fille comme les autres, c'est une sorcière ! A Missing Miles tout le monde sait qu'elle passe ses journées à traîner avec les *Darks*, une bande de jeunes désœuvrés qui s'habillent en noir et écoutent de la musique malsaine. Les filles du lycée de Collinwood viennent en secret lui acheter des philtres d'amour et se faire tirer les cartes. Mais personne ne sait à quel point Erika est dangereuse et proche d'accomplir sa vengeance contre cette ville, qu'elle hait plus que tout...

Il y a un an, Erika fut violée par trois brutes passablement ivres. Ses agresseurs étaient membres de l'équipe de football, espoirs montants de l'université et issus de familles aisées. Ils furent défendus par un prestigieux cabinet d'avocats et tous les trois acquittés. Montrée du doigt, Erika se replia sur elle-même. Elle chercha du réconfort au vieux cimetière de Burkits Hill, une terre non-consacrée où Missing Miles a rejeté pendant 150 ans, tous les exclus et les parias de sa communauté. Les idées noires d'Erika n'ont pas tardé à trouver ici un écho tout particulier. Malgré les recommandations de sa mentor, la vieille Miséricorde, Erika a écouté les voix des morts...

Parmi le murmure des âmes, Erika a isolé celles de deux fillettes qui ont choisi il y a plus de cinquante ans de mourir ensemble pour échapper au monde des adultes et rester éternellement liées dans leurs rêves. Ces deux esprits sont particulièrement malfaisants. Leur haine des adultes et des vivants n'a cessé de grandir, exacerbée par l'éternité et la mort. Sur les suggestions des spectres, Erika a déterré l'une des fillettes afin de réunir les deux petits corps dans la même tombe. En faisant cela, Erika leur a permis d'unir leur pouvoir. Les deux spectres sont maintenant capables de se matérialiser dans notre monde et d'agir en prenant possession d'un corps.

Le massacre a déjà commencé. Le lycée «maudit» de Collinwood a été le théâtre d'événements particulièrement violents, attirant l'attention de Delta Green.

Mais cela n'est rien en comparaison de ce qui va arriver dans quelques jours, durant la nuit d'Halloween. Les fillettes vont se servir d'Erika pour déchirer le voile qui sépare le monde des morts de celui des vivants et déverser sur Missing Miles un flot d'âmes vengeresses...

Une Nuit à L'Opéra

Le lycée de Collinwood (en Louisiane) est en émoi depuis la mort spectaculaire d'une de ses élève, Trudy Sanders, qui s'est jetée du toit avant de s'empaler sur une grille en contre-bas. L'enquête du shérif Cravens ne peut que conclure au suicide : la victime était seule et des centaines de témoins l'ont vu sauter de son plein gré. Les examens toxicologiques pratiqués à l'autopsie n'ont rien révélé : Trudy était parfaitement lucide lorsqu'elle a accompli son geste.

Pourtant, ses parents ne peuvent accepter la thèse du suicide. Trudy ne manquait de rien, elle était bonne élève, aimée de ses camarades, qui l'avait élu reine de beauté lors du précédent bal de fin d'année. Trudy était protestante et se rendait à l'église tous les dimanches. Jamais elle ne se serait suicidée ; encore moins sans laisser une lettre d'explication.

Jouant de son influence auprès du gouverneur, Adam Sanders, le père de Trudy, a réussi à obtenir la réouverture de l'enquête par le FBI. La pression médiatique étant un peu retombée, Delta Green en profite pour commanditer une enquête destinée à vérifier certains faits étranges.

Collinwood & Missing Miles

Les deux villes occupent une place minuscule sur la carte de l'état de Louisiane. Collinwood compte à peine 10 000 habitants, trois églises, un mini centre commercial et l'université, qui couvre l'enseignement depuis le collège jusqu'au cycle universitaire.

Située à quelques dizaines de minutes en voiture, Missing Miles abrite 1300 habitants. Le village est devenu une des banlieues pauvres de Collinwood. Toute la région est sinistrée économiquement. Une partie de la communauté blanche s'est enrichie grâce aux importants gisements pétroliers. Les autres survivent tant bien que mal et le taux de chômage atteint des pourcentages indécents.

Collinwood College

Le lycée de Collinwood accueille près de 1500 élèves venant de toutes les communes environnantes. Sa proviseur, Angela Lawndale, est une femme entre deux âges à l'air déterminé. L'accueil est glacial. Mme Lawndale sort tout juste de la crise provoquée par la mort de Trudy et elle voit d'un très mauvais œil la réouverture de l'enquête. Elle assure vouloir faire tout son possible pour aider les PJ, mais leur demande d'agir dans la plus grande discrétion.

« Tout cette affaire a eu de très mauvaises répercussions sur la réputation de mon établissement. Collinwood est un endroit respectable et j'entends bien qu'il le reste aux yeux des parents d'élèves ! Comprendons-nous bien, le geste de Trudy est tragique, mais ce sont malheureusement des choses qui arrivent. Dois-je vous rappeler que le suicide est la première cause de mortalité chez les jeunes de moins de 25 ans ? Je comprends que Mr et Mme Sanders soient profondément choqués et qu'ils cherchent une explication, mais il n'y a malheureusement pas toujours de raisons à ce genre d'acte. Je souhaite que votre enquête permette à ses parents d'accepter la vérité, aussi cruelle soit-elle... »

Mme Lawndale pourrait bien ouvrir les hostilités si les PJ se mettent à fouiner partout, semer le trouble ou interroger des élèves et des professeurs sans son accord. Autant vous dire qu'ils vont devoir se montrer diplomates. Si les choses s'enveniment, Mme Lawndale n'aura aucun mal à leur interdire l'accès à son établissement. Il n'y a aucune aide à attendre de ce côté ; alors inutile bien sûr de lui parler de possession démoniaque...

Mme la proviseur accepte de revenir sur les circonstances du drame :

« Les couloirs sont théoriquement interdits aux élèves pendant l'heure du déjeuner. Comme il faisait beau, les étudiants déjeunaient sur les pelouses. L'établissement était désert, personne n'a vu Trudy entrer. Il semblerait qu'elle se soit rendue aux toilettes après le dernier cours de la matinée et qu'elle n'en soit sortie que pour accomplir son geste. Sarah Edwards est la dernière personne à l'avoir aperçu vivante. C'est une élève qui aide à la bibliothèque et qui a la permission de rester le midi. »

Pour toutes autres questions, Mme Lawndale oriente les PJ vers Miss Turner, la psychologue scolaire.

Rachel Turner

Miss Turner est la psychologue du lycée. C'est une jeune afro-américaine séduisante et intelligente. Elle est arrivée à Collinwood il y a huit mois et n'est pas au courant du viol d'Erika. Ses convictions l'ont déjà opposé plusieurs fois à Mrs Lawndale - concernant notamment la totale impunité dont bénéficient les membres des équipes sportives ou le budget astronomique qui leur est alloué et qui ne laisse guère de moyens aux autres associations.

Rachel peut devenir une alliée précieuse si les PJ savent s'y prendre. Elle connaît très bien les élèves et le fonctionnement du lycée. Elle a entendu parler des rites de passage des *Jacks* et compte bien mener la vie dure aux protégés de Mrs Lawndale, même si cela doit lui coûter son poste.

Trudy était quelqu'un d'équilibrée, pas de problèmes familiaux, des bonnes notes, elle était très courtisée par les garçons. Ses amis l'aimaient beaucoup et elle était très populaire au lycée depuis son élection comme reine de beauté au précédent bal de fin d'année. Elle sortait même depuis peu avec le capitaine de l'équipe de football, Kevin Thomson, le garçon le plus populaire du lycée. Miss Turner ne voit pas d'autres explications que le suicide même si certains détails troublants pourraient effectivement laisser penser qu'il s'agit d'autre chose.

Le témoignage de Sarah Edward

Sarah est une jeune black à l'air studieux. Si vos joueurs vérifient par la suite, elle n'appartient ni aux *Jacks* ni aux *Darks*.

« Je travaillais à la bibliothèque où je rangeais des livres. J'étais seule. Mr Nakashi notre bibliothécaire était parti déjeuner. J'ai voulu aller aux toilettes. Celles du rez-de-chaussée étaient bouchées alors je suis montée au premier étage et c'est en redescendant que j'ai vu Trudy. On était ensemble au cours de littérature comparée de Mr Lewis... enfin... je l'ai salué mais Trudy est passée sans me répondre. Elle ne semblait pas dans son assiette, elle était... très pâle et elle marchait mécaniquement, comme un zombi. Lorsqu'elle a tourné dans l'escalier, je lui ai demandé si tout allait bien mais elle a continué à monter les marches sans me répondre. Je suis redescendu au bureau des surveillants pour chercher de l'aide mais c'était trop tard... »

Un jet réussi de Psychologie permet de remarquer que Sarah est terrifiée. En la « bousculant » un peu ou en la rassurant elle fond en larme et ajoute : *« Lorsque je lui ai demandé si tout allait bien, Trudy s'est tournée vers moi et ... ses yeux... mon dieu ses yeux ! Ils étaient blancs, révoltés, sans âme... »*

Jed Irving

L'ancien gardien écluse ses malheurs dans les bars de Collinwood depuis son renvoi du lycée. Il répète à qui veut bien l'entendre qu'il a été victime d'une injustice : *« Miss Lawndale a déclaré que la serrure de la porte du toit était cassée et que je n'avais pas fait mon travail ! Que cette serrure aurait dû être immédiatement réparée et que ça aurait évité ce drame ! Mais moi je sais bien que la serrure était pas cassée ! Du moins pas avant. Parce qu'après ce qui s'est passé, je suis monté sur le toit pour voir... et là, j'ai bien vu... la serrure était toute tordue comme si quelqu'un s'était acharné dessus avec une barre à mine sauf... qu'il y avait pas de trace d'outils... pas de rayures, rien ! C'était comme si le métal avait fondu... »*

Le shérif Cravens

Cravens est un homme d'une cinquantaine d'années au physique martial. Il a déjà transmis une copie du dossier "Trudy Sanders" au FBI, mais il est vraisemblable que vos PJ tiennent quand même à le rencontrer. Inutile de vous dire que là encore ils ne seront pas bien reçus. Cravens a classé cette affaire. Tout comme Mme Lawndale, il pense que la réouverture de l'enquête n'est qu'une faveur accordée aux Sanders par le gouverneur et que les PJ ne trouveront rien de plus.

N'oubliez pas que même s'ils font partie du FBI, vos joueurs n'ont aucun pouvoir sur Cravens. En fait, ils n'appartiennent pas à la même juridiction et doivent même se soumettre aux lois de l'état et donc au shérif...

Pour Cravens, la réouverture de l'enquête est une façon de dire qu'il a mal fait son travail et de nuire à sa réélection. Il n'aidera pas les PJ (qu'il surnomme les *Cow-boys du gouvernement*), il ne cachera même pas son antipathie. Il répond vaguement aux questions, fera traîner toute les demandes

et se prétendra constamment débordé. Pire que cela, il ne manquera pas une occasion d'épingler les PJ pour excès de vitesse ou de coffrer leurs témoins sous un prétexte futile. Il est au courant du viol d'Erika puisqu'il était déjà shérif à cette époque, mais il est peu probable qu'il en parle spontanément aux PJ. Son jeune adjoint, William Pilgrims - dit *Billy Boy* - est un ancien *Jacks* et un crétin fini...

Adam et Jessica Sanders

Les Sanders habitent une banlieue chic de Collinwood, dans une grande villa avec piscine et caméra de sécurité. Pour ceux qui voudraient savoir à quel point Adam Sanders a le bras long, sachez qu'il siège au sein du conseil d'administration d'une importante compagnie pétrolière qui a financé en grande partie la campagne de l'actuel gouverneur avec qui il joue au golf et déjeune régulièrement...

Adam Sanders est un homme brisé. La mort de sa fille l'a plongé dans un sentiment d'incompréhension et d'injustice. Trudy ne manquait de rien, elle était bonne élève, aimée de ses camarades. Elle se rendait à l'église tous les dimanches et ne se serait jamais suicidée, encore moins sans laisser une lettre d'adieu.

La sœur cadette de Trudy, Janet, étudie aussi à Collinwood et peut en apprendre un peu plus aux PJ. Trudy faisait partie de l'équipe des pom-pom girls. C'est comme ça qu'elle avait pu attirer l'attention de Kevin Thomson, le beau gosse du lycée et le capitaine des *Lions* de Collinwood. Par l'intermédiaire de Kevin, Trudy est rentrée chez les *Jacks*, la plus branchée des *Fraternities* étudiantes.

La chambre de Trudy est restée en état depuis le drame : des peluches, des photos découpées dans des magazines, sa couronne de reine de beauté... un jet de TOC réussi (en admettant que les PJ soient seuls dans la pièce) permet de découvrir un coffret (fermé à clef) caché dans la penderie. Il n'est pas très difficile de forcer la serrure. A l'intérieur se trouve quelques souvenirs personnels sans intérêts et un journal intime, lui aussi fermé à clef. En l'ouvrant, un paquet de photos s'en échappe. Ce sont des photos de soirées. Trudy semble ivre sur la plupart d'entre elles. Elle tient une cigarette ou bois de la bière. Sur l'une des photos, deux garçons, visiblement éméchés, la font boire au goulot d'une bouteille de whisky. Sur la suivante, Trudy se fait peloter par les deux types en question, la suite est du même acabit...

Rien de bien méchant mais on est loin de l'image qu'en ont ses parents. Les photos permettent d'identifier un certain nombre de jeunes gens, présentés pour la plupart dans le paragraphe *Les Jacks*.

La lecture du journal est troublante. Rien en effet ne laisse présager le geste de Trudy. Il semble évident à la lecture des dernières pages qu'elle n'avait absolument pas prévu sa mort. Certains passages décrivent également les fameuses soirées des photos. Trudy y raconte également son entrée chez les *Jacks*. Le fait d'être prise sous la protection de Kevin Thomson lui a facilité la tâche mais elle décrit les rites et les brimades de certains postulants et des épreuves initiatiques, qui sont véritablement perverses.

L'équipe des pom-pom girls

Les filles s'entraînent trois fois par semaine après les cours, sous les ordres de la capitaine Ashley Voss. Le prochain match opposera les *Lions* de Collinwood aux challengers du championnat : les *Caimans* de Lafayette. Ashley fait partie des *Jacks* et fréquentait Trudy. La veille du drame, elle semblait en parfaite santé et faisait même des projets pour le week-end. Pas du tout l'attitude de quelqu'un qui veut en finir. La plupart des filles présentes confirment la chose. Elles parlent de sa relation avec Kevin Thompson qui faisait plus d'une jalouse.

Les conversations s'interrompent au moment où Sandy Griffin, l'ex-copine de Kevin traverse le vestiaire. Les filles échangent des regards gênés et ne se remettent à parler qu'après son départ. Sandy ne s'est jamais remise de sa rupture avec Kevin, il y a près de 4 mois maintenant. Elle est restée presque un an avec lui ("*record absolu* !") et ce salaud ("*oui mais il est si craquant* !") l'a larguée juste avant le bal de fin d'année. Kevin s'y est rendu en compagnie de Trudy, qui s'est même payée le luxe d'être élue reine de beauté, juste devant Sandy.

Tristen Skyler, elle aussi pom-pom girl, a une autre version des faits : le lycée de Collinwood est maudit et Trudy a été envoûtée. Selon elle, il faut chercher le coupable du côté des *Darks*. Jodie Renolds réagit en défendant les *Darks* déclenchant une avalanche de moqueries (voir plus loin).

N'hésitez pas à en rajouter dans les potins de toute façon la plupart de ces histoires ne mèneront pas loin.

Les Darks

Maquillage noir, visages blafards, le surnom de *Darks* leur a été donné par moquerie mais ils l'ont vite accepté et porté avec fierté. A l'origine, la bande s'est constituée pour protéger tous les parias, les laisser-pour-compte de Collinwood.

La plupart des rumeurs qui circulent sur eux ne sont pas fondées. Ils ne sont qu'une bande de paumés, maigres à faire peur qui s'inventent une nouvelle famille. Les *Darks* se retrouvent tous les jeudi et samedi soir à "*If Sacré*", une vieille grange transformée en club. Par principe, ils sont hostiles à la police et méfiants envers tout ce qui ne fait pas partie de leur monde. Les PJ devraient avoir du mal à nouer contact. Les *Darks* sont assez nombreux, peut-être une trentaine. Ceux décrits ci-dessous sont le noyau dur de la bande. Il est important de les rendre le plus vivants possible afin qu'ils deviennent autant de suspects qui détourneront les PJ d'Erika.

Joshua Trevis «Malochai», 27 ans

Molochai est parti de Missing Miles après ses études à Collinwood. Il a fait toutes sortes de métiers - dont roadie ou barman - et a vu pas mal de pays avant de revenir s'enterrer dans sa ville natale. A la mort de son père, il a repris le garage familial et a ouvert une boîte de nuit, "*If Sacré*", dans une vieille grange attenante. L'endroit ne paye vraiment pas de mine, mais deux soirs par semaine des dizaines de jeunes *Darks* affluent des environs et l'"*If*" vibre d'une énergie insoupçonnable.

Malochai est un peu considéré comme le fondateur des *Darks*, une espèce de "grand-frère" qui prend son rôle à cœur. Il est le premier à encourager Steve et *Ghost* dans la musique et n'hésite pas à dépanner chaque fois qu'il le peut. C'est un homme mesuré qui a su tirer parti de ses erreurs de jeunesse (huit mois fermes pour détournement de mineur, purgés dans l'état du Mississippi). Il dispute un continuel bras de fer avec Cravens, qui rêve de faire fermer son établissement. Du coup, il fait respecter des règles strictes dans son club : pas de drogue à l'intérieur et pas d'alcool aux mineurs. Inutile de donner un prétexte à cet arriéré de shérif pour fermer l'"*If*"...

Steve Kavalsky, 20 ans

Ce beau gosse, provocateur et emporté, est aussi le chanteur/guitariste des *Last Souls !*, un groupe local qui connaît un certain succès. Les *Last Souls !* se produisent tous les jeudis à l'«*If Sacré*». Steve occupe une place prépondérante au sein des *Darks*, c'est l'un des seuls majeurs, c'est donc lui qui achète l'alcool pour les autres et c'est aussi le seul à posséder une voiture. Il sort depuis plusieurs mois avec Violaine.

Steve est en dernière année à Collinwood. Les études l'ennuient mais c'est un garçon intelligent. Sa mère est partie et son père travaille sur une plate-forme pétrolière ; Steve est donc seul la plupart du temps. C'est l'un des souffre-douleurs du shérif Cravens, qui l'a déjà épinglé à cause d'un distributeur de coca fracturé afin de récupérer les pièces. Comme il était mineur au moment des faits, il s'en est tiré avec une simple amende. Plus récemment et plus grave, Cravens l'a coffré pour coups et blessures après une altercation avec des *Jacks* qui s'en prenaient à *Ghost*. Steve est depuis en liberté conditionnelle mais il sait que Cravens l'a à l'œil...

William Tremblay «Ghost», 19 ans

Ghost est orphelin. Il a été élevé par sa grand-mère, Miséricorde Tremblay, une très vieille femme d'origine Acadienne qu'on dit un peu sorcière. *Ghost* est batteur dans le groupe *Last Souls !*, mais c'est le contraire de Steve : c'est un gamin perdu et constamment dans la lune. Il est calme, silencieux et bien qu'il n'ait rien d'une demi-portion, il déteste se battre. Cela fait de lui une cible privilégiée pour les *Jacks*.

Depuis toujours *Ghost* sait qu'il a le Don. Sa grand-mère lui a appris à vivre avec et à s'en protéger. Attention, les pouvoirs de *Ghost* ne sont rien en comparaison de ceux d'Erika. Disons simplement qu'il est plus réceptif aux émotions qui habitent certaines personnes et certains endroits, rien de plus. Il a appris à écouter ses rêves et en parle parfois avec son ami d'enfance, Steve. Celui-ci est bien forcé d'admettre que les intuitions de *Ghost* se vérifient toujours de façon troublante.

Ghost sait que la mort de Trudy Sanders n'a rien d'un suicide. Il ne soupçonne pas encore Erika, mais cela ne saurait tarder. Quoiqu'il en soit, il ne la trahira jamais en faveur des PJ... Du moins jusqu'à ce qu'il comprenne combien de vies sont en danger.

Il est un peu le joker du Gardien utilisable pour remettre les PJ sur la bonne piste au moment propice ou "sacrifiable" pour faire monter la tension.

Violaine Bauman, 17 ans

Violaine est une écorchée vive, mal dans sa peau depuis le divorce de ses parents. Mais elle est néanmoins dotée d'un charme mystérieux et sait vivre les choses sans retenue. C'est une fille qui a beaucoup à offrir pour qui sait l'apprivoiser. Elle a trouvé en Steve un protecteur et un amant. C'était la meilleure amie d'Erika avant qu'elle ne se fasse violée et qu'elle se renferme sur elle-même. La transformation d'Erika l'a beaucoup affecté mais la règle chez les *Darks* est d'accepter les autres comme ils sont et de ne pas les juger...

Kim Spector, 18 ans

Kim a su très tôt qu'elle était attirée par les filles. Elle n'a jamais cherché à le cacher et cela lui a valu pas mal de souffrances. Ses parents, par exemple, ne l'ont jamais accepté. Kim a fait de sa différence un étendard et cela a forgé sa personnalité comme rien d'autre n'aurait pu le faire.

Kim est une grande gueule qui sait se défendre et n'hésitera pas à en venir aux mains s'il le faut. C'est une grande fille, plutôt bien faite, qui aime provoquer et rabattre le caquet de toute ces petites pétasses de Collinwood. Si la vie est un combat, Kim compte bien en sortir vainqueur.

Lorraine Quincy, 17 ans

Lorraine est la copine de Kim. C'est une coquette, qui affectionne les vêtements rétro et ne sort jamais sans son porte-cigarette et son chapeau à voilettes. La plupart du temps, elle garde son walk-man vissé sur les oreilles et n'échange pas plus de deux mots, mais elle se métamorphose dès qu'elle est avec Kim.

David Hill «Dusty», 17 ans

Dusty est amoureux d'une pom-pom girl (Jodie Renolds). Ce n'est pas un grand crime aux yeux de la loi mais si cela se savait, sa réputation serait ruinée. Cela le pousse à agir avec une discrétion qui pourrait bien paraître suspecte aux PJ. Dusty est aussi le frère de Kerry et il se retrouve souvent à «baby-sitter» sa sœur, ce qui l'exaspère plus que tout.

Kerry Hill, 13 ans

Petite sœur de Dusty, Kerry est la benjamine de la bande et la reine des couleurs de cheveux improbables. Trop jeune pour vraiment comprendre que les *Darks* affirment une identité au delà de leur look, elle considère tout cela comme un jeu. Prudente et rieuse, sa personnalité tranche quelque peu avec celles des autres. C'est un peu la «mascotte» du groupe, toujours prête à attendre son auditoire à coup d'œilades espiègles, afin qu'on la laisse faire les mêmes choses que les «grands».

Colle Neville «Twigg», 15 ans

Twigg cultive son look androgyne ; il est cynique, provocateur et arrogant. Il est prêt à toutes les expériences surtout si elles concernent le sexe, la drogue ou l'alcool. C'est le seul de la bande dont les parents ont les moyens, du coup c'est souvent lui qui «arrose» le groupe.

Erika Sorenson, 17 ans

Erika Sorenson est née à Missing Miles. Elle n'avait que six ans lorsque sa mère s'est enfuie la laissant seule auprès d'un père invalide et alcoolique. A l'école, elle est très vite mise à l'écart. Tout le monde sait qu'elle habite dans une caravane sur Burkitsroad, le pire coin de Missing Miles. La pension d'invalidité de son père suffit à peine à les faire vivre. Erika se réfugie dans ses rêves, elle s'invente un monde et des amis, dévore tous les livres qui lui tombe sous la main et devient malgré tout une élève intelligente et douée.

A 13 ans, elle découvre, grâce à un livre, le *Wicca*, qui prône une spiritualité tournée vers la nature et la magie blanche. Le *Wicca* lui révèle une grande sensibilité médiumnique, mais c'est grâce à sa voisine - la vieille Miséricorde Tremblay - qu'elle apprend à maîtriser son don.

A 16 ans, elle obtient une bourse d'étude qui lui permet de poursuivre ses études au lycée de Collinwood. Son enfance malheureuse l'a toujours marginalisée et elle trouve enfin d'autres personnes qui partagent ses états d'âmes. Ironie du sort, les choses semblent enfin s'améliorer lorsque tout bascule...

Depuis son viol, Erika n'est plus la même. Elle est devenue l'instrument de la vengeance des morts ; et particulièrement celui des deux fillettes suicidées. Ce n'est pas vraiment elle qui décide, elle se laisse influencer par les pensées négatives et son désir de vengeance. Erika est une victime et vos PJ ne devront pas perdre ça de vue au moment du final.

Les Jacks

La plupart des jeunes gens de bonne famille donneraient n'importe quoi pour pouvoir entrer chez les *Jacks*, la plus estimée des *Fraternities* de Collinwood. Ses membres sont triés sur le volet parmi les élèves les plus populaires, tous issus de familles blanches et riches. Intégrer les *Jacks* demande en outre de se soumettre à toutes sortes de rites humiliants et dangereux pour prouver sa fidélité au groupe. Les années du cycle universitaire correspondent à autant de grades, les plus jeunes servant les anciens. Les filles ne sont admises qu'en tant que petite amie d'un des membres ; les *Jacks* ne sortent qu'entre eux et se comportent en toute circonstance comme s'ils étaient supérieurs. La plupart font parti d'une équipe sportive, dont il porte le blouson comme un uniforme. Les plus en vu et les plus favorisés par Mrs Lawndale sont les membres des *Lions*, l'équipe de football. Ils sont protégés par Mrs Lawndale et la communauté bien-pensante de Missing Miles en général.

Kevin Thomson, 19 ans

Kevin est le *quarter back* de l'équipe de football et aussi le garçon le plus populaire du lycée, ce qui ne l'empêche pas d'être arrogant et brutal. Les *Lions* sont bien classés dans le championnat universitaire et ils pourraient bien se placer en tête cette année grâce à Kevin. Evidemment avec de tels espoirs placés en lui, aucun professeur ne se risquerait à lui mettre une note éliminatoire. La mort spectaculaire de Trudy l'a mis profondément mal à l'aise, même s'il n'en laisse rien paraître ; surtout que d'ici quelques jours, il aura certainement choisi sa remplaçante parmi les hordes de supportrices qui se disputent la place. Sa personnalité caractérielle et malsaine devrait attirer l'attention des PJ et le faire vite suspecter.

Michael James Gardner, 20 ans

Michael est le *full back* des *Lions* (joueur de la Défense qui protège la *end zone*) et aussi le deuxième agresseur d'Erika avec Kevin. C'est une brute sans aucune finesse, qui collectionne les filles et boit des quantités astronomiques de bière chaque fois qu'il le peut. Depuis peu, il semble avoir la poisse : il casse ou perd tout ce qu'il touche, les machines se détraquent sur son passage... Il n'a pas encore fait le rapprochement avec la mort de Trudy mais tout cela le rend particulièrement nerveux.

Travis Johnson, 18 ans

Travis joue dans l'équipe des *Lions* au poste de *running back*.

Dylan Reynolds, 18 ans

Guard des *Lions*, c'est le seul membre raisonnable de l'équipe. Il est le plus modéré dans ses actes et ses propos mais se laisse souvent entraîner par les autres. Cependant, s'il apprenait la liaison de sa petite sœur avec un *Darks*, il est probable qu'il voit rouge et se laisse entraîner par Kevin pour se venger.

Ashley Vass, 18 ans

Ashley est la capitaine des pom-pom girls de Collinwood. C'est une grande fille d'allure sportive, au regard franc. Elle sort avec Dylan depuis un moment et le défend bec et ongle contre les petites pimbêches de première année. Elle ne sait pratiquement rien sur ce qui est arrivé à Trudy ; mais pour elle, s'il faut un coupable il faut chercher du côté de Sandy Griffin...

Jodie Reynolds, 16 ans

Jodie, la sœur de Dylan, est amoureuse d'un *Darks* ! Evidemment, personne ne le sait, sinon cela ruinerait sa réputation. Elle fréquente David Hill en cachette et, tout comme lui, son attitude pourrait paraître suspecte aux PJ. Elle fait partie de l'équipe de pom-pom girl et connaissait Trudy, sans lui être particulièrement liée.

Sandy Griffin, 18 ans

Sandy est l'ancienne copine de Kevin Thomson et aussi l'ancienne reine de beauté de Collinwood. Depuis sa «disgrâce», elle ne fait plus vraiment parti des *Jacks* et évidemment elle le vit très mal. En fait, Sandy est en pleine dépression depuis sa rupture d'avec Kevin. Plusieurs personnes l'ont entendu souhaiter la mort de Trudy ; mais Cravens s'est contenté de recueillir son témoignage lors de son enquête. Sandy devrait vite faire son entrée sur la liste des suspects. Bien qu'elle trouve la mort de Trudy horrible, elle pense tenir là l'occasion de reconquérir Kevin. Sa dépression fait d'elle une cible privilégiée pour Erika et les deux spectres.

Tristen Skyler

Cette pom-pom girl a été consulter Erika une fois pour un philtre d'amour et cela a marché. Evidemment, elle ne l'a dit à personne et si cela s'ébruitait, elle serait probablement rejetée par les autres *Jacks*. Tristen est persuadée que la mort de Trudy est liée à la magie noire et peut-être qu'elle en parlera aux PJ...

Options

Vous pouvez très bien décider, en accord avec vos joueurs, qu'une partie d'entre eux mènera l'enquête en infiltrant le lycée de Collinwood. A vous de rendre la vie étudiante aussi vivante que possible : les journées monotones, ponctuées par les sonneries, la cafétéria, les contrôles surprises, les plaisanteries douteuses faites aux nouveaux, les cigarettes fumées en cachette dans les toilettes,... Les PJ devront vite se choisir un camp à infiltrer : *Jacks* ou *Darks*, l'idéal étant de se diviser pour infiltrer les deux...

Laissez vos PJ décider si l'équipe d'enseignants est au courant ou non. Cela multiplie les risques de fuites, mais les professeurs risquent de percer à jour les PJ assez rapidement. Tout dépend si vos joueurs soupçonnent un des professeurs d'être derrière les évènements.

Sans compter qu'il va falloir composer avec la proviseur... ce qui risque d'être pénible.

Voici quelques instantanés :

- Les toilettes sont un endroit très stratégique pour apprendre les dernières rumeurs : celles du haut sont fréquentées par les *Darks* et celles du bas par les *Jacks*. Attention à ne pas se tromper d'étage...
- On peut acheter un philtre d'amour ou se faire tirer les cartes par une fille de deuxième année qu'on dit un peu sorcière...
Il s'agit évidemment d'Erika. Attention, le PJ qui se fait tirer les cartes risque de mettre à jour sa couverture...
- On peut acheter le disque des *Last Souls* ! auprès de Ghost.
- Sur les murs des toilettes des filles, on peut lire *Kevin + Trudy = Love*, mais quelqu'un a rageusement rayé le nom de Trudy.
- la sœur de Trudy, Janet, étudie au lycée en deuxième année.

Infiltrer les *Jacks*

Pour pouvoir intégrer la Fraternité des *Jacks*, il faut être un homme, blanc, avoir des parents suffisamment riches et jouer dans une des équipes sportives. Les filles qui veulent faire partie de la fraternité doivent sortir avec un des membres ou avoir un lien de parenté avec l'un d'entre eux (sœur, cousine...)

Pour postuler, il suffit de s'adresser à un certains Travis Johnson, membre des *Lions* (Après le match, il faut s'adresser à Michael). Il donne rendez-vous aux postulants le soir même dans une pizzeria de Collinwood, quartier général des *Jacks*. Le PJ qui tente d'infiltrer les *Jacks* rencontre Andy, un jeune type un peu trop gentil, qui va vite devenir le souffre-douleur de Kevin Thomson.

Andy est un PNJ victime, son rôle est de faire ressortir la méchanceté des autres.

Le premier soir, les postulants doivent supporter sans broncher les insultes et les coups (il s'agit plus d'humilier que de faire vraiment mal), faire des pompes, ramper dans la boue, boire des bières cul-sec, etc... Le but est de décourager les postulants en les humiliant le plus possible.

Avec ses airs de gros nounours, Andy attire l'attention de Kevin qui s'acharne sur lui. A un moment, Andy reçoit un coup de poing dans le ventre et vomit, éclaboussant les chaussures de Kevin. Celui-ci entre dans une rage folle et se jette sur lui pour le tabasser. Il est retenu de justesse par les autres et l'incident met fin à la soirée...

A la deuxième soirée, il y a beaucoup moins d'étudiants. Les postulants ont les yeux bandés. Le but est de leur flanquer une trouille bleue. Avant cette épreuve, le PJ apprend toute sorte de rumeurs terrifiantes d'élèves restant paralysés après avoir subi l'épreuve, etc... Rien n'est vraiment fondé, il s'agit juste de faire peur.

L'épreuve consiste à passer entre deux rangées de *Jacks* et d'encaisser les coups sans broncher. La plupart des *Jacks* sont des footballeurs habitués à donner et recevoir des coups. Là encore, le but n'est pas d'estropier les postulants, mais de les secouer un peu pour leur faire peur.

Troisième soirée, les postulants sont emmenés en voiture jusqu'à un lac. Ils doivent faire un feu, on leur offre de la bière, la soirée s'annonce calme. L'un des *Jacks* raconte alors une histoire à faire dresser les cheveux sur la tête.

Il y a quelques années, un groupe d'étudiants de Collinwood était venu passer le week-end ici pour faire du camping. Il y avait parmi eux une fille qui comptait bien mettre à profit le week-end pour perdre sa virginité. Mais son petit ami de l'époque l'a plaquée dès le premier soir pour sortir avec une autre fille. On dit que par désespoir, elle a marché vers le lac jusqu'à ce que les eaux noires l'aient complètement engloutie. Les autres ont bien essayé de l'appeler, mais on n'a jamais retrouvé son corps. On dit que son spectre hante les eaux du lac. Il y a eu beaucoup d'incidents de noyade depuis. Toujours des hommes, de préférence jeunes. La pucelle fantôme se cherche un amant.

Les postulants doivent ensuite plonger dans l'eau glacée et nager jusqu'à une petite île au milieu du lac avant de revenir. Attention aux crampes ! « *Ne faites pas de pause ; nager le plus vite possible sans vous retourner. Et si vous sentez quelque chose vous agripper pour vous trainer au fond... alors faites votre prière...* ».

Cette histoire stupide n'a bien sûr aucun fondement, mais elle devrait néanmoins donner des sueurs froides à vos PJ.

Attention si votre PJ a gardé son arme, elle risque d'être découverte. Bien que l'automne soit doux, l'eau est glacée. Faites monter la tension. Au moment propice Andy supplie le PJ de l'attendre, de faire une pause. Andy flippe, croit voir quelque chose dans l'eau ; il s'agit d'un autre postulant qui fait une blague. Lorsque les PJ reviennent sur la berge, les autres ont mis les bouts, emportant leurs vêtements et leurs affaires...

Les postulants qui surmontent l'épreuve sont dignes d'intégrer les Jocks.

Quatrième soirée. Juste avant la nuit d'Halloween, le PJ est convié à une partie de baseball spéciale par Kévin et ses potes. Il s'agit de passer en voiture suffisamment près des boîtes aux lettres pour les dégommer à coups de batte de baseball. Kévin est harcelé par les spectres. Il a remarqué qu'il avait la poisse et que Michael l'avait lui aussi juste avant son accident.

S'il nourrit des soupçons envers le PJ infiltré, il cherche à s'expliquer seul à seul avec lui. Une bonne occasion de mettre en scène les deux spectres et, pourquoi pas, d'amener votre PJ à sauver la vie de Kévin (?!).

Infiltrer les Darks

Beaucoup plus difficile. La meilleure option est de se faire chahuter par les *Jocks*, ou de prêter main forte à un membre de la bande. Par exemple : pendant un devoir, l'un des *Darks* fait tomber sa gruge entre lui et le PJ. Le prof demande à qui ça appartient. Si le PJ se dénonce à la place du *Darks*, il peut espérer approcher la bande par la suite.

Le Match

Le lendemain soir de l'arrivée des PJ à Collinwood, se dispute un match : Les *Lions* de Collinwood contre les *Caimans* de Lafayette. Ce match est annoncé comme l'un des événements de la saison, les *Caimans* étant challenger du championnat universitaire. Des affiches et de banderoles sont accrochées partout, impossible de passer à côté de l'évènement. Les PJ sont libres ou non d'assister au match mais il n'y a rien d'autre à faire de toute façon. Le stade est plein à craquer. C'est l'occasion pour eux d'identifier les personnes présentes sur les photos du journal intime de

Trudy : pom-pom girls, supporteurs et même un *Darks*, Dusty, qui se cache dans un coin attendant la fin du match pour aller voir sa copine Jodie.

La fête bat son plein et les PJ se laissent prendre par le match. Les *Lions* mènent la partie avec une longueur d'avance lorsque, sur une passe décisive de Kévin, Michael tente une percée vers la *end zone* adverse. Il file sur le terrain, poursuivi par les défenseurs de Lafayette. L'espace devant lui est dégagé, il est rapide et puissant, tout est réuni pour un *touchdown* historique lorsque... Michael ralentit et s'arrête même complètement, fixant quelque chose devant lui, à quelques foulées de la *end zone* et sous la huée générale des supporteurs. Avant que les PJ ne comprennent ce qui se passe, Michael est violemment plaqué au sol par la défense adverse. L'arbitre siffle, la mêlée se disperse mais Michael ne se relève pas. Quelques minutes plus tard, une civière l'emmène inconscient hors du terrain. Il ne reprendra pas conscience et mourra dans la nuit des suites d'une commotion cérébrale. Les *Lions* perdent le match et les rumeurs vont bon train le lendemain. Même les plus sceptiques commencent à croire que Collinwood est maudit...

Le club vidéo

Le lendemain du match, les PJ sont contactés par Miss Turner. Elle semble troublée et prétend avoir quelque chose à leur montrer.

Tous les matchs des *Lions* sont filmés par le club vidéo du lycée. En visionnant les bandes ce matin, l'un des élèves a remarqué un détail étrange et en a averti Miss Turner. Quelque chose est visible à l'endroit précis où Travis regardait juste avant son placage : une forme floue. En agrandissant l'image on peut distinguer deux petites silhouettes comme vêtues de robes, se tenant par la main. Leurs petits visages blafards regardent fixement Johnson. L'instant d'après, un attaquant masque la caméra et lorsqu'il sort du champ, il n'y a plus rien là où se tenait les deux formes (SAN D/ID4). Envoyer les bandes à Delta Green pour analyse ne fera que confirmer ce que les PJ soupçonnent déjà : la bande n'est pas truquée...

En visionnant la totalité des bandes, on peut remarquer la présence de Dusty au match. Plutôt étrange pour un *Darks*. En fait il doit retrouver Jodie après le match.

L'If Sacré, concert des *Last Souls* !

Le jeudi soir qui suit l'arrivée des PJ à Collinwood, se tient un concert des *Last Souls* ! à l'"If Sacré". Les PJ seraient bien avisés de s'y rendre pour rencontrer certains de leurs suspects. Evidemment, ils risquent de ne pas passer inaperçus... L'ambiance est électrique, une petite centaine de gosses vêtus de noir et maquillés de manière provocante ont investi la grange de Molochaï et ses alentours. Sur scène Steve et *Ghost* font preuve d'une belle énergie. Les paroles des chansons de *Last Souls* !, écrites par *Ghost*, témoignent de leur malaise et pourraient bien induire les PJ en erreur :

*Nous sommes les Sans-nom,
mais nous aimerions redevenir quelqu'un,
nous tentons d'étouffer ce dont nous avons besoin,
cet appétit vorace qui nous ronge.
Nous errons dans l'immortalité et dans l'obscurité,
nous souffrons dans le pèlerinage de la mort,
nous devons faire face à trop de chemins.
C'est trop dur, trop dur...
Notre douleur est insoutenable !!*

Un jet en TOC permet de remarquer qu'il n'y a pas de drogues à l'intérieur. Il suffit par contre de s'éloigner un peu de la grange dans les sous-bois alentours pour repérer les fumeurs et autre renifleurs de colle.

Arrangez-vous pour que les PJ assistent à la scène suivante. Libre à eux d'intervenir ou non mais rappelons qu'ils n'ont aucun pouvoir sur Cravens et son adjoint, et doivent même leur obéir.

Le shérif et son adjoint stationnent à la sortie du concert. Ils cherchent à savoir si les mineurs se sont fait servir de l'alcool. Alors que Cravens est en pleine conversation avec Molochai, Billy Boy s'en prend à Steve :

« Hé Kovalsky, ta mère te passe le bonjour ! On l'a arrêté sur la 57 en train de faire des pipes pour 2 \$ mais même gratuitement j'en aurais pas voulu ! »

Steve se fige et serre les poings, retenu par ses amis. Kim envoie Billy se faire foutre, geste à l'appui. Si les PJ n'interviennent pas, le ton monte jusqu'au retour de Cravens, qui calme le jeu. Tandis que le petit groupe des *Darks* s'éloigne, un PJ attentif pourra remarquer Erika qui s'est retournée un instant pour dévisager Billy Boy. Celui-ci fera une sortie de route, quelques heures plus tard victime des deux petits spectres. Il sera immédiatement transféré à l'hôpital le plus proche en état de catatonie. Les médecins pensent qu'il a été particulièrement choqué par son accident comme en témoigne ses cheveux blanchis...

Une fête inoubliable

Kévin Thomson donne une soirée chez lui le samedi soir. Arrangez-vous pour que les PJ y participent d'une manière où d'une autre (ils peuvent par exemple monter une planque devant la maison suite à un message anonyme). Dans ce cas, on vient les chercher pour leur proposer une bière.

Les parents de Kévin sont partis pour le week-end, lui laissant leur maison. La faune branchée de Collinwood se presse au bord de la piscine chauffée autour de laquelle de grands chauffages ont été installés. Les barbecues distillent une alléchante odeur de burger. Kevin s'affiche au bras de sa nouvelle petite amie, une première année...

Au cours de la soirée, Sandy Griffin fait son apparition, alors qu'elle n'est pas invitée officiellement. Son intention est de reconquérir Kevin. Mais en l'apercevant au bras d'une autre fille, elle se fige et quitte la soirée en pleurs. Si les PJ sont en planque à l'extérieur, ils peuvent remarquer son entrée et le fait qu'elle quitte la fête peu de temps après, en larmes. Les autres invités la regardent avec moquerie ou pitié. Il peut être intéressant que les PJ lui parle, ou même se proposent de la ramener chez elle.

Un peu plus loin, elle rencontre Erika qui la persuade de faire un geste pour attirer l'attention de Kévin. Au plus fort de la soirée, Sandy revient, possédée par les deux petits spectres. Elle monte sur la terrasse qui surplombe le jardin après s'être aspergée d'essence. Au bout d'un moment, les invités la remarquent ainsi que la forte odeur d'essence et la boîte d'allumettes qu'elle tient à la main. (Si les PJ ne sont pas présents à la fête, quelqu'un vient les chercher à ce moment-là). Sandy craque l'allumette et crie à Kevin qu'elle va lui prouver son amour, avant de s'immoler par le feu. Elle bascule et va s'écraser trois mètres plus bas au milieu des convives affolés. Mouvement de panique.

Faite monter la tension, les PJ essayant de se frayer un chemin à travers la foule paniquée et assistant impuissant à la mort de Sandy (SAN ID4/ID6). Son corps finit de se consumer mais au moment propice (par exemple lorsqu'un des PJ s'approche), elle se redresse et tend les bras vers Kevin en poussant un cri déchirant...

Possédée, Sandy peut même se débarrasser d'un autre invité en s'introduisant dans la maison par le garage. Si les PJ sont en planque, les deux spectres se chargent de détourner leur attention pendant qu'elle s'introduit dans la maison. La porte du garage est ouverte.

La pression médiatique

Après la mort spectaculaire de Sandy, il est probable que la presse revienne à la charge. Des camionnettes de TV et des journalistes font leur apparition devant les grilles de Collinwood, au grand dam de Mrs Lawndale. Certains journalistes veulent même rencontrer les PJ et le gouverneur Mc Coy, en pleine campagne, se rend sur place pour donner une conférence de presse.

Selon le stade d'avancement de l'enquête, Delta Green peut même demander aux PJ de se retirer. A eux d'argumenter qu'ils doivent dénouer l'intrigue avant la date fatidique d'Halloween.

Miséricorde Tremblay

Ridée comme une vieille pomme, Miséricorde habite une maison sur Burkitsroad, avec son petit fils Willie (*Ghost*). La vieille baraque penchée semble tenir debout par pure magie. Miséricorde passe ses journées dans la serre crasseuse, remplie de plantes bizarres, attenante à la bicoque. Elle se ferme aux esprits sceptiques mais si les PJ font mine de s'intéresser, elle se montre intarissable sur les légendes du coin.

Si ils viennent lui parler d'Erika, elle peut leur dire qu'elle l'a connue toute petite. Elle et Willie jouaient souvent ensemble. Elle lui a appris une partie de ce qu'elle savait sur les plantes, mais celle-ci ne vient plus la voir depuis *« ce qui s'est passé »*. La vieille n'en dit pas plus et cherche à noyer le poisson devant leurs questions incessantes. *« Il n'est pas bon de s'immiscer dans le destin des autres, et de toute manière je vous en ai déjà trop dit... reprenez plutôt de la tarte à la rhubarbe inspecteur ! »*

La piste d'Erika ?

Vos PJ vont certainement se demander comment agir ? D'autant plus que les événements vont se précipiter. Il est important de leur suggérer qu'ils ont tout intérêt à dénouer l'intrigue avant la date fatidique d'Halloween. Certains personnages comme la vieille Miséricorde peuvent facilement introduire cette idée.

La première chose à faire est de dresser une liste des suspects et de les rencontrer systématiquement afin de se faire une opinion. Il est facile ensuite de vérifier l'emploi du temps de ceux qui paraissent le plus coupable. Il y a suffisamment de PNJ et de fausses pistes pour les détourner des vrais coupables jusqu'au moment judiciaire.

Au début, les PJ devraient avoir l'impression de se heurter à des murs, quelque soit la direction dans laquelle ils se tournent : les autorités sont hostiles, tout comme les *Jacks* et les *Darks*. Il leur faudra du temps pour gagner la confiance de leurs témoins et qu'on accepte de leur parler.

Tout devrait se clarifier lorsque les PJ découvriront le viol d'Erika et les résultats du procès qui s'ensuivit. Encore faut-il qu'ils s'intéressent à Erika.

Burkits road

L'endroit ne paye vraiment pas de mine. Près de la décharge, des caravanes s'entassent au milieu d'une route forestière défoncée. Le père d'Erika, Robert Sorenson, passe ses journées devant la télévision en buvant de la bière. Depuis son accident du travail qui l'a laissé paraplégique, il ne sort plus de chez lui. Erika et lui cohabitent tant bien que mal et survivent grâce à la pension de l'assurance.

Selon l'heure de la journée, Robert est plus ou moins sobre, mais dans tous les cas il n'a pas grand chose à dire sur sa fille. Les PJ peuvent visiter la chambre d'Erika si celle-ci n'est pas présente. Celle-ci dégage une forte odeur d'encens, des posters et des photos d'icônes goths maquillées de noir parsèment les murs, le CD des *Last Souls !* est jeté négligemment près de la chaîne hi-fi ; sur un des murs, prend place une petite bibliothèque ésotérique: Tarot, astrologie, le *Livre des Morts*, un traité sur le *Wicca*, un livre sur les plantes médicinales... Un jet en TOC permet de trouver sous le lit tout un attirail de sorcière : calice, tarots, couteau, amulettes, une planche de oui-ja...

Le vieux cimetière confédéré

On l'appelle comme ça parce qu'il date de la Guerre de sécession, mais en réalité ceux qui sont enterrés là n'ont rien à voir avec des familles confédérées. Le cimetière de Burkits Hill est une terre non-consacrée. Depuis plusieurs siècles, sont enterrés ici tous les parias de Missing Miles : non-baptisés, criminels, prostituées, esclaves en fuite, suicidés, etc... 150 ans de rancœurs contre Missing Miles sont accumulés ici. Voilà pourquoi les pensées d'Erika y ont trouvé un écho tout particulier.

Le cimetière comprend une quarantaine de tombes mangées par la mousse ; mais des recherches dans les archives de la ville permettraient de remarquer à cet endroit l'existence d'une fosse commune. Les morts qui attendent ici sont nombreux et la plupart ne sont pas contents...

Si les PJ s'y rendent en journée, ils peuvent relever les traces du passage d'Erika en effectuant des jets de TOC et de Suivre une piste. Des bougies de différentes couleurs sont cachées près d'un caveau dans un sac hermétique, ainsi que des allumettes, une lampe torche et une pelle maculée de terre. Certaines tombes portent des traces de cire, des cercles ont été tracés par terre. Deux des tombes les plus anciennes semblent avoir été remuées récemment ; les noms des deux fillettes sont encore lisibles : Elizabeth Bellingham et Jessica Abbott. De nombreuses empreintes, pointure 38 de chaussures Doc Martens, peuvent être relevées. Si les PJ se rendent au cimetière la nuit ou en soirée, ils ont 45% de chances d'y surprendre Erika.

Les archives de Collinwood

Les PJ peuvent avoir envie de se renseigner sur les spectres des deux fillettes. A partir des vêtements des apparitions et en réussissant un jet d'Histoire, ils peuvent isoler une période et chercher des faits divers se rapportant à la mort de deux fillettes en consultant les collections de vieux journaux de la bibliothèque municipale.

Evidemment, la tâche est vaste et les indices sont maigres... Il faut 6 jours de travail (divisés en autant de PJ) pour trouver l'article relatant le double suicide des fillettes. Cette piste peut permettre de remonter jusqu'au cimetière où les PJ ont de fortes chances de déceler les traces des allers et venues d'Erika, voir même de la surprendre là-bas.

Si les PJ connaissent déjà le nom des fillettes et la date de leur mort, il ne leur faut qu'une journée de travail. Difficile de demander à Delta Green de s'en charger, les archives de la ville n'ayant aucun double.

Un article de journal relatant le viol d'Erika et le procès qui s'ensuivit est également trouvable ici. Encore faut-il que les PJ sachent ce qu'ils cherchent...

Les spectres

Dès que les PJ commencent leur enquête et que Erika est au courant de leur présence, elle tente de les effrayer en leur envoyant les spectres des deux fillettes. Plus ils se rapprochent d'Erika, plus les attaques des spectres sont violentes.

Voici quelques scènes possibles :

Au pied du bâtiment où Trudy s'est donnée la mort, se trouve un petit mémorial : une photo de la jeune fille entourée de fleurs, de peluches et de lettres. Tandis qu'il examine le mémorial, le PJ ressent une impression indéfinissable de malaise. Les roses qui encadrent la photo de Trudy se mettent soudainement à se faner et des larmes de sang coulent de la photo. La vision s'arrête brutalement le laissant hébété et terrifié (SAN 1D4/1D6).

Le PJ sort de sa douche au motel, la pièce est remplie de vapeur d'eau. Malgré la température, il frissonne et sent une présence dans sa chambre. Du bruit dans l'armoire attire son attention. D'ailleurs, la porte est entrouverte. N'était il pas certain de l'avoir fermée ? La penderie s'avère vide mais alors qu'il referme la porte, le PJ aperçoit dans la glace de la porte, l'espace d'un instant, deux petite filles livides qui se tiennent par la main dans l'encadrement de la salle de bain et qui le regardent fixement (SAN 1D4/1D6). Dans la buée de la glace de la salle de bain, une petite main malhabile a tracé *GO AWAY !*

Alors qu'il est au volant de sa voiture, de nuit, le PJ aperçoit soudainement dans la lumière de ses phares, deux fillettes au teint blafard, vêtues comme à la fin du 19ème et qui le fixent de leurs regards (SAN 1D4/1D6 si c'est la première apparition sinon SAN 0/1D4). Il faut réussir un jet en Conduire automobile pour rester maître de son véhicule. En cas d'échec, la voiture fait une embardée et termine dans le fossé. Chaque passager encaisse 1D6 Pts de dommage.

Essayer de faire ressortir le côté enfantin des spectres dans leurs attaques. Tout cela n'est qu'un jeu, une plaisanterie cruelle. Les pouvoirs des deux fillettes sont de plusieurs ordres :

- Poltergeist : Déplacer ou faire exploser de petits objets. Cela peut suffire à rendre la vie impossible : imaginez que vous perdiez systématiquement vos clefs, que les verres explosent dans vos mains et que vous cassiez tout ce que vous touchez...
En ce concentrant particulièrement, les deux fillettes peuvent même lancer un objet suffisamment vite et fort pour blesser quelqu'un. On utilise dans ce cas la caractéristique Lancer des fillettes. Il est aussi possible de chauffer des objets jusqu'à les faire fondre, mais il faut 1D10 rounds de concentration et l'objet doit être fixe.
- Détraquer les machines : rien ne marche !
Les ascenseurs se bloquent entre deux étages, les alarmes des voitures se déclenchent sans raison... Dans le même ordre d'idée, il est possible aux fillettes de passer un coup de téléphone. Leur interlocuteur n'entendra qu'un grésillement ou éventuellement un rire cristallin et lointain... mais en pleine nuit cela peut avoir son effet...
- Matérialisation : il est possible aux deux fillettes d'apparaître un court instant aux yeux des vivants ou d'une personne en particulier. Le tout est de le faire au moment propice (dans un virage dangereux, au milieu d'un match de football...) Il est plus facile aux deux spectres d'apparaître sous forme de reflets (miroirs, vitres, rétroviseurs, flaque d'eau...)
- Possession : C'est le pouvoir le plus redoutable, celui utilisé pour tuer Trudy et Sandy.
Les deux fillettes additionnent leur POU tant que leurs corps sont réunis. Elles confrontent ensuite ce chiffre contre le POU de leur victime sur la table de résistance. Chaque jet réussi fait perdre 1D3 pts de POU à son adversaire. Lorsque le POU de la victime arrive à 0, celle-ci est possédée. Si le POU des fillettes arrivent à 0, elles sont repoussées dans les limbes et devront attendre de reconstituer leur POU pour agir à nouveau. Les personnes dépressives ou négatives sont plus facile à posséder, tout simplement parce qu'elles sont moins enclines à lutter. Si quelqu'un souhaite se faire posséder, il n'y a pas de jet à faire, la possession est automatique.
Cette expérience particulièrement traumatisante (n'être plus maître de son corps mais toujours conscient) fait perdre 2D6/2D10 Pts de SAN.

Halloween

Le grand jour est arrivé et Missing Miles est en effervescence. Des groupes d'enfants déguisés vont de portes en portes pour réclamer des friandises. Au lycée de Collinwood, des bénévoles, encadrés par Miss Turner, décorent le gymnase pour le grand bal d'Halloween. La plupart des PNJ comptent s'y rendre, sauf les *Darks*, qui se réunissent ce soir à l'"If" pour un concert spécial des *Last Souls* !

Vos PJ devraient avoir la pression : ils se doutent que quelque chose va arriver, mais ils ne savent ni où, ni quand ni qui ! Laissez-les décider s'ils se rendent au bal, à l'"If" ou s'ils patrouillent dans la ville.

C'est le moment pour une apparition des deux fillettes au milieu des enfants déguisés !

Pas question pour Violaine de rater le concert des *Last Souls* ! Sa mère lui a collé un plan baby-sitting, mais elle compte faire le mur après avoir couché les gosses. Elle a demandé à Steve et *Ghost* de passer la prendre en allant à l'"If". Mais en début de soirée, Violaine reçoit la visite d'Erika, possédée par les fillettes.

Les deux spectres ont besoin de certains ingrédients pour accomplir le rituel. Vers 22h30, les enfants Flanders sont réveillés par un bruit de lutte au rez-de-chaussée. Ils découvrent le corps de leur baby-sitter et courent se réfugier chez les voisins qui appellent immédiatement la police. Steve et *Ghost* arrivent quelques instants après. Ses coups de klaxon restent sans réponse, Steve descend de voiture et se dirige vers la maison. La police l'arrête quelques minutes plus tard, en état de choc, serrant contre lui le corps ensanglanté de Violaine. Pour Cravens, l'affaire ne fait aucun doute...

Privé de son adjoint, le shérif a fait venir des renforts de police de Lafayette. Une dizaine de policiers maintiennent les badauds et la presse à distance lorsque les PJ arrivent sur place. Cravens a donné des ordres stricts pour qu'ils ne viennent pas fourrer leur nez dans cette enquête. Il est en train de faire monter Steve à l'arrière d'une voiture. Le *Darks* est visiblement en état de choc et du sang recouvre ses mains et ses vêtements.

« Cette fois Kovalsky ton compte est bon, c'est la chaise qui t'attend ! » lance Cravens.

Un peu plus loin, *Ghost*, menotté dans le dos, se débat avec un policier. Il crie quelque chose aux PJ: « Vous devez l'en empêcher ! Elle est leur clef ! Leur clef ! ».

Les deux voitures démarrent, sirènes hurlantes, emportant les deux suspects au commissariat. Inutile de vouloir les interroger ou même d'essayer de parlementer avec Cravens, le shérif est inflexible. Les policiers restés sur place pour attendre le coroner sont plus flexibles. Contre un jet réussi de Baratin ou de Persuasion, ils peuvent leur en apprendre un peu plus, voir même les laisser entrer dans la maison.

Un jet réussi de Criminologie permet de remarquer plusieurs éléments. Il n'y a aucune trace d'effraction dans la maison. Les objets renversés dans le salon témoignent d'une brève lutte, mais rien n'a été bougé dans les autres pièces, ni même dans l'entrée. Deux verres ont roulé sous le canapé, le premier est couvert d'empreintes tandis que le second est propre, comme si on venait de le sortir du placard. Visiblement Violaine connaissait son assassin et l'a fait entrer dans la maison.

Le corps de Violaine est toujours dans le salon. Une large mare de sang a imprégné la moquette tout autour d'elle. Son visage a été énuclé à l'aide d'un objet tranchant (SAN 1/ID4) et l'assassin a également prélevé son cœur. Un jet réussi d'Occultisme permet de se souvenir que ces organes sont les composants de certains rituels de magie noire.

Les enfants Flanders attendent leurs parents dans une voiture de patrouille. Si les PJ parviennent à leur parler, ils confirment leurs soupçons. Violaine les a envoyé se coucher vers 21h, mais environ une heure plus tard, ils ont été réveillés par un bruit de verre brisé. Ils ont attendu au moins une demi-heure avant de descendre et de découvrir le corps de Violaine.

Le rituel d'Erika

Sous l'emprise des fillettes, Erika va tenter d'ouvrir les portes du royaume des morts pour déverser sur la ville les âmes contrariées du cimetière de Burkits Hill. Si les PJ s'y rendent, ils trouvent Erika en plein rituel. Elle se tient assise au centre d'un cercle tracé à même le sol et entourée de bougies noires. Elle psalmodie à voix basse des incantations. Les PJ vont certainement tenter de lui parler ou de la maîtriser. Avant qu'ils n'aient le temps d'agir, Erika leur reproche d'une voix enfantine : «*Oh ! Vous ne pouvez pas tout gâcher, Ils attendent depuis si longtemps...*».

A ce moment là, décrivez aux PJ la foule silencieuse qui se tient à la limite de la clarté des bougies : hommes et femmes, habillés à la mode du début du siècle, familles, esclaves noirs portant encore les marques de sévices, grands brûlés aux chairs boursoufflées ... tous attendent les yeux implorants (SAN : ID4/ID10).

Quelles fins possibles ?

Attaquer Erika ?

Il y a des chances pour que la confrontation des PJ avec Erika tourne à l'affrontement avec les esprits des deux fillettes. La Blesser ou la tuer permettra seulement de remporter momentanément l'affrontement. Les deux esprits abandonneront le corps d'Erika, devenu inutilisable, pour s'incarner plus tard dans une nouvelle victime. A moins qu'entre-temps, leurs cadavres soient à nouveau déterrés et ré-inhumer séparément. Si Erika est tuée, les PJ perdent 106 pts de SAN en comprenant qu'ils ont abattu une innocente. Sans compter qu'ils vont devoir expliquer leur geste devant un tribunal...

Neutraliser les fillettes ?

Une fois le rituel interrompu, Erika peut être emmenée et interrogée. Elle avouera alors avoir déterré les corps des deux fillettes pour les mettre ensemble. Les PJ pourront alors comprendre qu'il serait préférable de les ré-inhumer séparément. Ils gagnent 106 pts de SAN s'ils le font. S'ils obtiennent la ré-ouverture du dossier sur le viol d'Erika, ils gagnent 106 pts de SAN supplémentaire.

Et si les Pjs passent à côté ?

Erika accomplit son rituel sous l'emprise des fillettes et libèrent les âmes du cimetière de Burkitshill. Vers minuit, toutes les alarmes des voitures se mettent à sonner en même temps. Les lignes de téléphone et les radios ne font plus entendre qu'une sorte de grésillement et la rumeur lointaine de nombreuses voix qui gémissent.

Le bal de Collinwood risque fort de tourner à la scène d'hystérie collective une fois qu'on se sera aperçu que l'homme défiguré au déguisement si réaliste... n'est pas déguisé ! C'est le moment de re-visionnez *Carrie* de De Palma !

Laissez libre court à votre imagination pour décrire la folie qui s'empare de la ville. La plupart des spectres sont inoffensifs et ne cherchent qu'à reprendre leur place parmi les vivants, mais imaginez ce que cela peut donner dans une ville où chaque citoyen est armé (?).

Les journaux du lendemain parleront de panique et d'hystérie collective et l'affaire sera étouffée. Les PJ seront les seuls à savoir et ils devront porter ce lourd secret jusqu'à la fin de leur existence (perte de SAN : 2010)

Inspirations :

Blair Witch 2 : Book of Shadow

Carrie

La série *Daria* (!)

Buffy contre les vampires

Le roman de Poppy Z Brite : *Les Âmes Perdues*

Le roman de Breat Easton Elli : *Les lois de l'Attraction*

Playlist :

B.O de *Donnie Darko*

Pour ceux qui comme moi n'y connaissent rien au football américain :

<http://www.geocities.com/fabqb/americanFootballRules.html>