

Requiem pour Elizabeth

Un scénario pour l'Appel de Cthulhu / Hellywood

Qui a pu ainsi assassiner et mutiler une jeune femme innocente ? Quels secrets honteux peuvent bien cacher les façades rutilantes de ce joli quartier aux pelouses immaculées ? Faut-il accorder du crédit aux rumeurs insistantes qui évoquent une secte vouée aux forces du mal et un monstre sanguinaire ?

Avant toute chose...

Ce scénario peut être indistinctement adapté pour l'Appel de Cthulhu ou pour Hellywood. C'est pourquoi l'action n'est pas précisément localisée. Le scénario se déroule dans un environnement urbain, plus particulièrement dans un quartier riche, un endroit où la bienséance règne et où la police locale se soucie plus de la tranquillité des résidents que de justice. Cela peut-être une banlieue huppée ou une petite commune de villégiature. Qu'elle soit dans les environs de la ville fictive d'Hellywood, Heaven Harbor, de Boston ou de San Francisco importe peu, comme les différences entre les années 20 et 1949, cadres respectifs des deux jeux.

Comme toute enquête tordue, ce scénario demandera avant tout un meneur de jeu capable de gérer une action non linéaire et des personnages curieux et entreprenants...

Première partie – Rumeurs

Cette première partie a pour but de confronter les personnages au drame qui vient d'avoir lieu et de leur faire rencontrer les différents protagonistes. Chacun ici semble avoir quelque chose à se reprocher...

Un horrible drame

Un magnifique matin d'été, les personnages sont entraînés dans cette affaire par l'industriel **Paul Billings**, le père d'Elizabeth Billings, 19 ans. Le corps affreusement mutilé de celle-ci vient d'être retrouvée au pied d'un ravin boisé, à quelques centaines de mètres seulement de sa propre maison.

Billings contacte les personnages car il a entendu parler d'eux par une connaissance commune. Il a de bonnes raisons de douter de l'efficacité des forces de police locales et il sait que les personnages ont déjà démêlé des intrigues complexes. Il est prêt à verser une très forte somme d'argent aux personnages si cela peut les décider. L'homme est désespéré et n'a plus rien à perdre.

Les Billings

Dans leur magnifique demeure, les Billings sont effondrés. Patricia Billings semble sous l'influence de l'alcool, éteinte, comme anesthésiée. Il faut peu de temps pour se rendre compte que c'est sans doute l'état dans lequel elle passe le plus clair de son temps. Son mari a l'air très en colère.

Billings en veut à beaucoup de monde, au premier rang desquelles la police – qui n'a pas su protéger efficacement sa fille – et sa femme – qu'il accuse de ne pas s'en être occupé. En vérité, il est surtout en colère contre lui-même. Il adorait sa fille mais n'a jamais su échanger avec elle. Il n'en aura plus jamais l'occasion. Pour mettre un peu d'ambiance, vous pouvez décider que les accusations de son mari sortent Mme Billings de sa léthargie et qu'elle pique une crise d'hystérie.

Voici ce que les personnages peuvent apprendre chez les Billings :

- Elizabeth était une jeune fille adorable, gentille et attentionnée. Elle passait l'été avec ses parents, avant de retourner à ses études dans un pensionnat suisse. C'est en grande partie faux : en fait,

Liz a été renvoyée de cette même école car on l'a surprise à boire de l'alcool. Si on le presse d'être franc, Billings révélera que sa fille buvait, comme sa mère, et qu'elle était très perturbée. Mais il ne lui connaissait aucun ennemi.

- Hier après midi, Liz est allé visiter son amie **Sybill Patterson**. D'après Sybill, elle est partie vers 19 heures. On ne l'a jamais revu. Personne n'a donné l'alerte : il était lui-même en voyage et sa femme, explique Billings, ne s'est même pas rendue compte de l'absence de sa fille.
- Billings permet que l'on fouille la chambre d'Elizabeth : celle-ci est très ordonnée, trop sans doute. On n'y trouve aucun objet personnel, ni souvenirs, ni photographies. Il y a bien une magnifique collection de poupées de porcelaine très onéreuses, mais aucune vie ici.

La loi et l'ordre

Alors que les personnages sont encore là, le **sherrif Brooks** et son adjoint **Donald Nichols**, arrivent chez les Billings. Sans saluer les PJ, ils tentent de convaincre l'industriel que des intervenants extérieurs ne feront que mettre l'enquête en péril. Billings est intraitable et la conversation tourne très vite à l'aigre. Les menaces voilées fusent...

Billings quitte les lieux furieux. Nichols, goguenard, promet aux personnages qu'il va « les tenir à l'œil ». Il annonce qu'il a de toute façon un suspect, un certain **Thomas Lambeth**, qui semble avoir fui. Cet étudiant en médecine est une canaille bien connue. Billings pourra confirmer que ce jeune homme a plusieurs fois sonné à sa porte et connaissait Liz.

S'ils insistent auprès de Billings, les personnages auront la possibilité de voir le corps malgré les récriminations du sherrif. Il a été conduit à la morgue du Comté. D'après le légiste, la jeune fille a été violemment frappée à plusieurs reprises, alors qu'elle vivait encore. Puis

la rage du tueur semble s'être amplifiée et il l'a tailladé à l'aide d'une lame acérée, sans doute un couteau de style bowie. Heureusement, la plupart des terribles blessures semblent avoir été provoquées post mortem. Si les personnages le demandent, le médecin pourra leur confirmer que la jeune fille n'a pas été violée, mais qu'elle n'était plus vierge.

Les menaces à double sens entre Billings et Brooks ne sont pas liées à cette affaire : Billings a plusieurs fois soudoyé le sherrif et a largement usé de son influence pour faciliter sa réélection. En échange, Brooks a toujours fermé les yeux sur les travers de la famille, notamment lorsque Patricia errait, ivre morte, sur la voie publique. Un secret plus sombre hante toutefois les deux hommes : il y a cinq ans, Patricia a tué un jeune vagabond au volant de son élégante automobile. Brooks a fait disparaître le corps. Il ne révélera jamais cela, mais Billings n'a plus rien à perdre et pourrait être amené à tout déballer aux personnages s'ils font suffisamment pression, notamment en menaçant de renoncer à l'enquête...

Dans le parc

Il s'agit d'un petit parc ombragé, en bordure des belles demeures du quartier, qui se termine par un petit ravin broussailleux. Elizabeth était là, dans les taillis, à deux pas d'une vaste plaine. Un cirque, qu'une banderole décolorée annonce comme le cirque Baldoni, y est installée.

La police a levé le camp mais il reste ici un attroupement de curieux et plusieurs journalistes. On peut apprendre qu'un groupe de scouts est tombé par hasard sur le cadavre et a immédiatement prévenu les autorités. Le corps était dans un « état terrible », « affreusement mutilé » et comme « à moitié dévoré par une bête sauvage ». Les élucubrations vont bon train et les personnages peuvent recueillir les premières rumeurs de monstre ou d'animal enragé errant dans le quartier.

Plus intéressant, il se murmure que des « inscriptions impies » souillaient le corps supplicié. Ce n'est en fait qu'une rumeur mais elle est persistante. Enfin, tout le monde s'accorde à dire que la présence du cirque n'est certainement pas une coïncidence : ces gens là, c'est bien connu, volent les enfants et sont capables de tout.

Charmant voisinage

Lorsqu'ils commenceront leurs investigations, deux personnes vont s'intéresser aux personnages au point de les aborder.

- **Mlle Parker**, une femme d'une cinquantaine d'années d'allure revêche, déversera des tombereaux d'immondices sur les gens qu'elle n'aime pas... à savoir à peu près tout le monde. Insinuations obscènes, racisme... Une sympathique vieille fille ! Mielleuse, elle invitera les personnages à venir prendre le thé chez elle « quand ils le souhaitent ». Durant toute l'aventure, vous pourrez l'employer pour déverser rumeurs, fausses pistes et insinuations fielleuses aux personnages.
- **Marvin Spitter**, un petit chauve, se prétend journaliste mais anime la pauvre feuille de chou paroissiale du quartier, le « Report », se contentant de relayer les annonces de soirées de bingo, d'actions caritatives ou de réceptions mondaines. Il va tout faire pour monter cette affaire en épingle. Il est la source de nombreuses rumeurs, notamment celles concernant l'aspect surnaturel de l'affaire.

Citoyens concernés

Dès qu'ils auront commencé à remuer la boue et se seront heurtés au sheriff, les personnages seront amicalement abordés par deux hommes, se présentant eux-mêmes comme des « citoyens concernés ». Il s'agit du **Docteur Simmons** et de **Philip**

Patterson, un politicien local, le père de Sybill.

Ils sont aimables, bien trop pour être honnêtes et expliquent aux personnages que leur petite communauté est bouleversée par cette terrible affaire, qu'il ne faut pas prêter crédit aux divagations des uns et des autres et que peut-être, laisser tomber serait une bonne idée.

Si les PJ jouent le jeu, ils iront jusqu'à leur proposer de l'argent, une somme non négligeable, pour abandonner toute recherche. Si les personnages refusent, ils n'insistent pas cette fois-ci mais reviennent plus tard à la charge. Patterson les invite à une soirée chez lui. Il entend les y impressionner et réitérer ses propositions. En cas de nouveau refus, les trois hommes auront recours à des menaces voilées. Ils surveilleront, ou feront surveiller, les PJ durant toute la durée de leur enquête.

Seconde Partie - Mensonges

Les investigateurs commencent à creuser sous le vernis des apparences. Cette seconde partie expose les informations qu'ils peuvent rassembler.

Gérer une enquête non linéaire

Cette histoire est fortement dépendante des actions des personnages, et de leur opiniâtreté face à la veulerie et l'hypocrisie d'une société très conservatrice. Si les gens sont enclins à répandre des rumeurs, ils font tout pour cacher leurs propres secrets. Le crédit (AdC) ou le statut (HW) des personnages peuvent aider en partie, mais on ne les menacera pas moins de poursuites judiciaires ou de représailles.

Laissez les personnages s'organiser, s'imprégner de l'atmosphère délétère du quartier et multiplier les rencontres. Leurs interlocuteurs ne livreront pas leurs informations dès la première entrevue et il faudra souvent un moyen de pression. Faites bien comprendre aux joueurs qu'ils doivent, eux aussi, avoir recours à des méthodes peu

conventionnelles s'ils souhaitent obtenir justice pour Elizabeth.

Rythmez l'enquête avec les événements de la troisième partie. Servez-vous des éléments pour accentuer l'ambiance : calme et douce journée d'été, soudaine et violente averse, orage sec et rageur...

Le messager de l'apocalypse

Le lendemain matin de la découverte du cadavre de Liz, un tract dactylographié anonyme va se répandre dans le quartier. Paul Billings va en retrouver un dans sa boîte aux lettres. Il s'agit d'une sorte de prophétie, prédisant le réveil d'une créature et annonçant d'autres meurtres à venir. Il est sous-entendu qu'une sorte de groupe se consacre à cette résurrection et il salit la mémoire de Liz.

*Le premier sceau a été rompu par le sang de la chienne lubrique.
La bête est alertée, elle attend et observe de son œil torve.
Les hommes impies feront encore couler trois fois le sang.
Puis la cendre tombera du ciel et la bête foulera le sol.
La porte est ouverte.*

C'est en fait Marvin Spitter qui est derrière cela. Il est persuadé de pouvoir tirer profit de cette affaire tout en assouvissant de mesquines vengeances. Confronté, il avouera. Il ne sait rien sur le fond de l'affaire mais pourra révéler que le Dr Simmons organise des cérémonies occultes dans sa belle demeure.

A la suite de ce tract, la pression va monter d'un cran. On accuse ouvertement le cirque. On répète partout que cette petite Elizabeth était effectivement une marie-couche-toi-là et que tout ça ne lui est pas arrivé par hasard. Les rumeurs de monstres errants repartent de plus belle. Malgré les dénégations du coroner, on raconte avec insistance que la jeune femme a été retrouvée au milieu de signes cabalistiques. Un luxe de détail enjolive les racontars : coq décapité, bougies

noires, crânes d'animaux... Tout est faux.

- Pour Hellywood, les cornus sont immédiatement accusés, même s'il n'y en a naturellement aucun dans le quartier. Chacun accuse son voisin d'avoir eu commerce avec un démon.
- Pour l'AdC, les choses sont plus contrastées : le surnaturel n'est pas une évidence acceptée comme une réalité commune. Mais les vieilles superstitions ont la vie dure et les peurs ataviques remontent à la surface.

Jeunesse dorée

Un des axes d'approche les plus évidents est bien sûr les jeunes gens proches d'Elizabeth. Ca ne sera pas facile, leurs parents les tenant à l'œil. Aux personnages de redoubler de finesse.

- Sybill Patterson est une jeune personne très désagréable, hautaine et superficielle. Elle révélera que Liz avait deux prétendants, Eddy, le fils du sheriff Brooks, et Peter, le fils du Dr Simmons. Mais Liz n'avait qu'un confident, le jeune Martin Mitchell. Bousculée, elle révélera aux PJ que Liz prenait de la drogue, fournie par Thomas Lambeth, l'étudiant en médecine soupçonné par la police. Elle a également menti à la police. Liz est partie de chez elle vers 14 heures, pas 19. Les deux jeunes filles se sont disputées et Sybill a flanqué Liz à la porte. Elle n'a aucune idée de l'endroit où elle a pu se rendre...
- Martin Mitchell est un jeune homme faible et effacé, souvent sujet aux moqueries des autres. Si devant ses amis, Liz harcelait également Martin, en privé, il était son confident et son seul véritable ami. Elizabeth était très déprimée, elle parlait souvent de changer de vie, de visiter le monde, avant de se refermer et d'évoquer le suicide. Martin sait pertinemment que Liz avait une liaison avec un homme plus âgé qu'elle. Il ne sait pas qui. Il ne le

révélera pas aux personnages de prime abord, mais Liz lui avait confié son journal. Il le conserve religieusement et ne l'a pas lu. Dedans, il est clairement établi que Liz couchait avec le Dr Simmons.

- Les personnages pourront être témoins d'une bagarre entre les deux prétendants de Liz, Eddy Brooks et Peter Simmons. Tous les deux étaient amoureux de la jeune fille et ils s'accusent mutuellement. Le jeune Brooks pourra révéler aux personnages que son père refusait qu'il approche de Liz, ce qui peut éveiller la suspicion des personnages. En fait, le sheriff savait qu'elle était portée sur la boisson et ne voulait pas que son fils en souffre.

Chez Thomas Lambeth

Thomas vit chez sa tante, Mme Struthers. Celle-ci est une véritable paria du quartier, sa maison mal entretenue et son jardin luxuriant qui jure dans les pelouses immaculées sont la honte du voisinage. Le jeune homme est très perturbé : ses parents sont morts dans un accident d'avion, il a été élevé par une femme à moitié folle, ses études de médecin ne se passent pas bien. Il dérobe régulièrement de la morphine et en a revendu à Elizabeth. Il est introuvable depuis la mort de la jeune femme.

Miss Struthers est une femme fort sympathique, si l'on excepte le fait qu'elle soit folle à lier ! L'intérieur de sa maison est couvert de symboles ésotériques et ses rayonnages croulent sous les ouvrages occultes, traitant de sorcellerie, d'esprits, de possession. Tout en offrant un excellent thé parfumé aux personnages, elle leur expliquera que la jeune Elizabeth « a été choisie », qu'elle est « la première clé, et que d'autres suivront » pour libérer « le Grand mal d'au-delà les dimensions » qui laissera « des cendres à perte de vue ».

En fait, il s'agit peu ou prou des éléments livrés dans le tract anonyme.

Mme Struthers affirme n'y être pour rien. La seule personne à qui elle a parlé de tout cela est Marvin Spitter, le journaliste.

- Pour l'AdC : de manière subtile, glissez dans le discours décousu de la vieille dame quelques allusions au Mythe. Ça ne fait pas de mal et ça entretient le doute.
- Pour Hellywood : elle se réfère clairement au Jour des cendres, et ses histoires de maître ténébreux peut évoquer un asservi.

La police est venue chercher Thomas, mais il n'était pas là. Mme Struthers ne s'inquiète pas : « Thomas est fort, il s'en sort toujours ». Il se cache en fait dans une vieille cabane construite lorsqu'il était enfant. Idéalement, les personnages ne devraient pas mettre la main dessus avant sa mort (voir troisième partie).

Le cirque Baldoni

Le cirque installé sur la prairie alimente toutes les rumeurs. On l'accuse en effet d'attirer les mauvais garçons des quartiers alentours, d'encourager la luxure et d'attirer la vermine.

Le patron du cirque, également clown, **Luigi Baldoni**, est un type avenant. Il tient ses ouailles d'une main de fer, conscient que l'environnement est tout sauf bien disposé à son égard. Il aidera les PJ dans la mesure de ses moyens. A vrai dire, il leur paraîtra sans doute trop sympathique : un type aussi accueillant, ça cache forcément quelque chose !

C'est un petit cirque, présentant quelques animaux peu impressionnants dont un lion neurasthénique et un éléphant. Ajoutez-y quelques baraques foraines, des camions fatigués, un petit chapiteau rapiécé. Mais Luigi est fier de son cirque, et de sa petite famille, qui ont roulé leur bosse sur toutes les routes du pays.

Le meneur est invité à peupler le cirque selon ses désirs, en essayant de le rendre sinistre et/ou pathétique. Quelques suggestions : un couple

d'acrobates, frère et sœur incestueux, un dompteur alcoolique en proie au delirium tremens, une femme élastique diseuse de bonne aventure, une jolie écuyère ingénue, un repris de justice assurant les travaux de force...

Concernant la mort de Liz, une personne est primordiale : **Nino**, un nain présentant un numéro de chiens savants. Il jouait avec ses chiens dans la prairie quand il a vu la jeune fille. Liz sortait de sa dispute avec Sybill. Elle s'est approchée des chiens et ils ont passé ensemble le reste de l'après-midi, jouant avec les animaux. Il l'a vu partir vers 19 heures, et remonter l'allée goudronnée. Là, une puissante conduite intérieure noire s'est arrêtée... et elle est montée à bord. Paul Patterson possède une voiture de ce type.

N'hésitez pas à confronter les personnages à l'adjoint Nichols. Il prend un malin plaisir à venir agresser les gens du cirque, fort de sa légitimité. Une altercation avec les investigateurs n'est pas à exclure.

Le cirque cache bien un secret, l'un de ses membres, qui se terre depuis l'annonce du crime.

- Pour l'AdC : ancien funambule, Andy vient d'un petit village nommé... Innsmouth. Il camoufle sous des vêtements amples d'affreuses difformités. Bossu, il claudique de manière très prononcée. Il ne dort que très peu, son sommeil perturbé par des cauchemars récurrents de cité cyclopéenne sous les flots. Pour dissiper ses rêves, il marche et a pu être entraperçu par des habitants, alimentant les rumeurs de monstre.
- Pour Hellywood : Luigi abrite un cornu, une magnifique succube du nom de Sabrina. Elle a été accusée de meurtre à tort, mais sait bien que sa nature joue contre elle. Elle a donc fui. Sa silhouette sculpturale et sa queue fourchue ont forcément marqué l'imagination des quelques jeunes qui l'ont aperçu se déshabillant dans sa roulotte, par ombre chinoises...

Les secrets du bon docteur

Il existe bien une « secte » dans ce joli quartier propre. C'est le Dr Simmons qui la dirige, sous le nom ronflant de « témoin immanent ». Il s'agit surtout d'organiser des orgies réservées à quelques huiles du coin désireuses de s'encanailler. Des femmes de petite vertu sont conviées à participer par le Docteur et le reste (robes de cérémonies, psalmodies, inscriptions à la craie) n'est que décoration.

Les personnages peuvent toutefois tomber dans le panneau et se persuader de la réalité d'une sournoise conspiration surnaturelle.

- Pour Hellywood, le Dr peut avoir eu recours à un démon lié à Ashes pour « pimenter » ses soirées.
- Pour l'AdC, Simmons a mis la main sur un exemplaire des Cultes Innommables (édition anglaise de 1845). Il en a commencé l'étude n'a toutefois jamais mis en pratique ces connaissances.

Le Dr Simmons n'a pas tué Liz, mais il n'en cache pas moins un lourd secret : il entretenait une relation avec la jeune femme. La seule autre personne à le savoir est son ami, Paul Patterson.

La vérité

La mort d'Elizabeth n'a rien à voir avec une quelconque créature surnaturelle. Très prosaïquement, les monstres sont ici humains.

Elizabeth est une jeune femme perturbée, ayant souffert de l'absence de ses parents et sa propre tendance à la mélancolie. Insatisfaite, aspirant à une vie meilleure, elle n'a toutefois pas le courage de se rebeller ouvertement contre le carcan social qui l'enserme. Suivant l'exemple de sa propre mère, elle sombre dans l'alcool. Fréquentant Thomas Lambeth, elle tâte également de la drogue.

Fantasque, elle minaude mais se refuse aux deux jeunes hommes qui la courtisent. Le bon Docteur, lui, remarque ce manège et il entreprend de séduire la

jeune femme. Celle-ci croit au grand amour et tombe dans les bras de ce répugnant séducteur. Elle ne sait pas encore qu'elle scelle ainsi son destin.

En effet, Simmons ne voit en elle qu'un trophée interdit. Il s'en vante auprès de Patterson, ne lésinant pas sur les détails graveleux. Le politicien crève de jalousie. Il se met à observer la jeune fille, toujours plus obsédée par elle. Un soir, au volant de sa voiture, il la voit remonter à pied l'allée menant au cirque. Il lui propose de la raccompagner, Liz ne se méfie pas et accepte. Nino, le nain du cirque, a vu cette scène.

Très vite, Patterson tente de violenter la jeune fille, lui proposant de l'argent contre ses faveurs. Effrayée, Elizabeth quitte la voiture et fuit dans le parc. Hors de lui, le politicien la poursuit. Il la rattrape et perdant la raison, la frappe jusqu'à la tuer. Reprenant ses esprits, il abandonne Liz dans le sous-bois, rentre chez lui et téléphone à l'adjoint Nichols. L'homme a toujours été un exécutant obséquieux et sans scrupules. Nichols rassure Patterson, se rend auprès du cadavre de Liz, le mutile avec son couteau de chasse avant de le jeter dans le ravin.

Il est sûr que le cirque sera blâmé. Mais la situation va lui échapper...

Troisième Partie - Fièvre

Cette dernière partie liste les événements qui vont se produire indépendamment des personnages, mais que les actions de ceux-ci pourraient bouleverser. Utilisez-les pour rythmer l'enquête et aiguiller les joueurs.

Le second meurtre

Brooks est persuadé de tenir le coupable en la personne de Thomas Lambeth et n'a lancé aucune autre investigation. Thomas va commettre une grossière erreur. Il veut fuir mais pas sans argent. Persuadé que le Dr Simmons a tué Liz, il décide de le faire chanter. Deux nuits après la mort de Liz, il s'introduit dans sa

maison et le menace. Le Docteur refuse de céder et Thomas s'enfuit après l'avoir frappé. Le Dr appelle le poste de police et tombe sur Nichols. Celui-ci se met immédiatement en route et réussit à coincer Thomas dans les environs de la maison de sa tante. Il le frappe à la tête de sa matraque, puis le poignarde à de multiples reprises avant d'abandonner son corps.

Si vous le souhaitez, les personnages peuvent être les premiers à découvrir le corps. Ils arpentent le quartier quand ils entendent hurler un chien. Celui-ci aboie en direction d'un massif de fleurs. Thomas y est allongé et ses blessures sont encore fraîches.

Cette découverte est une bonne manière de remettre les personnages sur le grill, le sheriff se faisant un plaisir de leur annoncer qu'il les tient pour suspects, « qu'il ne les lâchera pas » tout en leur faisant comprendre que quitter les lieux aiderait fortement à faire baisser sa suspicion. Dans le quartier, la situation devient explosive après ce second meurtre.

Vendetta

Le Pasteur Craig, vieil homme nerveux et illuminé, organise une veillée de prière dans son église. Celle-ci tourne bien vite à l'incitation à la haine aux relents apocalyptiques, le tract ayant fait son effet. Mlle Parker n'est bien sûr pas en reste.

Les bons citoyens présents décident alors d'organiser une jolie expédition punitive des familles. Ils s'arment et se dirigent vers le cirque. La scène est surréaliste : des braves pères de familles propres sur eux se transforment en bêtes sauvages et libèrent leurs frustrations dans une explosion de violence, leurs douces femmes les encourageant en hurlant, lançant des pierres sur les victimes.

Arrangez-vous pour que les personnages soient présents au cirque lorsqu'a lieu l'attaque, ou qu'ils puissent s'y rendre rapidement. La situation dérape et si rien n'est fait, plusieurs personnes resteront

sur le carreau, le chapiteau et les caravanes vont brûler, les animaux fous de peur seront pris au piège des flammes. L'adjoint Nichols est présent, fusil en main, accoudé à sa voiture. Mais il ne bouge pas d'un pouce et sourit en appréciant le spectacle.

Le suspect idéal

Dès que vous estimez qu'il est temps de pousser les personnages à agir, les véhicules du sheriff se précipitent au domicile de la famille Mitchell et arrête Martin, abasourdi. Un couteau de chasse ensanglanté est retrouvé chez le jeune homme, ainsi que le journal intime de Liz (sauf si les PJ ont déjà mis la main dessus). Les conclusions de Brooks sont limpides : jaloux, Martin a tué Liz. Cela n'a pas suffi à assouvir ses pulsions et il a également éliminé l'amant la jeune fille, Thomas. Cela lui suffit parfaitement et officiellement, l'enquête est close. Surtout lorsque Nichols arrachera des aveux complets au jeune homme...

En réalité, c'est Nichols qui a camouflé son couteau chez le jeune homme. Le temps est compté pour Martin : dès l'annonce de son arrestation, Billings congédie les personnages. Il a son propre plan : armé d'un petit revolver, il se rend à la prison du comté et ouvre le feu sur le jeune homme au moment où on s'apprête à le transférer...

Confondre les coupables

Les véritables coupables sont très durs à coincer... de manière légale. Le témoignage de Nino (s'il a survécu à la vendetta) ne pèse pas lourd : il n'a vu qu'une voiture. Simmons soupçonne Nichols d'avoir tué Thomas après qu'il l'ait averti de sa visite, mais n'a aucune preuve. Même Billings se persuade de la culpabilité du pauvre Martin.

Il faut avoir recours à des moyens détournés pour débusquer les tueurs. Patterson ne résiste pas bien à la pression et peut faire des erreurs si on lui fait croire qu'on détient des preuves contre lui. Poussé à bout, il est même capable de se suicider. Nichols, lui, ne baissera jamais les bras. Au pire, il

rassemble quelques copains de l'époque où il tabassait les ouvriers pour Patterson et s'attaque aux PJ dans une vicieuse embuscade.

Tout dépend donc de l'implication des personnages. Jusqu'où iront-ils pour rendre justice à Elizabeth ?

Galerie de portraits

Sheriff Brooks

Adipeux et incompetent, élu par collusion d'intérêts, le sheriff Brooks est incapable de mener une véritable enquête de police. Tout ce qu'il sait faire, c'est passer à tabac les vagabonds qui font l'erreur de pénétrer dans le quartier. Il n'a qu'une peur : perdre cette place de rêve et pour l'éviter, il fera tout pour protéger la communauté. Même au prix de la vérité.

Brooks, policier (50%), corruptible, hostile, hargneux. Connaissance : 25% ; Savoir-Faire : 25%, Sensorielle : 50%, Influence : 25%, Action 50%

Brooks, sheriff corrompu ++ 40 , 60 , 60 / 20

Paul Patterson

Héritier de l'empire industriel des Patterson et la considérable fortune qui l'accompagne, Patterson a toujours vécu avec l'idée chevillée au corps que rien ne pouvait lui être refusé. Le concept même d'essuyer un refus lui est totalement étranger. Il est entré en politique sur un caprice et maintenant, il rêve d'un fauteuil de sénateur. C'est un être veule et haineux, qui cache sa décrépitude morale sous d'impeccables costumes de tailleur anglais.

Paul Patterson, Politicien influent (75%), condescendant, hostile, veule. Connaissance : 50%, Savoir-Faire : 25%, Sensorielles : 50%, Influence : 75%, Action : 50%

Patterson, politicien sournois ++ 60, 90, 120 / 40

Adjoint Nichols

Grand et sèchement musclé, Nichols semble au premier abord être un homme avenant et souriant. Mais lorsque l'on plonge son regard dans ses yeux froids et morts, on se doute qu'il en va tout autrement. Nichols est un sadique violent. Il a toujours travaillé pour les industries Patterson, brisant les grèves au nerf de bœuf avant de prendre en charge tous les « indésirables » menaçant la carrière politique de Paul. Ce boulot d'adjoint est une récompense pour services rendus, permettant à Nichols de se la couler douce.

Nichols, Policier (75%), sadique, hostile, vicieux. Connaissance : 25%, Savoir-Faire : 25%, Sensorielles : 50%, Influence : 25%, Action : 75%

Nichols, brute sadique +++ 120, 80, 60 / 10

Dr Simmons

Le docteur Simmons est un solide gaillard, à la barbe bien taillée, d'un naturel ouvert et enjoué. Il a hérité de la fortune de sa femme, morte il y a plusieurs années, et depuis, il ne travaille plus vraiment, se contentant de consultations pour ses amis. Simmons est un jouisseur effréné. Il aime l'argent, les femmes, la bonne chère et les voitures rapides. Depuis peu, il s'est pris de passion pour l'occultisme et organise des réunions sous forme de cérémonies initiatiques. Il y voit surtout une nouvelle possibilité de débauche.

Simmons, Docteur hédoniste (75%), jouisseur, neutre, résigné. Connaissance : 75%, Savoir-Faire : 75%, Sensorielles : 50%, Influence : 50%, Action : 25%

Simmons, bon vivant ++ 100, 150, 100 / 30

Marvin Spitter

Petit homme chauve, Spitter a conscience d'avoir raté sa vie. Ses rêves de journalisme dans une grande métropole ne se réaliseront pas. Parmi

ces gens bien nés et fortunés qui le toisent, Spitter crève de jalousie. Il a subi un dernier affront lorsque le Dr Simmons a refusé de l'initier dans sa petite société secrète, lui riant au nez. Spitter voit dans cette tragique histoire une occasion inespérée de se faire un nom et accessoirement de se venger.

Philip Spitter, journaliste raté (50%), jaloux, neutre, lâche. Connaissance : 50%, Savoir-Faire : 25%, Sensorielles : 50%, Influence : 25%, Actions : 25%

Spitter, journaliste raté + 40, 80, 60 / 10