

Aux trousses de la frousse

Un scénario de Thomas Laborey pour *Vigilantes* !

Ces documents et illustrations sont la propriété de leurs auteurs respectifs. Toute diffusion, modification ou reproduction, sauf pour usage privé, est interdite sans leur accord écrit préalable.

L'idée de la ville endormie a été sauvagement pompée aux Pirates du silence de l'inoubliable André Franquin.

SYNOPSIS

Une bourgade proche de la Ville se prépare à fêter la Toussaint dans la liesse, puisqu'elle accueille un important centre de recherches du gouvernement fédéral, certain d'ajouter au prestige de la commune et d'y créer des emplois. L'inauguration aura lieu le 31 octobre, en présence de plusieurs Justiciers bien connus. Mais cette Toussaint va laisser des souvenirs impérissables à tous ceux qui l'auront vécue...

SMALL FLATS, USA, OCT. 31ST

Small Flats est en effervescence : le Département de la Défense vient d'annoncer que c'est le 31 octobre qu'y sera officiellement inauguré le Military Engineering & Research for Defense & Enforcement Center dont la construction s'est déroulée depuis bientôt 2 ans. Voilà qui est sûr de faire apparaître Small Flats, petite bourgade située dans le même Etat que la Ville et jusqu'ici éclipsée par sa prestigieuse voisine, sur les cartes. Les personnages dont l'une des identités est honorablement connue du gouvernement sont cordialement conviés à l'inauguration (peut-être même ont-ils travaillé sur le projet). Les autres, comme toute la Nation, s'inquiètent légitimement des risques de sabotage, espionnage, terrorisme et autres activités subversives et ne manqueront pas, sous l'une ou l'autre identité, de venir apporter leur contribution personnelle à la sécurité nationale.

Small Flats est une ville typique de chez nous, à ceci près qu'elle baigne dans une atmosphère de surexcitation du fait de l'événement, et qu'elle décorée pour Halloween. Décrivez donc les rangées sans fin de pavillons identiques et blanchis à la chaux, l'église (non-dénominationnelle) de la Transfiguration du Sauveur Compatissant, les gamins blonds qui font du vélo ou jouent au base-ball et, pour certains, essaient leurs costumes de Dracula/ fiancée de Frankenstein/ fantôme de l'Opéra/ loup-garou/ homme invisible/ créature du lac noir/ momie, l'odeur des tartes à la citrouille qui cuisent, les pères qui pêchent à la ligne dans la Creek (la rivière locale), les mères en robes plissées et coiffures d'époque, les policiers sou-

riants qui saluent tout le monde en patrouillent en faisant tourner leurs matraques, les jack o'lanterns grimaçants dans les jardins et les fantômes de papier sur les vitres. Naturellement, pas une minorité ethnique en vue (à la rigueur, un gamin Noir avec un accent à couper au couteau qui joue dans un terrain vague). Dieu bénisse l'Amérique... Un immense dirigeable en forme de citrouille, amarré à l'hôtel de ville, domine le site.

Sue la butte qui domine Small Flats (affectueusement appelée la Butte par les locaux) se trouve un complexe ultramoderne en béton et verre, dont l'architecture semble avoir été conçue par Flash Gordon : le MERDE Center. Ce ne sont que hangars-bunkers, parts de tarte vitrées posées sur des pieds arqués et bardées d'antennes diverses, tarmacs pour autogyres et, au centre, le mât aux couleurs. Des hommes en uniforme (pour les plus jeunes) ou en blouse blanche (pour les plus mûrs) s'affairent. 3 rangs de barbelés tendus entre des miradors enserreront le périmètre ; des maîtres-chiens patrouillent la zone. C'est du sérieux. Le maire de Small Flats est déjà sur les lieux depuis l'aube, plusieurs représentants du gouvernement viennent d'arriver et on attend le Gouverneur de l'Etat d'un instant à l'autre. Le Sheriff du Comté est, lui, en ville pour assurer la sécurité civile, mais son adjoint le représente. Les notables commencent à affluer. Il y a même quelques délégués de pays amis sur le Vieux Continent.

ET LES PERSONNAGES QUI NE PARTICIPENT PAS À L'INAUGURATION ?

Les charmes de Small Flats risquent de s'érouler assez vite. Il n'y a pas un mystère à se mettre sous la dent, juste quelques chatons à récupérer en haut d'un arbre. Ceci devrait les inciter à se mêler à ce qui constitue le point d'attention, et vraisemblablement le lieu d'une éventuelle action, c'est-à-dire l'inauguration du MERDE Center. Des Masqués aguerris envisageront peut-être de s'infiltrer en cachette dans le Centre. Naturellement c'est possible pour eux, mais c'est objectivement un lieu très bien défendu, en état d'alerte du fait des va-et-vient constants et de la publicité donnée à l'événement. De plus, le site étant récent, il sera difficile d'user d'ingénierie sociale pour trouver des contacts internes (les gens affectés au site se connaissent encore mal).

Comme le scénario exige de regrouper les personnages, incitez-les à trouver d'autres façons moins risquées d'entrer (se substituer à un délégué étranger par exemple, car personne ne les connaît), voire se faire parrainer par un invité qui est de leurs amis, au besoin sous une fausse identité (l'événement est annoncé depuis des semaines, ils ont eu le temps de le faire). Si l'intrusion semble le seul moyen, faites-la réussir mais au prix de beaucoup de jets et de dépenses de points. Ils doivent être rassurés quant au fait que le site donnerait du fil à retordre à plus d'un Criminel. Toutefois, une fois sur place, pas question de rester caché : tous les points d'où on peut observer ce qui se passe sont méthodiquement patrouillés, donc soit le personnage passe la cérémonie dans un fût d'huile vide (vous verrez qu'il aura vite l'occasion d'en sortir), soit il se grime en soldat, en scientifique ou en invité. Il devrait être très difficile pour un personnage correctement interprété de se résoudre à malmener des représentants de son gouvernement, toutefois : là encore, le personnage gagnera à venir avec un déguisement plutôt que d'assommer un garde pour lui prendre son uniforme.

Les travaux de recherche sont suspendus du fait de la présence de civils non accrédités (les travaux sont classés secret) et le matériel militaire ne sert qu'à la défense du site (ce n'est ni un stock de matériel ni l'affectation d'un régiment à déployer). Un tour rapide de la base (impossible pour les invités) permettra donc de s'assurer qu'elle peut résister à un petit assaut assez longtemps pour que la Garde Nationale intervienne en renfort ; paradoxalement, une infiltration solitaire a plus de chances de succès (comme le personnage le sait) mais reste ré-

servée à une élite, d'autant plus redoutable d'ailleurs. Quoi qu'il en soit, il n'y a rien d'intéressant à faire dans le Centre, si ce n'est l'inauguration. Elle est d'ailleurs pleine de personnalités nationales qui constituent des cibles potentielles. Les labos eux-mêmes sont vides, clos et très bien gardés. Ils ouvriront leurs portes au cours des cérémonies, ce qui constitue le meilleur moyen d'y entrer sans heurts. Un personnage sage se glissera donc tôt ou tard soit parmi les invités, soit parmi les soldats qui assurent leur protection (le fait qu'ils ne se connaissent pas encore bien entre eux le rend possible).

MILITAIRES ET SCIENTIFIQUES, MAIN DANS LA MAIN

Le programme de l'inauguration est simple et débute à 14h, devant le laboratoire principal, par un discours des personnalités, par ordre de préséance, qui expliquent à quel point Notre Pays est en avance sur ses adversaires, qui n'ont qu'à bien se tenir, et même sur ses alliés (clin d'œil, rire de l'assistance), à quel point ce site est un exemple de coopération patriotique entre le gouvernement et l'initiative privée, entre la force de l'armée et le cerveau des chercheurs, pour assurer à nos enfants un avenir radieux, etc. Les personnalités locales se réjouissent de cette chance pour leur localité et énumèrent les raisons bidon pour lesquelles c'était le meilleur choix (proximité de la Ville, comme 6 autres sites, criminalité jugulée, dans la moyenne nationale, industrie locale synergique, sans aucun exemple à l'appui...). Les personnages des joueurs seront invités à dire quelques mots, qu'ils en profitent pour gagner quelques points de Cliché. C'est long et, quoique tout le monde affiche un sourire de circonstance, franchement lassant.

Ensuite vient la visite des laboratoires, à 16h. Elle devra être suivie par une conférence de presse, à 18h, suivie à 20h du dîner de Halloween au mess des officiers, avec animations-surprises, on en rit déjà. Mais tout ne va pas se passer comme prévu...

Les installations militaires, à notre grand regret, ne peuvent être visitées pour des raisons de sécurité nationale. Mais vous allez découvrir ces laboratoires flambant neufs : de toute façon, les travaux n'ont pas encore commencé, et puis la plupart d'entre nous ne comprend rien à ces appareils compliqués (clin d'œil, rire de l'assistance). Ce sont salles après salles peintes en blanc éblouissant et éclairées d'une lumière crue, très vastes, avec des bancs de travail chromés couverts d'oscilloscopes, d'échelles de Jacob (vous savez, ces merveilleux appareils pourvus de 2 tiges métalliques en V entre lesquels montent des arcs électriques et dont aucun savant fou ne saurait se passer, même s'il est biologiste), de tubulures métalliques, d'objets qui ressemblent furieusement à des obus ou autres ogives explosives semi-montées, et même des cultures bactériennes et des organes en bocaux. Il règne une odeur de peinture fraîche et d'antiseptique, et la foule qui envahit les lieux déclenche un brouhaha d'échos assez perturbant.

Dans cette ambiance d'hôpital psychiatrique, le colonel commandant la place et le directeur de recherche vantent l'ignifugation à l'amiante et la blancheur de la peinture au plomb et énumèrent les labos : recherches sur le radium, sur l'acoustique, sur la lumière, sur la pression atmosphérique, sur la survie dans le vide ou dans les profondeurs de la mer, sur

l'électromagnétisme, sur la transmission du son et de l'image, sur les matériaux plastiques, sur la thermique des moteurs et même sur la gravitation. Le matériel est superbe et légèrement futuriste (téléphones à écran visuels etc.). Les personnages disposant d'Accessoires technologiques se disent que leur avance se réduit. On entre alors dans la soufflerie pour tester les composants de véhicules. La minuscule porte (il faut se baisser) façon sous-marin (avec une roue) reste entrouverte. Cette salle est complètement isolée du reste du monde par plusieurs couches de blindage, de sorte qu'on peut y recréer n'importe quelles conditions de température et de pression. Soudain, tout le monde est pris de vertige.

DANS LE MERDE

Tous les personnages subissent des dommages de type *assommer* à 8. Ils ont la migraine, la nausée, une oppression du diaphragme, la vue qui se brouille et des troubles de l'équilibre (où sont le haut et le bas ?). Ceux qui prennent plus de 4 points de Gêne saignent des oreilles (ce qui, dans l'univers aseptisé de *Vigilantes !* indique des dommages sérieux, même si le sang est coloré en noir et non en rouge pour ménager les jeunes lecteurs). Tous les figurants s'effondrent, pris de convulsion. Et la douleur dure pendant plusieurs Répliques, crucifiant les personnages. A peine conscients, ils peuvent agir, mais avec *a priori* un certaine Gêne. Ceux qui s'approchent de la porte subissent de nouveaux dommages qui montent à 10 ; s'ils la claquent, la douleur s'arrête. Elle cesse de toute façon aussi subitement qu'elle est venue après 5 Répliques. Les figurants ne se relèvent pas.

La première impression des personnages est d'avoir subi une secousse sismique. Personne n'a rien mentionné concernant la protection sismique du site. Mais un jet d'Intellect de difficulté 3 rappelle que la zone n'est pas sismique (en fait le sol n'a pas bougé, mais allez le réaliser quand vos yeux et votre oreille interne déforment ce que vous percevez !). En vérifiant leur pouls (dire « Sont-ils... ? » rapporte un point de Cliché), on s'assure que les figurants sont vivants mais inconscients. Evitez que les personnages ne perdent conscience, mais blindez-les de Gêne, qui s'évapore doucement (un point par Réplique). Que s'est-il passé ?

Si les personnages ont claqué la porte, ils peuvent croire que ce qui les a frappés est toujours actif dehors, et être réticents à rouvrir la porte. Mais comme la salle fait cage de Faraday, il leur est impossible de communiquer avec l'extérieur par radio. Quant à frapper les murs, c'est vain vu la couche de blindage. Aucun Justicier sain d'esprit n'envisagerait de percer une telle merveille de technologie patriotique (sans compter que ça laisserait passer la Menace). On peut donc escompter qu'à la longue, les personnages, prenant mille précautions, rouvriront la porte.

Notons au passage que tous ne sont sans doute pas en costume, et que certains sont peut-être déguisés. Attention donc à ceux qui sont sous leur identité secrète s'ils tiennent à la cacher aux autres (ils pourront toujours s'éclipser et réapparaître en costume, mais il leur faudra expliquer ce qu'est devenu leur alter ego civil et comment ils sont arrivés sur le site). Ceux qui sont déguisés, naturellement, portent leur costume en dessous, et personne n'est assez impoli pour trouver à leur visage une étrange ressemblance avec leur identité secrète.

Hors de la soufflerie, un jet d'Environnement de difficulté 4 permet de se rendre compte que le tremblement de terre n'est pas une hypothèse viable : les délicates structures d'antennes sont intactes, aucun bâtiment n'est lézardé, etc. En revanche, les complexes structures de verrerie des labos de chimie sont toutes fracassées. Il sera de ce fait impossible de procéder à une analyse de l'atmosphère ou de prélèvements recueillis sur les parois à la recherche d'agents chimiques ou biologiques. Toutes les fenêtres sont brisées. Aucun incendie

ne s'est déclenché (pas de fumée à l'horizon). Laissez les joueurs deviner ce qui a frappé leurs personnages (une attaque contre les centres de l'équilibre qui brise le verre ?), sans révéler ce que c'est (s'ils sèchent, un événement ultérieur le leur expliquera).

Laissez les personnages errer dans ces labos magnifiques et épouvantables, jonchés de débris de verre et de corps inanimés, sans une âme, sans un mouvement, rien que les échos de leurs pas et les craquements des arcs électriques (très faciles à prendre pour des indices de la présence d'un adversaire insaisissable). Personne ne les attaque, aucun indice à trouver, juste un cauchemar de solitude.

Et c'est pareil sur tout le site, sauf qu'on trouve même des oiseaux inanimés sur le sol. Quoi que ce soit, ça frappe tout ce qui vit. Vu la surface en plein air et exposée au vent frais de fin octobre qui est jonchée des corps des soldats, l'hypothèse de l'attaque au gaz semble elle aussi fragile (quoique une attaque aérienne reste envisageable, et les personnages n'auraient entendu ni bruit de moteur ni alerte dans la soufflerie, mais aucun soldat n'a dégainé son arme et aucune, si on le vérifie, n'a tiré). Là non plus, rien à découvrir, ni adversaire, ni indice. Le mess des officiers devrait être une expérience troublante : il est plein des décorations macabres de saison et de serveurs déguisés en zombies qui gisent par terre (laissez un instant planer le doute sur le fait qu'il s'agisse de vrais cadavres). Plusieurs jeeps, dont le moteur tourne, sont visiblement accidentées, avec des soldats à bord dont certains sont légèrement blessés (la vitesse est très limitée sur la base) : visiblement, ils ont perdu conscience au volant.

Naturellement, tous les appareils, armes, véhicules, etc., fonctionnent normalement, sauf les radios (ce sont des postes à lampes et elles ont éclaté). Sur la route qui mène au Centre, une colonne de voitures est arrêtée, certaines dans le fossé, d'autres se sont percutées. A l'oreille, les moteurs tournent. Si on sort, il s'agit des journalistes attendus pour la conférence de presse (leurs cartes de presse en attestent) mais pas invités à l'inauguration (presse locale des autres Etats, principalement). Un jet d'Intellect effectué en regardant vers le bourg permet de trouver quelque chose de bizarre. Plus de 3 succès permettent de réaliser que le dirigeable a disparu. Il n'est visible nulle part à l'horizon, et la Butte est le point culminant de la région. Il était encore visible pendant les discours, donc selon un jet d'Environnement de difficulté 4, même s'il s'était détaché pendant la visite, il n'aurait pas pu aller aussi loin. Que s'est-il passé en ville ?

QUAND LA VILLE DORT

En fait, le MERDE n'était pas la cible de l'attaque, mais les joueurs ne peuvent le deviner. Cela dit, n'ayant rien à faire sur place et avisant un mystère en ville, ils devraient quitter la base pour investiguer. Découragez-les de laisser l'un d'entre eux veiller sur le site : même à eux tous, ils est illusoire de vouloir garder des lieux aussi vastes.

Small Flats est dans le même état que la base : pas une vitre intacte et des gens évanouis partout. Insistez sur le côté surréaliste de cette ville fantôme, à la nuit tombante, avec des squelettes fluorescents sur les portes et des corps dissimulés sous des lindeuls et des maquillages grotesques partout. Emaillez de descriptions tragi-comiques : amoureux enlacés sur un banc, jeune garçon et son chien, la balle dans la gueule, vieillard avec un enfant sur les genoux sur le rocking-chair de la véranda...

Là aussi, il y a des voitures encastrées dans des arbres et des vélos dans le fossé. Les impacts ont été plutôt plus meurtriers qu'à la base, surtout sur les routes qui mènent à

l'agglomération (conducteurs moins disciplinés, vitesse moins limitée...). D'autres accidents se sont produits : chute d'un toit où l'on remplaçait une tuile ou d'un arbre (pour les enfants), tronçonneuse hors de contrôle... Passé le premier moment de découverte abasourdie, les personnages devraient penser, avant toute enquête, à la sécurité civile : certains blessés nécessitent des soins urgents. Mais surtout, d'autres risques couvent : explosion des réservoirs des véhicules accidentés (insister sur l'essence qui coule goutte à goutte sous le châssis), tondeuses à gazon qui avancent seules dans des rues jonchées de gens qui ne l'esquiveront pas et, vu l'heure, cuisinières à gaz laissées ouvertes par les ménagères qui préparaient le repas festif du soir (si les joueurs n'y pensent pas d'eux-mêmes, faites-leur sentir, sans jet, le gaz derrière une maison). Confrontez-les progressivement à des situations de ce type, jusqu'à ce qu'ils prennent en main de façon préventive la gestion de la crise. Qu'ils stressent un peu à se demander à quels risques ils n'ont pas pensé et comment ils vont tout résoudre assez vite en étant si peu nombreux. S'ils prennent la chose à la légère, déclenchez un incendie (à cause de bougies laissées sans surveillance) avec des civils incapables de fuir (comment savoir combien il y en a dans les étages devenus inaccessibles ? Où est située la caserne des pompiers pour réquisitionner leur matériel ?) Pas si facile d'être un héros, même avec des Capacités hors du commun...

JOYEUSE FÊTE DES MORTS, MESSIEURS DAMES !

Vers la fin de l'exploration et de la sécurisation de Small Flats (quand joueurs et meneur commencent à manquer d'idées), commencez à introduire des éléments parasites : sensation d'être observé, silhouettes entraperçues derrière une fenêtre, bruits de pas, ricanements impossibles à localiser, victimes retrouvées disposées de façon créative et différente de leur disposition initiale... Les personnages ne sont plus seuls. La nuit est désormais tombée. La nuit d'Halloween.

Cette partie du scénario est très libre : les joueurs doivent essayer de coincer l'inconnu qui les traque et de comprendre ce qui s'est passé dans la région. Lui, de son côté, enchaîne les blagues macabres tout en restant insaisissable. Il attire l'attention quelque part (par des sons pré-enregistrés ou des nuages de fumée) pour agir dans le dos des personnages (inscriptions à la peinture écarlate qui ressemble furieusement à du sang, déplacement des objets dans des lieux déjà visités...). Il truffe la ville de pièges douteux : têtes réduites suspendues à des filins qui tombent nez à nez avec les personnages, squelettes agités de mouvements spasmodiques par un moteur électrique, sang artificiel répandu à profusion sur des victimes indemnes (ou projeté sur un personnage), pierres tombales en stuc d'où jaillit une citrouille montée sur ressorts, chaudrons de sorcière fumants d'où surgissent des fourches de diable dont les pointes se rétractent à l'impact... C'est la nuit et les ampoules ont éclaté : utilisez à fond l'obscurité et ses effets inquiétants et déformants.

Tout est dans le même goût lugubre mais jamais vraiment dangereux. Dans l'état psychologique où ils sont sans doute à ce stade, laissez les joueurs sur-réagir (prudence excessive, panique, plans de contournement compliqués...) avant de réaliser qu'ils ne courent aucun risque et que rien n'est surnaturel ici. Visiblement, l'individu connaît la ville comme sa poche (laissez les joueurs, pas les personnages, le comprendre) et il n'est jamais là où les choses se produisent, donc il est impossible de le localiser. Toutes les inscriptions font référence à un

anniversaire. Quel rapport avec l'inconscience des habitants et avec la disparition du dirigeable ?

Une fois la ville sécurisée et la panique dissipée, les personnages iront sans doute fureter vers l'hôtel de ville. Les filins qui retenaient le dirigeable disparu sont toujours fermement amarrés à un mât, mais pendent jusqu'à un arbre du parc. En l'éclairant, il s'avère que de larges fragments de l'enveloppe orange vif du dirigeable sont étendus sur l'arbre, et qu'il en pend un étrange appareil. Un jet d'Environnement 4 permet de détacher l'appareil, un jet de Technique 6 identifie un appareil acoustique très endommagé, et pas seulement par sa chute, vraisemblablement ultrasonique avec 8 succès. Devant l'hôtel de ville trône un jack o'lantern énorme couvert de bougies et de la mention « bon anniversaire ». Dès que les personnages s'en approchent, il explose (l'onde de choc cause des dommages *assommer* 6). Derrière les personnages retentit « treats or tricks ? » d'une voix sépulcrale : un fantastique personnage se tient derrière eux.

Halloween, car c'est lui, leur souhaite, en ricanant toujours, une joyeuse fête des morts. Il n'est pas particulièrement agressif et prêt à discuter, mais disparaît dans un nuage de fumée si on l'approche (outre la fumée, il est juché sur une plateforme à ressorts qui le catapulte en l'air : sa cape lui permet de diriger sa chute et, dans le noir, le dissimule). Il reconnaît volontiers qu'il est à l'origine de tout ce qui se passe ici. S'il comprend qu'on le soupçonne d'en vouloir au MERDE, il se moque des talents de détective des personnages : « Que m'importe cet insignifiant bac à sable ? Ils ont eu l'idée idiote de le situer et de l'ouvrir au lieu et à l'heure de mon anniversaire, voilà tout. Mais j'avoue que l'idée de recevoir autant d'hôtes de marque m'a bien plu... ».

Il confirmera avoir dissimulé un puissant émetteur à ultrasons dans le dirigeable, qui a baigné route la région pendant quelques minutes dans un flux assez intense pour fracasser tout le verre et assommer tout être vivant. Seule l'isolation sans faille de la soufflerie a suffisamment amorti les effets pour permettre à des êtres d'exception comme les Masqués de rester conscients. L'enveloppe du dirigeable n'a pas supporté les vibrations résultantes et a éclaté, endommageant l'émetteur et le précipitant au sol.

Si on l'interroge sur l'anniversaire, il se contentera de répondre que c'est le sien, et qu'il a tenu à inviter toute la ville à sa fête. Il la remercie d'ailleurs pour la décoration de circonstance, quelle délicate attention ! Il y en a même qui sont venus... costumés ! Ce disant, il foudroie du regard les personnages et disparaît comme indiqué plus haut. Débrouillez-vous, quoi qu'il arrive, pour qu'il puisse caser cette réplique avant de s'éclipser. En aucun cas il n'indiquera pourquoi il a choisi cette ville qui n'a d'intérêt que le MERDE auquel il ne s'intéresse.

A partir de là, les choses changent. Les blagues funèbres recommencent, mais cette fois sont sérieuses : les lames, crocs et griffes tranchent vraiment, les liquides sont corrosifs, les objets explosent, s'enflamment ou s'électrifient dès qu'on y touche, les nuées de chauves-souris ne sont plus en caoutchouc mais en métal dentelé, les suaires étouffent... C'est le cas de la « citrouille d'anniversaire » sur le perron de l'hôtel de ville qui dissimule une bombe. Les dégâts *démolir* n'excèdent pas 3, mais des personnages habitués à avoir plus de peur que de mal risquent de mauvaises surprises au départ, puis de paniquer réellement.

L'AUBE DES MORTS

Les questions encore pendantes sont : puisque Halloween ne semble pas en vouloir au MERDE (il a eu mille fois le temps de s'y rendre depuis qu'il a plongé tout le monde dans l'inconscience, mais a préféré truffer Small Flats de ses pièges), que veut-il à la ville ? Outre la similitude du nom, quelle est cette histoire d'anniversaire ? et, puisque l'inauguration devait comporter une conférence de presse retransmise nationalement et censée démarrer il y a près de 3 heures, pourquoi aucun secours ne parvient-il, notamment de la Ville toute proche ? Comme toujours, il est vain de souhaiter mettre la main sur Halloween.

Pour savoir ce que Small Flats aurait de passionnant ou en se doutant que ce type, qui connaît les lieux comme sa poche et tient à fêter son anniversaire ici, est sans doute un natif du cru, il semble naturel de regarder les archives du cadastre ou de l'état-civil. Par bonheur, les deux sont hébergées à l'hôtel de ville. Par malheur, c'est là qu'Halloween a installé ses pièges les plus diaboliques (les dommages montent à 4). C'est d'ailleurs en soi un indice qu'on brûle.

La visite, dans le noir, de ces lieux inconnus des personnages et truffé de pièges doit faire encore monter leur niveau de stress d'un cran. De plus, Halloween est physiquement présent, apparaissant ici, disparaissant là (en fait c'est son reflet dans un miroir, une photo projetée sur un drap ou un écran de fumée, ou encore un mannequin grossier affublé d'une cape identique) et s'efforçant de séparer les personnages (en dynamitant un couloir lorsqu'ils sont répartis en 2 groupes, un à chaque bout, en attirant un personnage isolé dans une pièce qu'il verrouille à distance par électro-aimants, etc.). Veillez à ce que les personnages isolés se fassent attaquer par leurs compagnons qui retombent nez à nez avec eux, du moins le temps que le malentendu se dissipe.

Lorsque le jeu a assez duré à votre gré, au moins un personnage tombe sur une pièce vide à l'exception d'une lueur, la seule de la ville. Elle émane d'un appareillage qu'un jet de Technique 6 permet d'assimiler à une radio (là encore, la seule de la ville). Elle transmet sur plusieurs fréquences un reportage sur le merveilleux dîner de Halloween au MERDE et diverses nouvelles locales. Halloween a pensé à donner au monde extérieur l'impression que tout va bien à Small Flats. Et comme le survol est interdit du fait de la présence du MERDE, les personnages sont livrés à eux-mêmes jusqu'au lendemain matin. Au mieux, quelques parents qui habitent trop loin pour se déplacer s'étonneront que le téléphone ne réponde pas...

Au moins un autre personnage, de son côté, se trouve aux archives. Un jet d'Intellect de difficulté 5 est nécessaire pour se retrouver dans le système de classement par codification. Ensuite, que cherchent les personnages ? Quoi que ce soit, exigez des jets d'Intellect, et perturbez les recherches par des attaques surprises suivies d'une retraite immédiate (les grenades asphyxiantes et boomerangs jetés par les conduits d'aération sont de rigueur), des jeux de lumière ou de fumée qui empêchent de lire, des odeurs de charnier, des bruitages assourdissants (bruits de chaînes, grincements, hurlements de loups... et cris de peur ou de douleur des personnages absents, enregistrés au vol par Halloween pour attirer leurs compagnons à leur secours !).

Si malgré cela ils réussissent un nombre de succès qui dépend de la pertinence de leurs recherches, du niveau de stress des joueurs (s'il vous semble élevé, exigez que leur personnage rate un jet de Créativité pour dominer son imagination !) et de leurs éventuelles précautions pour assurer la relative sérénité de la zone de lecture (entre 6 et 12 !), ils trouvent quelques avis de naissance dans les 40 dernières années (un jet de Combat 5 permet d'être certain qu'à

le voir bouger, Halloween n'est pas plus vieux) datés d'un 31 octobre. En cherchant les actes de mariage, décès, inscription à l'école puis au lycée de Small Flats, etc. des intéressés ou des coupures du Small Flats Clarion qui les concernent, un jet de Créativité 6 (4 pour quelqu'un Spécialisé en cinéma ou en prestidigitation) identifie un candidat potentiel (naturellement ces divers jets ne sont que des prétextes pour ajouter encore de la tension, récompensez les joueurs qui jouent le jeu et essaient de se rassurer mutuellement, ou surjouent une forme de panique qui convient à leur personnage, en leur donnant les informations).

Christopher Sullivan est un enfant du pays monté à la Ville, ce qui a fait suivre sa carrière par les journalistes locaux. Très vite, il s'est intéressé à l'industrie en pleine expansion du cinéma. Doté d'une imagination fébrile, mais d'un talent artistique médiocre, il s'est rapidement tourné vers le maquillage, les décors, les trucages et, globalement, ce qu'on n'appelle pas encore effets spéciaux. Il y a fait merveille, ayant remporté plusieurs distinctions professionnelles dans sa catégorie. Il avait en outre la réputation de ne jamais dévoiler ses trucs, que beaucoup de professionnels de l'illusionnisme lui enviaient. Après quelques années où il se spécialisait dans des productions de plus en plus sombres et controversées et manifestait des sautes d'humeur de plus en plus violentes, généralement attribuées à son succès, il a claqué la porte des studios qui l'employaient.

Quelques jours plus tard, une explosion secouait son logement de Small Flats, celui de ses parents qu'il habitait depuis leur mort. Quelques minutes avant, un voisin avait appelé la compagnie du gaz pour signaler une odeur bizarre venant de son logement qui ne répondait pas. L'enquête a mis en évidence une lettre de suicide assez confuse (non disponible pour les personnages) où il semble se repentir d'être allé trop loin et considérer que sa mort par le feu convient parfaitement à ce qui l'attend, ainsi que toute une salle remplie d'un fatras ésotérique, dont un signe cabalistique peint sur le sol, des chandelles noires presque consumées, divers lourds volumes consacrés à l'évocation du démon et des traces d'utilisation fréquente et prolongée pour des rituels compliqués (cadavres d'animaux mutilés...). Le corps n'a pas été retrouvé, ce qui n'étonne pas le coroner vu la violence de l'explosion. Sullivan s'est officiellement suicidé à la Toussaint, l'an dernier...

Alors, un minable qui a fait un pacte avec le diable pour obtenir du talent et, ne supportant plus de se savoir damné, s'est suicidé et revient hanter le lieu et l'heure de sa naissance et de sa mort ? Ou la mise en scène habile par un fou de sa mort simulée pour pouvoir mettre impunément son talent au service du crime ? Ou encore une coïncidence dont joue Halloween pour brouiller les pistes ? Peu importe. Dès que les personnages ont cette information, toute attaque cesse. Les documents comportent l'adresse où Sullivan est né et mort.

Sur place, il n'y a rien à trouver (les lieux ont été vidés, réparés et reloués depuis les faits). Sauf que dès que les personnages entrent dans l'ex-salle de magie noire, éclairée par des centaines de bougies écarlates qui répandent une odeur musquée, le rire de Halloween retentit. Une forme humanoïde est assise dans un grand fauteuil qui leur tourne le dos. Entre elle et les personnages, les habitants de la maison sont disposés en étoile. Si on retourne le fauteuil, il contient un squelette revêtu du costume de Halloween. Le rire cesse. Sa source est introuvable. Les habitants commencent à se réveiller. C'est l'aube.

Le monde est à nouveau en sécurité, mais... pour combien de temps encore ?