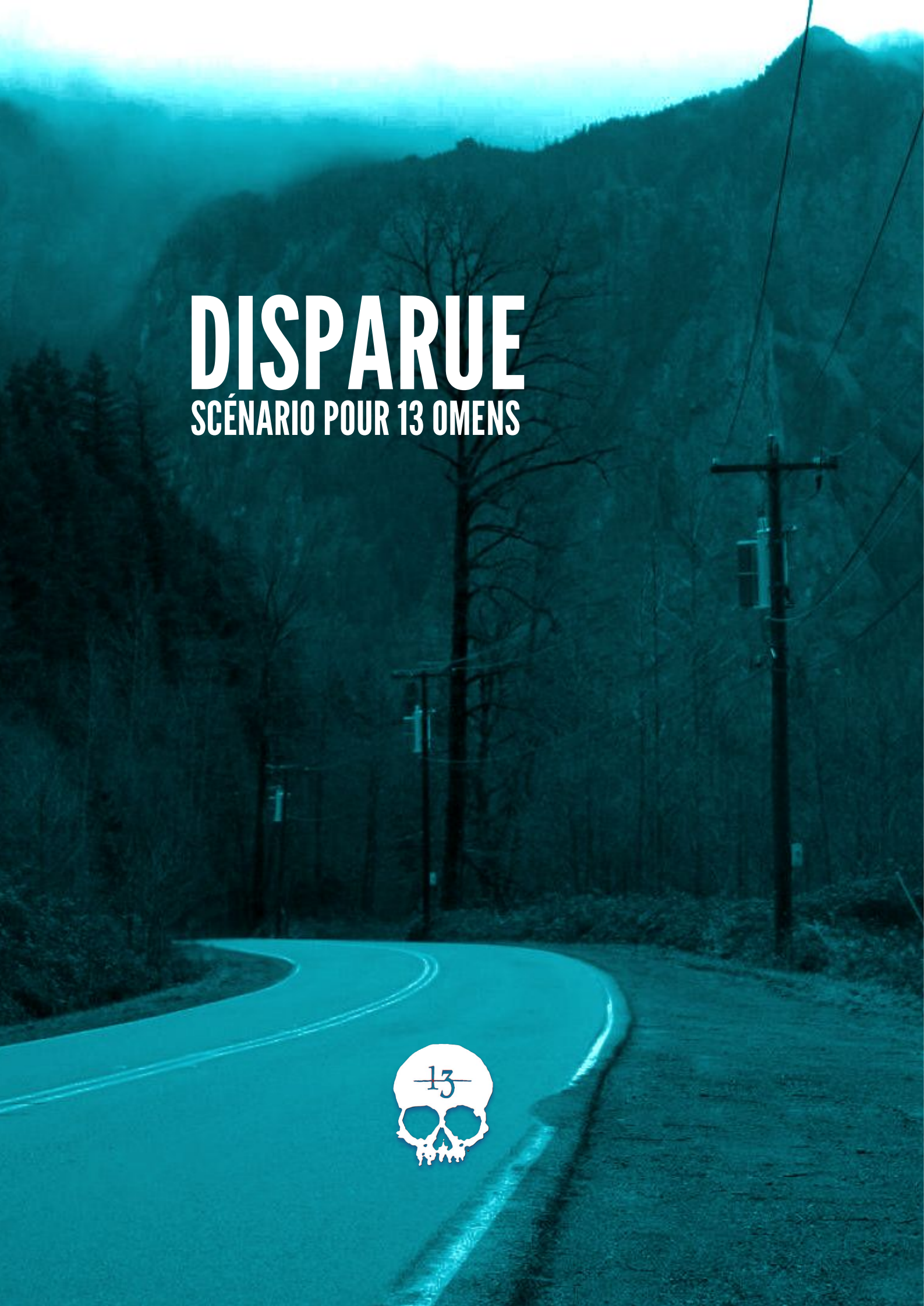


DISPARUE

SCÉNARIO POUR 13 OMENS

DISPARUE
SCÉNARIO POUR 13 OMENS

Inspirations: Until Dawn, Twin Peaks

PROLOGUE

Les PJ forment un groupe d'ami.e.s autour de **Clover** dont la sœur cadette, **Mélanie**, a disparu alors qu'elle faisait de la randonnée en solo dans les Appalaches.
Son dernier appel la localisait le long de la route 30 en direction de **Grimwood**, dans le **Kentucky**. Après plusieurs mois de recherches et d'enquêtes, la police a fini par fermer le dossier. La jeune Mélanie a rejoint les milliers de dossiers de disparition classés sans suite faute de pistes ou d'indices permettant de continuer les investigations. Refusant cette triste conclusion, **Clover** a persuadé ses ami.e.s - **Nina**, **Max**, **Megan** et **Abe** - de partir à la recherche de **Mélanie**.
Le petit groupe a loué un van et a pris la route pour **Grimwood**.

🟥Ajoutez le premier dé de **Présage** dans le sac.

ACTE I

🟥🟥🟥 Trois dés de **Présage** sont à ajouter dans le sac au cours de l'acte I.

Clover et ses ami.e.s font route vers **Grimwood** en suivant la route 30 qui sillonne l'État du Kentucky en suivant une diagonale du nord-est au sud-ouest, s'enfonçant dans les contreforts des Appalaches. La route dessine un long serpent monotone s'étirant dans des paysages vallonnés de forêts profondes, de collines pentues avec ça et là des espaces dégagés où on devine une ferme ou une grange.
Au cours de la journée, les PJ ont surtout croisé des camions, de puissants semi-remorques tractant leurs charges tels des léviathans des temps modernes.

Les PJ ont roulé toute la journée; ils sont fatigués et aspirent à arriver à destination.
D'après le GPS, **Grimwood** n'est plus qu'à une dizaine de *miles* (environ 16 km).
Le guidage les emmène sur une route secondaire.
De part et d'autre de la route, des pentes plus marquées, couvertes de sapins et de grands cèdres.

Encore quelques kilomètres puis la route franchit **une petite rivière** en empruntant **un pont couvert** en bois typique de la région: une structure entièrement en bois, un toit à deux pans en tôle, des murs latéraux faits de planches percées de larges ouvertures rectangulaires.
De l'autre côté du pont, la route dessine un large virage puis les PJ découvrent les premières habitations de **Grimwood**.

Un panneau annonce le nom de la localité et le nombre d'habitants: **661 âmes**.

GRIMWOOD

Grimwood est niché dans une vallée boisée et s'étire le long d'une unique route.
Alors que le soleil entame sa lente descente vers l'ouest, les PJ découvrent la ville.

A l'entrée, sur la droite, **une station-service**: *deux pompes à essence sous un large auvent peint aux couleurs de Gulf Oil. A l'arrière, un petit bâtiment abrite le comptoir du pompiste et une boutique proposant quelques produits comme des boissons, des cigarettes et des accessoires automobiles. Accolé au bâtiment, un hangar en bois, toit en tôle, sert de garage à une dépanneuse et de stockage pour des pneus usés et des bidons d'huile.*
L'ensemble semble sortir tout droit des années 50, un peu dans son jus mais parfaitement entretenu.

En face, de l'autre côté de la route, **un *Diner*** tout droit sorti d'un film des années 50 également: *un bâtiment allongé au style rétro, couronné par des enseignes lumineuses au néon rouge et bleu, de grands baies vitrées derrière lesquelles on aperçoit deux rangées de banquettes en vinyle rouge et un long comptoir bordé de tabourets chromés. Il y a quelques clients et une serveuse qui circule le long des tables, plateau à la main.*

Plus loin le long de la grand rue, les PJ aperçoivent deux autres enseignes éclairées: celle d'un **motel** et celle d'un **General Store**.

Plus loin encore, en remontant la rue, les PJ passent devant **le poste de police** et *une bâtisse plus imposante devant laquelle flotte le drapeau étoilé*, très certainement **l'hôtel de ville**. Les PJ remarquent également **un bureau de poste** accolé à l'hôtel de ville et, chose rare, **une cabine téléphonique**.

A cette heure - on est en début de soirée - il y a peu de monde dans les rues, ou plutôt dans la rue unique de Grimwood, les autres rues étant réduites à d'étroits

passages entre les maisons, donnant sans doute sur des arrière-cours ou des garages.

L'impression générale est celle d'un voyage dans le passé; Grimwood semble avoir conservé ce charme nostalgique typique des petites villes américaines d'après-guerre.

A partir d'ici, les PJ sont libres de se promener dans la ville et de visiter les différents endroits décrits plus haut. On est en début de soirée et peut-être voudront-ils prendre un repas au *diner* après cette longue journée de route ?
Ils souhaiteront sans doute prendre des chambres au motel; à moins qu'ils ne préfèrent rencontrer le shérif sans attendre.

🟥Ajoutez un dé de **Présage** dans le sac après que les PJ aient visité plusieurs lieux de **Grimwood** ou lorsque les PJ trouvent des traces du passage de **Mélanie**.
Certains lieux comme **l'église** ou **la cabine téléphonique** demandent qu'on ajoute d'emblée un dé de **Présage** dans le sac.
🟥🟥🟥Attention à ne pas mettre plus de 3 dés de **Présage** dans le sac au cours de l'acte I.

LA STATION-SERVICE

Deux pompes à essence sous un large auvent peint aux couleurs de Gulf Oil.
A l'arrière, un petit bâtiment abrite le comptoir du pompiste et une boutique proposant quelques produits comme des boissons, des cigarettes et des accessoires automobiles.
Accolé au bâtiment, un hangar en bois, toit en tôle, sert de garage à une dépanneuse et de stockage pour des pneus usés et des bidons d'huile.
L'ensemble semble sortir tout droit des années 50, un peu dans son jus mais parfaitement entretenu.

Lorsque les PJ s'arrêtent à côté des pompes, un grand gaillard maigre sort du hangar. Il a de longs cheveux gris, un visage allongé, très pâle, une petite moustache mal taillée; il doit avoir dans la cinquantaine. Il porte une salopette de travail maculée de tâches d'huile. Il s'essuie les mains sur un chiffon qu'il fourre ensuite dans sa poche (ses mains sont toujours sales).

- "Bien l' bonsoir, m'sieurs dames, j'vous fais le plein ?"
- Le pompiste examine le van et les PJ d'un œil curieux.
- "Qu'est-ce qui vous amène dans le coin ?"
- "J'vois qu'vous v'nez de loin"
- "Les touristes, c'est plutôt rare par ici."

- Puis il conclut: “après, j’dis ça, j’dis rien. C’est pas mes affaires...”
- “J’vous fais les vitres aussi si vous voulez...”
- Sur un test de **Perception**, un PJ remarque que le pompiste a marqué la pause comme pour bien lire la plaque du van sur laquelle est indiqué la ville et l’état d’immatriculation.
- Sur un test de **Perception** particulièrement réussi, le PJ se rend compte que le pompiste a non seulement pris son temps pour examiner la plaque du véhicule mais qu’au passage, il a aussi jeté un coup d’œil curieux à l’intérieur du van, comme pour voir ce qu’il contenait.
  Si les PJ ont emporté du matériel de camping, des sacs à dos ou de l’équipement de randonnée, le pompiste leur demandera s’ils comptent rester longtemps dans le coin et leur conseillera quelques zones et sentiers.
  “J’suis pas bien sportif mais y' a pas mal de sentiers de randonnée dans le coin...”
- Si les PJ questionnent le pompiste sur un endroit où passer la nuit, il leur indiquera le motel un peu plus loin sur la route.
  “Pour sûr qu’il y a des chambres de libre.”

Les PJ peuvent aussi s’attarder dans la petite boutique de la station-service; sans surprise, deux frigos remplis de canettes, un présentoir avec des magazines, des cigarettes et une étagère supportant de petits bidons d’huile de vidange, une panoplie d’outils et d’autres accessoires automobiles.

- Sur un test de **Perception**, un PJ remarque que la plupart des magazines sont assez anciens, certains datant de plusieurs années, et que les bidons d’huile sont en métal et non en plastique comme on en voit dans la plupart des stations-services du pays.
- S’il interroge le pompiste, celui-ci leur dira préférer les marques américaines et pas les produits étrangers qu’on voit partout.
- “Pour sûr, y’ a que de la qualité ici, vous pouvez me croire.”
- Sur un test de **Chance**, le PJ remarque que même les marques de cigarettes et les canettes semblent dater. En vérifiant sur l’emballage, le PJ s’apercevra que la plupart des canettes sont bien périmées.
  “Périmé vous dites, que je sois damné. Mais on dirait bien qu’vous avez raison.”
  Malgré la remarque du PJ, il ne retire pas les canettes incriminées du frigo.

Si un des PJ achète une canette et en boit le contenu, il trouvera son goût très bizarre, et pour cause puisqu’elle est périmée d’au moins 20 ans.

- Le pompiste regarde les PJ quitter la station-service.
  Il les suit du regard longuement puis retourne dans le hangar.

Un PJ attentif (**Perception**) pourra remarquer cette attitude un peu étrange mais après tout, les PJ sont des étrangers dans une petite ville.

- Si les PJ interrogent le pompiste et lui montre une photo de **Mélanie**, ce dernier se gratte le menton puis leur dit: "J'crois bien que c'est la fille qu'a disparu il y a quelques mois. Une randonneuse qu'il paraît. Pour sûr qu'elle s'est perdue dans la forêt..."
  Il fouille dans un tiroir derrière son comptoir et finit par en sortir un avis de recherche plié, froissé. "On m'avait demandé de mettre ça sur la vitre de l'entrée... j'l'ai retiré après que le shérif est arrêté les recherches"
  "Vous savez, on a chaque année des gens qui se perdent dans les bois par ici. Faut être prudent et pas s'écarter des sentiers balisés..."

LE TED DINER

Le ***Diner*** semble tout droit sorti d'un film des années 50: *un bâtiment allongé au style rétro, couronné par des enseignes lumineuses au néon rouge et bleu, de grands baies vitrées derrière lesquelles on aperçoit deux rangées de banquettes en vinyle rouge et un long comptoir bordé de tabourets chromés.*
Il y a quelques clients et une serveuse qui circule le long des tables, plateau à la main.

Sur le mur près de l'entrée, **Clover** tombe sur un avis de recherche de sa jeune sœur disparue, ce qui n'a fait que raviver sa rancœur et son désarroi, rancoeur vis-à-vis des autorités qui ont laissé tomber les recherches, désarroi de ne pas savoir ce qu'il est advenu de sa sœur cadette. Ce qui est sûr, c'est que ça n'a pas arrangé son humeur.

- Une serveuse en uniforme, tablier aux couleurs rouge et or du Diner, un badge indiquant un nom "**Laura**", s'avance vers les PJ: "Soyez les bienvenus au **Ted Diner**. Aujourd'hui, on a une promo sur la tarte aux pommes et les milkshakes..."
- Elle guide les PJ vers une large banquette et leur tend des menus.
  "Je vous laisse choisir et je reviens tout de suite"
  Puis elle retourne en cuisine.

Il y a d'autres clients mais on ne peut pas dire qu'il y a foule.

- Un gars massif, en chemises à carreaux, termine son café à quelques tables des PJ. Il a un journal posé devant lui et fait semblant de lire les annonces tout en observant les PJ du coin de l'œil.
- Un autre client, chemise bleu ciel, pantalon beige, chaussures cirées, est installé au comptoir. Il terminait une part de tarte, sans doute la fameuse tarte en promotion, mais a interrompu son goûter lorsque les PJ sont entrés

dans le Diner. Depuis, il les observe tout en coupant sa tarte en morceaux de plus en plus petits.

Les PJ sont clairement scrutés, observés; mais n'est-ce pas normal dans une petite ville aussi reculée que Grimwood où les touristes sont sans doute assez rares.

- Sur un test de **Chance** réussi, un PJ remarque qu'à un moment, la porte à double battants de la cuisine s'est légèrement entrouverte, laissant voir un visage rond et bouffi, un foulard noué sur la tête. Ça n'a duré qu'un bref instant. L'homme semblait porter un tablier de cuisine... à priori le cuistot.
  Et il a rapidement refermé la porte.

Au bout d'un moment, la serveuse revient pour prendre les commandes.
Le menu est assez typique de ce genre d'endroits: des hamburgers, des frites, des omelettes et du bacon, de la tarte aux pommes (en promotion), une longue liste de sodas et quelques bières.

- "Vous n'êtes pas du coin, ou je me trompe"
- "On ne voit pas beaucoup de touristes par ici."
- "Vous venez faire de la randonnée?"
- "Je demande ça parce qu'on a pas mal de sentiers de randonnées..."
- Interrogée sur une disparition récente (en rapport avec l'avis de recherche encore affiché dans l'entrée), la serveuse leur répond qu'il s'agit d'une fille qui était venue pour faire de la randonnée. Elle s'est perdue dans la forêt.
  "En dehors des sentiers balisés, la forêt peut être dangereuse."
  "Pauvre fille... la police a laissé tomber les recherches je crois."
  "Je devrais retirer l'avis de recherche..."
- Si les PJ insistent sur ce sujet, la serveuse conclut: "Elle a pris un petit déjeuner ici et je pense qu'elle avait pris une chambre au motel. Après, je ne l'ai plus vue et puis, on a annoncé sa disparition."
  "Vous la connaissiez ?"
- Si les PJ se renseignent sur un endroit où passer la nuit, la serveuse leur indique le motel. "Je crois qu'ils ont pas mal de chambres libres."

- En quittant le Diner, un PJ attentif (**Perception** ou **Chance**) remarque que la serveuse prend le poste téléphonique fixé au mur près de l'entrée des cuisines et compose fébrilement un numéro.

LE MOTEL

Le **Grimwood Motel** est *un petit établissement familial proposant une dizaine de chambres. Le bâtiment, de plain-pied, présente une architecture typique des années 1950-1960, avec une façade sobre, quelques places de stationnement et une enseigne lumineuse dont une partie clignote de temps en temps.*
L'endroit est modeste, sans prétention, mais semble correctement entretenu.
Les chambres sont propres et fonctionnelles : deux lits, une petite salle de bain attenante, un poste de télévision posé sur un meuble et une table de nuit sur laquelle repose systématiquement une Bible. Les draps sont frais, les équipements en état de marche et l'ensemble, bien que quelque peu désuet, offre tout le confort nécessaire aux voyageurs de passage.

- Le **Grimwood motel** est tenu par la famille **Bates**, le fils **Raymond** et la mère **Norma**.
- *La vieille dame, un visage fripé, couvert de rides,* se tient derrière le comptoir et tend le registre aux PJ puis appelle son fils: “Ray, vas montrer leurs chambres à ces personnes, tu seras gentil.”
  “Et après, t’iras ramasser les poubelles. Y a encore un chien qui est venu fouiller dedans”
- **Raymond** guide les PJ jusqu’aux chambres. Elles donnent toutes directement sur un passage couvert le long du parking, comme c’est de coutume dans ce genre d’établissement.
- **Raymond** est *un jeune homme plutôt timide et réservé; un physique plutôt banal, des cheveux longs, gras et mal peignés; il porte un pantalon en toile et un T-shirt à l’effigie d’un groupe de métal inconnu des PJ .*
- **Raymond** évite systématiquement le regard des PJ et se limite à une conversation fonctionnelle, polie sans plus.
  Interrogé, il se montrera peu loquace.
- “Y se passe jamais rien ici”
- “Les disparitions... Des gens qui se perdent dans les bois... Le shérif a très vite classé l’affaire.”
- “J’ai parfois l’impression que je suis ici pour toujours.”

LE GENERAL STORE

Le magasin **General Store** est déjà fermé lorsque les PJ arrivent en ville mais un écriteau indique qu'il ouvre le lendemain dès 9h00.

Le magasin est installé dans un bâtiment en bois et en briques, à la façade un peu défraîchie; une large vitrine donne sur la rue principale, surmontée d'une enseigne peinte indiquant simplement "GENERAL STORE". À l'intérieur, les rayonnages sont chargés de produits alimentaires, de conserves, de boissons, de cigarettes, de produits ménagers et de quelques articles de quincaillerie. Il y a aussi un espace dédié au matériel de randonnée et de camping avec des tentes, des sacs de couchage, des réchauds, des rouleaux de corde et ***un tourniquet avec des cartes****.*
Un long comptoir occupe le fond du magasin, derrière lequel trône une vieille caisse enregistreuse.

Le magasin est tenu par **Earl Whitaker**; *la trentaine, un visage avenant, de petites lunettes sur le nez, chemise à manches retroussées.*
Il est occupé sur un inventaire lorsque les PJ entrent dans le magasin.
Il lève les yeux de sa liste d'articles, fixe un moment les PJ d'un regard vide puis un sourire se dessine sur son visage.

- "Bien le bonjour. En quoi puis-je vous aider?"
- "Vous êtes de passage dans le coin? Si vous comptez faire de la randonnée, j'ai tout ce qu'il vous faut."
- Les articles alimentaires semblent de meilleure qualité que dans la boutique de la station-service; rien de périmé en tout cas.
- Interrogé sur la disparition de **Mélanie**, l'homme marque un silence, comme s'il cherchait à se rappeler quelque chose, puis répond: "Vous savez, la forêt peut être dangereuse. On recommande de ne pas s'écarter des sentiers mais hélas, trop de gens prennent ça à la légère." Puis il ajoute: "Une bonne carte et une boussole, voilà ce qu'il vous faut."
- Si les PJ insistent, le commerçant les redirige vers le shérif **Royce Bennett**; "C'est lui le responsable de la police ici. Il fait ce qu'il peut mais la région est assez sauvage et mener des recherches par ici n'est pas simple."
- Lorsqu'ils quittent le magasin, un PJ attentif remarque que le commerçant s'est approché de la vitrine et les suit du regard un moment.

LE POSTE DE POLICE

Le poste de police est une petite bâtisse en briques, sobre, située le long de la rue principale, juste à côté de l'hôtel de ville. Les locaux sont modestes et se composent d'un espace accueillant le shérif et son adjoint, deux meubles bureaux, des classeurs et un tableau sur lequel sont punaisées des notes et des photographies. À l'arrière, une pièce sécurisée sert à ***entreposer les armes de service et les munitions****. Deux petites cellules de détention, aux barreaux métalliques et équipées d'un simple banc, complètent les installations. Elles sont actuellement inoccupées. À l'extérieur,* ***deux véhicules*** *sont stationnés devant le bâtiment :* ***une berline*** *américaine aux couleurs de la police locale et* ***un robuste tout-terrain****, davantage adapté aux routes forestières et aux chemins escarpés de la région.*

Le **shérif Bennett** et son adjoint sont au poste de police lorsque les PJ s'y rendent.
Royce Bennett est *un homme dans la quarantaine, trapu, des épaules larges et massives, un visage carré, des traits marqués et un regard plutôt sévère; une coupe militaire.*

- Il accueille les PJ avec beaucoup de méfiance et ne manque pas de leur rappeler qu'il est **LE shérif de Grimwood**, le représentant officiel de la Loi.
- Il prend assez mal le fait que des civils viennent remettre en question le travail qu'il a fait et les recherches menés par lui et son adjoint.
- Le fait que **Clover** soit la sœur d'une disparue n'adoucit pas son discours.
- "Il est hors de question que je vous donne accès à mes rapports et encore moins que vous meniez votre petite enquête parallèle."
- "Au mieux vous allez vous perdre dans les bois et j'aurai une nouvelle affaire de disparition sur le dos."
- "Si vous venez pour faire de la rando, ok. Je ne peux rien y faire mais que je ne vous prenne pas à importuner les honnêtes citoyens de cette ville."
- Les PJ sentent que le shérif est à deux doigts de leur demander de quitter la ville.
- Son adjoint reste tranquillement assis derrière son bureau, observant les PJ d'un regard vide. **L'adjoint du shérif** se nomme **Jim**, *une barbe de trois jours, d'énormes cernes sous les yeux (on dirait qu'il n'a plus dormi depuis des jours), de grandes mains blanches, un uniforme froissé, mal repassé. Un aspect dégingandé, un peu sinistre.*

Clairement, l'accueil et l'attitude du shérif envers les PJ sont hostiles.

- Lorsque les PJ quittent le poste de police, ils remarquent que l'adjoint du shérif sort du poste et monte dans sa voiture. Il attend que les PJ démarrent leur véhicule ou quittent l'endroit à pied pour démarrer et les suivre à bonne distance.

L'HÔTEL DE VILLE

L'hôtel de ville de Grimwood est un bâtiment imposant qui contraste avec les modestes constructions du reste de la ville. Inspiré de l'architecture coloniale américaine, il présente une façade en brique claire, ornée d'un large fronton triangulaire soutenu par plusieurs colonnes. Une horloge trône au-dessus de l'entrée principale, surmontant les grandes portes en bois. Devant le bâtiment, un petit terre-plein soigneusement entretenu accueille quelques massifs de fleurs et un mât sur lequel flotte en permanence le drapeau étoilé américain. Quelques marches permettent d'accéder au perron.

L'hôtel de ville est fermé mais rouvre le lendemain à 9h00.
Les PJ peuvent tenter d'y entrer par effraction.

A l'intérieur, une succession de bureaux vides et de pièces remplies d'archives.
Fouiller et examiner des documents **dans le noir**, juste à la lumière d'une lampe-torche est **difficile**.

- Sur un test réussi de **Chance**, un PJ trouve une série de rapports municipaux, copies des rapports de police, sur des disparitions. Il semble que la disparition de **Mélanie**, la sœur de Clover, soit juste la dernière en date.
- En examinant rapidement les documents, il semble qu'il y ait une disparition tous les deux ou trois mois, sans que cela n'alarme les autorités fédérales.
- Sur un test de **Chance**, un PJ aura son attention attirée sur une série de photos mises sous cadre et exposées dans le couloir; on y voit un shérif poser à côté d'un buggy (petite charrette légère, généralement à deux roues, tirée par un cheval; souvent prévue pour deux personnes); une légende indique "**Shérif Royce Bennett, 1890**". L'homme est le portrait exact de l'homme que les PJ ont rencontré au poste de police.
  Plus loin, on voit une employée de poste, posant fièrement près d'une diligence avec en légende "**Judith Collins, United States Postal Service, 1895**"; une autre photo montre un type près d'une ford-T devant un hangar ressemblant fort au hangar de la station-service, et la légende "**Frank Mallory, 1919**"
  Une autre photo montre un prêtre devant ce qui ressemble **à l'entrée d'une mine**, avec la légende "**Révérend Pierce, 1938**"
- En fouillant encore dans les archives de la ville, les PJ trouvent un almanach contenant deux portraits crayonnés datant de **1850** avec la légende **Norma Bates** et **Raymond Bates** avec la description d'un saloon.

Pour autant que les PJ aient déjà rencontré ces PNJ, ils se rendront compte que la ressemblance entre ces personnes prises en photo parfois un siècle auparavant et leurs homologues d'aujourd'hui est frappante.

🟥Ajoutez un dé de **Présage** dans le sac.

LE BUREAU DE POSTE

Le bureau de poste *de* Grimwood *est un bâtiment simple et fonctionnel, à l'image du poste de police. L'intérieur se compose d'une salle d'accueil avec deux guichets et d'un petit espace de bureau à l'arrière. Derrière le bâtiment, un parking sur lequel est parquée la fourgonnette de la* ***United States Postal Service****.*
Une porte située à l'arrière donne accès à une pièce de stockage où sont entreposés le courrier et les colis en attente de distribution.

En arrivant au bureau de poste, les PJ tombent sur l'employée qui est en train de fermer. Elle se nomme **Judith Collins**. *La trentaine, les cheveux ramenés en chignon, jupe et chemisier bien ajusté, talons et un petit sac à main à l'ancienne.*
Une fois remise de sa surprise, elle explique aux PJ que le bureau de poste est fermé et qu'ils devront revenir plus tard.
Si les PJ se montrent insistants, elle les prie de revenir le lendemain et leur demande de ne pas insister. Elle ira jusqu'à les **menacer d'appeler le shérif**.

Un accueil un peu hostile.

- Quand les PJ quittent les lieux, **Judith** traversera la rue jusqu'au poste de police pour informer le shérif que des intrus sont en ville.
- Un PJ attentif pourra remarquer le manège de l'employée de poste.

Les PJ peuvent venir à la nuit tombée et tenter d'entrer par effraction dans le bureau de poste. S'ils réussissent sans se faire prendre, ils pourront y faire certaines découvertes:

- Dans les archives, ils trouvent des journaux datant d'il y a plusieurs mois. Dans la rubrique des faits divers, il y a un encart sur une **disparition**; jamais de groupe. Toujours des personnes isolées. Tantôt un.e randonneur.euse, tantôt un.e auto-stoppeur.euse. Les PJ trouvent un article sur la dernière disparition en date: celle de **Mélanie**, la sœur de Clover.
- Il y a pratiquement **une disparition tous les deux ou trois mois**.
- Dans un carton rangé au fond du bureau de poste, **des avis de recherches**: quelques-uns concernent **Mélanie** mais les autres affichent les portraits de toutes les autres personnes disparues.

Grimwood est le cadre de **disparitions mystérieuses, non élucidées et récurrentes**. Cette situation semble durer depuis un bon moment sans que cela n'alarme les autorités locales ou fédérales.

Si les PJ se font prendre en train de forcer l'entrée du bureau de poste ou de le fouiller, le shérif et son adjoint se montreront intraitables.
Les PJ finiront en cellules.

LA CABINE TÉLÉPHONIQUE

Devant l'hôtel de ville, trône une cabine téléphonique, **anachronisme** d'une époque où les smartphones et autres téléphones portables n'existaient pas.

Parois vitrées et à la structure métallique; elle est encore fonctionnelle.

- Si les PJ ont la présence d'esprit de vérifier leurs smartphones, ils constatent qu'ils n'ont **pas de réseau**. Rien.
- **Pas de réseau, pas d'internet.** La cabine téléphonique est l'unique moyen de contacter l'extérieur de la ville.

L'ÉGLISE

Située à l'écart de Grimwood*, au bout d'une petite route bordée d'arbres, l'église se dresse au milieu des bois. Entièrement construite en bois, elle présente l'architecture simple et familière des églises rurales américaines. La structure paraît solide, mais ses planches sont par endroits recouvertes de mousse et de lichen.*
Avec son aspect vieilli et son isolement au cœur de la forêt, il s'en dégage une atmosphère étrange, presque inquiétante.

L'endroit semble désert mais fréquenté à en juger par les traces de pneus et de pas dans la boue et sur le bas-côté de la route.
La porte principale est fermée, verrouillée.
Idem pour la petite porte réservée au ministre du culte.
Mais il est toujours possible de tenter de **crocheter les serrures** de ces portes closes.

- Un test réussi permet de déverrouiller une des portes.
- Un test réussi tout juste (résultat égal au TN) déverrouille la serrure mais laisse des traces: la serrure est endommagée et quelqu'un qui tentera de la reverrouiller s'en apercevra.
- Un test raté bloque complètement la serrure. La porte est bloquée.

Si les PJ réussissent à entrer dans l'église:
L'intérieur de l'église est sobre et accueillant. La vaste salle composant le corps de l'église abrite deux rangées de bancs en bois faisant face à une petite estrade surélevée. On y trouve un autel et un pupitre sur lequel repose une Bible ouverte. Au fond du chœur, une haute croix chrétienne domine l'ensemble. Sur le côté, une petite porte discrète donne accès à un local réservé au révérend. L'ensemble est simple, bien entretenu, et ne présente rien d'inhabituel au premier regard.

En examinant l'endroit plus en détaillant (test de **Perception**), les PJ trouveront des indices d'une activité inquiétante:

- Dans le local réservé au révérend, dans une armoire fermée à clé (il faudra la crocheter), un **livre ancien à la couverture usée**; il y a un titre en latin, embossé sur la couverture: **Revelationis Ex Tenebrarum**.
  On pourrait traduire ça par "**Les Révélations des Ténèbres**".
- Si un des PJ est versé en langue ancienne, comme le latin, il pourra en parcourir les pages. Le texte est difficile à traduire mais les enluminures sont explicites: on y voit des personnages encapuchonnés jeter des victimes sacrificielles dans un trou, **un gouffre noir d'où sortent des tentacules de ténèbres**.
- Un petit carnet accompagne le grimoire. Il y a une série de dates, toutes cochées sauf la dernière: c'est **demain soir**.

Les PJ en sont là de leurs investigations quand ils entendent (**Perception**) un bruit de moteur: un véhicule s'approche de l'église. Il ne leur reste que peu de temps pour quitter les lieux.

🟥Ajoutez un dé de **Présage** dans le sac.

Au choix, il s'agit

- de **l'adjoint du shérif** qui, ayant perdu la trace des PJ, a décidé de faire une patrouille. La présence éventuelle du van des PJ garé devant l'église l'alertera.
- du **Révérend Pierce** venu préparer le sacrifice prévu pour le lendemain soir et qui a besoin du grimoire.

La situation devient soudain urgente et très risquée pour les PJ.

- S'il découvre les PJ dans l'église, il n'hésitera pas à faire feu.
- Si les PJ ont eu la présence d'esprit de dissimuler le van en le parquant dans un chemin creux en bordure des bois, il y a une chance qu'ils puissent quitter les lieux ni vu ni connu. Même chose s'ils sont à pied.

- Un test d'**Évasion** pourra permettre de déterminer s'ils réussissent ou non à quitter les lieux discrètement.

LE RÉVÉREND PIERCE

Si les PJ se rendent à l'église en pleine journée - on aperçoit le clocher au-dessus des arbres depuis le centre-ville - ils y rencontreront le **révérend Pierce**.

L'homme est grand et semble impressionnant dans son habit sombre de pasteur. Ses traits sont sévères; un visage anguleux et des yeux gris perçants, presque hypnotiques. Pourtant, le ton de sa voix donne une toute autre impression: elle est chaleureuse et rassurante.

- Il accueille les PJ sur le perron de son église, leur souhaite la bienvenue et leur demande les raisons de leur présence à Grimwood.
- Si les PJ parlent de la disparition de **Mélanie**, il se montrera compatissant, déplorant que la police ait abandonné les recherches mais reconnaissant que la région est encore sauvage et que nombre de randonneur.euse.s se perdent chaque année dans la forêt.
- Il invite les PJ à entrer quelques instants pour prier avec lui.
  Est-ce qu'ils acceptent ?
- Dans ses gestes et ses paroles, le révérend semble bienveillant et à l'écoute, ce qui tranche radicalement avec l'attitude hostile du shérif et de l'employée de poste. Si les PJ en parlent au révérend, il tentera de les rassurer:
  "Le shérif Bennett veille sur nous comme le berger sur ses brebis."
  "Ne le jugez pas trop sévèrement."
- La rencontre avec le révérend laissera une **impression étrange** aux PJ.

🟥Ajoutez un dé de **Présage** dans le sac.

ACTE II

🟥🟥🟥🟥 4 dés de **Présage** sont à ajouter dans le sac au cours de l'acte II.

Après leur visite à l'église, les PJ ont la preuve qu'il se passe des choses étranges à Grimwood et que les disparitions des derniers mois, peut-être des dernières années, sont liées à de sinistres pratiques occultes, probablement des **sacrifices à une divinité païenne**.
La découverte des photos à l'hôtel de ville suggère que **certains habitants de Grimwood vivent depuis plus d'un siècle**; ils doivent peut-être cette longévité à un pacte signé avec la divinité païenne en question.
Ces cultistes disposent d'appui ou d'une protection qui fait qu'ils ont échappé aux enquêtes depuis des années.
Et, plus inquiétant dans l'immédiat, la présence des PJ à Grimwood est considérée par les cultistes comme une **menace**.
Espoir tout de même: la dernière date dans le carnet trouvé à l'église n'est pas cochée. Donc le sacrifice n'est peut-être pas encore accompli.
Mélanie, la sœur disparue de Clover, est peut-être encore en vie.

🟥Ajoutez un dé de **Présage** dans le sac.

LE CHAT ET LA SOURIS

Partant de ce constat, aux PJ de décider de la stratégie à adopter.

- **Le shérif et son adjoint**, alertés par plusieurs des cultistes - la serveuse du Ted Diner, l'employée de poste et le pompiste - vont se lancer à la poursuite des PJ et tenter de les arrêter. Leur plan: capturer les PJ pour les offrir en pâture à leur dieu. Si les PJ résistent, ils feront usage de leur arme de service.
- **Le shérif et son adjoint vont patrouiller** en ville et dans les environs, braquant leurs phares et leurs lampes-torches pour trouver les PJ.
- Si les PJ reviennent en ville, ils remarqueront assez vite qu'ils sont suivis.
- S'ils reviennent au motel, **Raymond** tentera de bloquer la porte de leurs chambres avant d'appeler le shérif.
- S'ils reviennent au Ted Diner, **Laura** tentera de les intimider avant que **Ted**, le cuistot ne se jette sur eux avec un hachoir à viande.
- Une possibilité serait d'arriver à alerter le FBI en utilisant la **cabine téléphonique** mais là encore, **Judith Collins**, l'employée de poste, donnera l'alerte.
- Vous pouvez aussi rappeler aux PJ qu'il y a **des armes au poste de police**; les voler est dangereux mais possible.

🟥 Ajoutez un dé de **Présage** dans le sac après chaque rencontre entre les PJ et les cultistes en ne dépassant pas 4 dés de présage en tout pour l'acte II.

Cet acte II est un **jeu du chat et de la souris** entre les PJ et les cultistes.

- Si les PJ ont été perspicaces et qu'ils ont mis la main sur les photos à l'hôtel de ville, ils auront peut-être remarqué que **le révérend Pierce posait devant l'entrée d'une mine**. En consultant une carte de la région - il y en a dans le magasin General Store - ils repèrent un emplacement qui pourrait correspondre: **un ancien site minier** , aujourd'hui à l'abandon, en pleine forêt.
- Si les PJ n'ont pas pensé à acheter une carte de la région, on peut aussi considérer qu'ils en avait acheté une avant de partir à l'aventure. Inutile de bloquer l'aventure à ce stade.
- Si les PJ réussissent à se cacher jusqu'au lendemain soir, ils auront peut-être une **chance** de surprendre en train de se rassembler devant l'église et de les suivre jusqu'au lieu du sacrifice: **une mine abandonnée au fond des bois.**
  Ils devront se montrer discrets au **risque d'être capturés**.

ACTE III

🟥🟥🟥🟥 4 dés de **Présage** sont à ajouter dans le sac au cours de l'acte III.
🟥 Le 13e dé de **Présage** sera ajouté juste avant le final.

- Alors que le soir tombe, les cultistes se rassemblent devant la petite église.
  Certains sont venus à pied, remontant vers l'église par des sentiers forestiers; d'autres sont venus en voitures. Les véhicules sont parqués sur le côté de l'église.
  Tout.e.s portent des **robes de bure noir** et dissimulent leurs traits sous un capuchon. De petits groupes se forment. **Des torches sont allumées.**
- **Le révérend Pierce** apparaît à l'entrée de l'église et brandit le grimoire du culte. Il harangue ses fidèles pendant quelques minutes et **psalmodie une prière en latin** à laquelle les fidèles répondent. La troupe se rassemble ensuite et, guidée par le révérend, s'enfonce dans la forêt.
- Si les PJ assistent à ce rassemblement, ils reconnaîtront certains des fidèles: **le pompiste**, **l'employée de poste**, la mère **Norma** et son fils **Raymond**, la **serveuse** du Ted Diner et **le cuistot**. En tête du cortège, **le shérif Bennett** et le révérend. **L'adjoint Jim** ferme la marche. Les deux hommes sont armés.

🟥Ajoutez un dé de **Présage** dans le sac

A ce stade du scénario, le risque de tirer un dé de **Présage** est très important, et dans le cas d'un résultat de 3 ou moins, le PJ prendra une blessure physique ou mentale selon la situation. Tous les tests sont risqués; c'est peut-être aussi le moment de mettre en avant la règle "**Tromper la mort**" décrite à la page 9 du preview. Cela permettra à un PJ de survivre un peu plus longtemps tout en augmentant le danger pour le reste du groupe :)

- Chaque test de discrétion (**Evasion**) qui échoue pourrait faire repérer les PJ; dans ce cas, quelques cultistes se détachent du groupe pour traquer les PJ.
- Pour une confrontation directe - on parle de combat ici - demandez des tests de **Courage** et de **Combat**.
- Suivre la procession des cultistes dans la forêt n'est pas difficile en soi. Ils sont bien visibles avec leurs torches allumées et les prières psalmodiées.
- Après une quinzaine de minutes dans la forêt, les cultistes pénètrent dans l'enceinte de ce qui semble être un **ancien site industriel**: plusieurs hangars, quelques véhicules abandonnés, des empilements d'équipement et de matériaux de constructions - poutres en bois, tiges en métal, blocs de béton.
- Si les PJ ont fait des recherches préliminaires, ils sauront qu'il s'agit d'un **site minier abandonné** dans les années 60.
- Tout ici est vieux, rouillé, corrodé, envahi par la végétation, herbes hautes, ronces et orties, sauf un passage qui mène à l'entrée de la mine, comme emprunté régulièrement.
- L'entrée de la mine est **une arche en béton fissurée par endroits.**
- Sur un ordre du révérend, le shérif et son adjoint (ou deux autres cultistes) s'approchent d'un container proche de l'entrée béante. Les portes du container sont fermées par une chaîne et un gros cadenas. Le shérif sort une clé de sa poche, déverrouille le cadenas, retire la chaîne. Lui et son adjoint éclairent l'intérieur du container avec une lampe de poche. Le faisceau lumineux dessine la silhouette accroupie de quelqu'un, recroquevillé dans un coin du container. Les deux hommes entrent dans le container et se saisissent du prisonnier... ou plutôt de la prisonnière car lorsqu'ils sortent de cette geôle improvisée, les PJ témoins de la scène reconnaissent **Mélanie**, la sœur de Clover.
- **Mélanie** est dans un sale état; son visage est sale et marqué par la privation et la peur. Elle arrive à peine à marcher et ne tente même pas de se soustraire à ces geôliers; on l'entend à peine les supplier d'une voix faible.
- Les deux hommes la soutiennent et l'entraînent sans ménagement à la suite des cultistes, toujours menés par le révérend.
- **Deux cultistes restent en faction** à l'entrée du tunnel de mine. Les autres s'enfoncent dans les profondeurs.

🟥Ajoutez un dé de **Présage** dans le sac

Aux PJ de décider quoi faire.
Pour pénétrer dans la mine, il faudra neutraliser les deux gardes; une **diversion** pourrait aussi leur laisser le champ libre.
A eux d'imaginer un plan et de le mettre en action.

- Nous sommes dans l'action III: il est donc primordial que les PJ ne perdent pas de temps.
- N'hésitez pas à mettre un **timer** en place pour pousser les PJ à l'action.
- Dans un des hangars, les PJ auront la **Chance** de trouver plusieurs caisses apparemment intactes contenant des explosifs :)

DANS LA MINE

Une fois dans la mine, les PJ devront réussir plusieurs tests de **Perception** pour ne pas s'égarer. Il faudra cumuler **trois tests réussis** pour arriver jusqu'au lieu du sacrifice. Si les PJ **échouent trois fois**, cela signifiera qu'**ils se sont égarés** et ont perdu trop de temps. Ils arriveront dans la **cathédrale souterraine** au moment où des tentacules noires se saisirent de Mélanie pour l'entraîner dans le puits. Il faudra une action particulièrement héroïque (**Très Difficile**) pour arracher la jeune sacrifiée des appendices qui l'entrainent vers le néant.

Les couloirs de la mine se ressemblent; pour trouver leur chemin, les PJ doivent se fier à leur **ouïe**: on entend les prières des cultistes mais ils sont trop loin dans les profondeurs pour qu'on puisse apercevoir la lueur de leurs torches.
Par contre, on sent l'**odeur** dégagée par la combustion des torches, ce qui aident, un peu, les PJ à trouver leur chemin dans ce dédale souterrain.
Au bout d'une errance qui leur semble une éternité, les PJ débouchent sur un espace plus vaste, une salle profonde, au plafond haut et qui semble avoir été en partie creusée dans la pierre.

🟥Ajoutez un dé de **Présage** dans le sac

LA CATHÉDRALE

Au fond de la mine, dans les profondeurs des ténèbres, une **vaste grotte**, une salle dont les parois ont été creusés; d'abord marqués par les peintures rupestres des premiers amérindiens, puis sculptés par plusieurs générations d'adorateurs telle une **cathédrale souterraine**, un lieu de culte voué à une divinité secrète, un dieu chtonien prié depuis la nuit des temps.
L'endroit est vaste et résonne des prières récitées en cadence par les fidèles.

A la lueur des torches dont la fumée nauséabonde sature l'atmosphère, les cultistes se sont rassemblés au bord d'un gouffre, une cavité noire dont on ne peut deviner la profondeur; peut-être s'enfonce-t-elle jusqu'au centre de la Terre?
Sur un promontoire rocheux surplombant l'abysse, le **révérend Pierce** a rabattu sa capuche et préside l'office.
Sur le bord du gouffre, deux cultistes poussent sans ménagement leur jeune victime, **Mélanie** qui semble sans réaction face à son trépas annoncé.

- Alors que les prières arrivent à un point culminant, certain.e.s cultistes agitent frénétiquement les bras, se griffent le visage, tombent à genoux dans un état de transe.
- Le révérend entame un **chant lugubre**, des paroles prononcées dans une langue qu'aucune gorge humaine ne devrait prononcer.

🟥Ajoutez un dé de **Présage** dans le sac

- Au fond du gouffre, quelque chose s'agite. Quelque chose remonte des abysses. **Des ombres se glissent hors des ténèbres**, telles des tentacules diaphanes à la recherche de quelque proie.
- Les tentacules prennent corps, devenant matière palpable, capables de saisir la victime sacrificielle qui reste là, les bras ballants; les officiants se sont prudemment écartés.
- Les tentacules se saisissent soudainement de leur victime; celle-ci pousse un cri effroyable, une longue plainte aiguë qui se termine dans des pleurs et des gémissements... Les tentacules se resserrent comme pour assurer leur prise puis entraînent la sacrifiée vers les ténèbres, centimètre par centimètre.
- **Les cultistes sont en transe**; **le révérend Pierce tombe à genoux**, se tenant la tête des deux mains, continuant à psalmodier l'antique prière dans cette langue préhumaine d'avant le déluge.

Les PJ n'ont que peu de temps pour intervenir.
Les cultistes semblent neutralisés pour l'instant, tout à leur transe étrange.

- En s'approchant des tentacules et en les éclairant avec une lampe torche, les PJ remarquent qu'elles redeviennent diaphanes, immatérielles. **Elles ne semblent pas résister à la lumière** directe et se désagrègent en lambeaux noirs dès qu'elles sont frappées par la lumière; cela fonctionne avec une lampe électronique mais pas avec la lumière des flammes.
- Les PJ ont **3 tours pour agir**; s'ils tardent, les tentacules vont entraîner Mélanie dans le gouffre, sans espoir de retour.
- **Après 3 tours**, les cultistes reprennent peu à peu leurs esprits et tentent de s'emparer des PJ. Un combat est sans doute inévitable.

- Les cultistes sont plus nombreux que les PJ (une bonne trentaine), dont le shérif et son adjoint qui sont armés. **La fuite** est donc une alternative raisonnable.
- Les cultistes connaissent la mine et ses tunnels; leur échapper demandera plusieurs tests d'**Evasion** réussis.
- Peut-être les PJ ont-ils prévu un plan de fuite ? Espérons-le.
- **Le shérif et son adjoint n'hésitent pas à faire feu**, même dans les tunnels où les déflagrations résonnent effroyablement et où l'air est très vite saturé par l'odeur de poudre.
- **Si Mélanie est morte**, les cultistes sembleront redoubler de force, comme revigorés par quelque force obscure libérée par le sacrifice. Si un des PJ a l'occasion de s'approcher assez près d'un des PNJ, il remarquera qu'il a clairement l'air plus jeune, comme rajeuni par la magie chthonienne de cette divinité enterrée.

Le reste de l'acte III est **une fuite et un combat pour survivre**.
Plusieurs issues possibles:

- Les PJ réussissent à sauver Mélanie et échappent à leurs poursuivants; ils rejoignent le van et quittent la ville alors que l'aube pointe à l'horizon.
- Les PJ sont tués; Mélanie a été sacrifiée. Les cultistes conservent leur vie éternelle.
- Si les PJ sont capturés, ils seront sacrifiés.
- La Chose dans la mine ne peut être détruite mais les PJ pourraient faire sauter la mine, enterrant tout ou une partie des cultistes, privant les survivants d'un accès à leur dieu et donc à la vie éternelle.
- D'autres fins sont possibles; les joueur.euse.s ne manquent jamais d'idées pour imaginer des fins alternatives.

RÉVÉLATIONS

Les habitants de **Grimwood** sont immortels. Depuis le milieu du XIXe siècle, ils vouent un culte à une divinité chthonienne tapie dans les profondeurs de la terre.
Les amérindiens connaissaient son existence et certains shamans faisaient des offrandes à la Chose, en échangeant d'une vie prolongée.

- Au milieu du XIXe siècle, des chercheurs d'or sont arrivés dans la région et ont trouvé la cathédrale souterraine et la Chose.
- Parmi eux, le **révérend Pierce** ainsi que **Norma** et **Raymond Bates**.
- Le révérend était en possession d'un grimoire qu'il avait apporté d'Europe: le **Revelationis Ex Tenebrarum**. Grâce aux connaissances impies contenues

dans cet antique ouvrage, il instaure un culte et signe un pacte avec la Chose: des sacrifices réguliers en échange de la vie éternelle.

- Au cours des années qui ont suivi, d'autres sont venus grossir le culte: le **shérif Bennett** à la fin du XIXe siècle, suivi de **Judith Collins** et de **Frank Mallory**, et de beaucoup d'autres.
- Ainsi, à intervalles réguliers, des gens sont jetés en pâture à la Chose et les conjurés regagnent quelques mois ou années de vie.
- **Mélanie, la sœur de Clover,** ainsi que la plupart des disparus de ces dernières années, font partie des malchanceuses victimes du culte.
- A noter qu'avec les années, **la Chose devient de plus en plus gourmande** et il faut des sacrifices plus réguliers pour maintenir la magie.

PNJ

Frank, le pompiste de la station-service
Laura Palmer, la serveuse du Ted Diner
Ted, le cuistot du Ted Diner
Earl Whitaker, commerçant du General Store
Raymond et **Norma Bates**, gérant du motel
Royce Bennett, shérif de Grimwood
Jim, adjoint du shérif
Judith Collins, employée de poste
Révérend Pierce, pasteur