



CODEX OBSCURA TRINITATEM

Le livre maudit

Le Mourioche

<https://linktr.ee/lemourioche>

Avant-propos

À propos de ce scénario

L'histoire prend place à Del City, Oklahoma, une petite ville du Midwest américain comme il y en a beaucoup. Deux jeunes gens ont trouvé un livre contenant des incantations de magie noire, et l'utilisent à leur profit. Mais ils ignorent qu'en faisant cela, ils mettent en œuvre des forces occultes qui vont leur échapper.

Au cours de cette partie, les joueurs devront enquêter sur plusieurs événements macabres. En apparence il s'agit de tristes faits divers, mais leur origine est commune : le livre noir. De plus, ces événements sont très rapprochés dans le temps. Les joueurs devront explorer les pistes afin de mettre un terme à cette menace. Au terme de cette aventure, ils seront approchés et recrutés par le Bureau 51, une agence gouvernementale secrète qui traite de tous les sujets occultes cachés au grand public.

À propos du système de jeu

Le système de jeu utilisé par ce scénario est Basic Roleplaying. Il s'agit d'un système de jeu de rôle générique, publié par Chaosium, Inc. Le document de référence du système est téléchargeable gratuitement sur le site de l'éditeur : <https://www.chaosium.com/content/FreePDFs/BRP/BRP%20SRD%201.0%20Fr.pdf>.

Ce système est souple et adaptable. Toutefois, sentez-vous libre d'adapter le scénario à un autre système si vous préférez.

Pour créer les personnages, utilisez une fiche de personnage par joueur. La fiche est dans le document de référence du système, ainsi qu'à la fin de ce scénario. Utilisez les règles normales de Basic Roleplaying, avec les modifications décrites ci-dessous.

Caractéristiques

Pour le tirage des caractéristiques, utilisez 3D6, au lieu des 2D6+6 indiqués dans les règles de Chaosium. Cela permet, si vous le souhaitez, d'avoir des personnages plus équilibrés

et "moyens".

Points de pouvoir

Au cours de la partie, les personnages joueurs peuvent dépenser leurs points de pouvoir pour obtenir des bonus à leurs tests. L'utilisation d'un point de pouvoir doit être annoncé avant de lancer les dés, et permet d'obtenir un bonus de 10%. Plusieurs points de pouvoir peuvent être dépensés en même temps, le bonus est alors cumulé. Les points de pouvoir sont récupérés à la fin de la partie.

Santé mentale

La santé mentale du personnage est également représentée par les points de pouvoir. Lors d'événements traumatisants, il peut perdre des points de pouvoir, ce qui peut avoir des conséquences. Par exemple, si un personnage est attaqué sans raison, s'il perd un coéquipier ou un proche, s'il est témoin d'un événement paranormal ou occulte, ou encore s'il est témoin d'une scène particulièrement violente.

Lors de tels épisodes, il doit effectuer un **test de SANTÉ MENTALE (POU x 5)**. En cas d'échec, il perd 1D3 points de pouvoir et il est victime d'une folie passagère. Les folies passagères sont les suivantes (au choix du meneur de jeu) :

- **Amnésie** : le personnage a oublié ce qui s'est passé, où il se trouve, ou encore qui sont les autres personnages.
- **Évanouissement** : le personnage est évanoui.
- **Paranoïa** : le personnage est convaincu qu'il est suivi, espionné, ou qu'il est en danger.
- **Hystérie** : le personnage est victime d'un état de confusion et d'énervement intense.
- **Catatonie** : le personnage est dans un état de repli et de torpeur.
- **Délire** : le personnage est victime d'un état de délire, il voit des choses qui ne sont pas là.
- **Tremblements** : le personnage tremble intensément.
- **Panique** : le personnage est victime d'un état de panique, il cherche à fuir à tout prix.
- **Hurlements** : le personnage hurle de façon incontrôlée, il ne peut plus parler.

Une folie passagère dure 1D6 tours.

Si, au cours de la partie, le personnage perd tous ses points de pouvoir, il est alors victime d'une folie permanente, dont la nature et les effets sont à la discrétion du meneur de jeu (schizophrénie, dépression, paranoïa, stress post-traumatique, troubles psychosomatiques, crises de rage, hallucinations, phobies, manies, etc.).

Une folie permanente peut être soignée avec un suivi psychologique ou des soins appro-

priés, entraînant nécessairement une longue période d'inactivité du personnage.

À propos des encadrés

Dans ce scénario, vous trouvez un certain nombre d'encadrés destinés à faciliter la lecture et à mettre en avant certaines informations.

Les textes à imprimer Parfois les personnages joueurs rencontrent un texte, une affiche, une note, un papier... Ces éléments sont disponibles dans les aides de jeu, pour que vous puissiez les imprimer et les remettre aux joueurs.

Toutefois, si vous préférez, vous pouvez à la place les lire à haute voix.

Texte à imprimer

Les adversaires Pendant leur aventure, les personnages joueurs rencontrent des créatures et des méchants, qui viennent se mettre en travers de leur chemin. Pour synthétiser les informations nécessaires aux combats, elles sont présentées comme suit :

Nom · Type de créature

Sous titre

Présentation éventuelle

FOR xx	CON xx	TAI xx
INT xx	POU xx	DEX xx
APP xx	PPOU xx	

PV □□□□□□□□□□

Arme 1 x% **Dégâts** xD6

Arme 2 y% **Dégâts** yD6

Esquive z%

Capacité 1 Description de la capacité 1

Capacité 2 Description de la capacité 2

Les éléments d'histoire Parfois, il est nécessaire d'indiquer au meneur du jeu quelques éléments de l'histoire, pour lui permettre de comprendre le tableau d'ensemble. Ces éléments sont à sa discrétion uniquement et ne doivent pas être révélés aux personnages joueurs !



À propos de l'auteur

Je suis Sébastien Carceles, aka Le Mourioche, développeur indépendant d'applications web depuis la Bretagne, et rôliste depuis de nombreuses années. Je suis papa de trois garçons, que j'initie aux jeux de rôles, notamment avec Chroniques Oubliées fantasy pour les plus âgés, et Donjons & Chenapans¹ pour les plus jeunes.



un jeu de rôle gratuit pour jouer avec ses enfants dès 4 ans

Création
Gus&CO

Feuille de personnage
Jérôme SOLEIL

Scénario et Illustrations
Julien VERONNEAU

Mise en Page
Sébastien CARCELES

J'écris des scénarios de différents styles : fantasy, contemporain, horreur, aventure... Je les

1. Donjons & Chenapans est un jeu de rôle **gratuit** aux règles simplifiées, jouable dès 4 ans. Il est téléchargeable ici dans une version imprimable : <https://linktr.ee/lemourioche>.

partage gratuitement². Si vous souhaitez me remercier et m'encourager à écrire d'autres scénarios, vous pouvez me payer un café³.

Enfin, pour me donner votre avis, m'indiquer une erreur ou faire une réclamation, envoyez-moi un email : lemouriochejdr@gmail.com

Merci !

Propriété intellectuelle

Ce document constitue une œuvre originale, protégée par le droit d'auteur tel que défini par le droit français. Toute reproduction, diffusion, publication ou retransmission de son contenu est strictement interdite sans l'autorisation écrite du détenteur des droits d'auteur.

La photo utilisée en couverture est de Daniil Zameshaev⁴, publiée sous licence Unsplash⁵.

Toute reproduction, représentation, diffusion ou utilisation, même partielle, de ces images sans autorisation écrite est strictement interdite et pourra faire l'objet de poursuites judiciaires conformément aux lois et réglementations en vigueur en matière de propriété intellectuelle.

2. <https://linktr.ee/lemourioche>

3. <https://www.buymeacoffee.com/lemourioche>

4. <https://unsplash.com/fr/@daneelzam>

5. <https://unsplash.com/license>

Contexte

Selon la légende, le Codex Obscura Trinitatem fut rédigé aux alentours de 1725 par un érudit vénitien nommé Giacomo Salvatori, qui passa vingt ans de sa vie à voyager entre l'Europe, le Proche-Orient et l'Afrique du Nord pour collecter des textes ésotériques. Le manuscrit serait le fruit d'une collaboration secrète entre Salvatori, un moine copte d'Alexandrie et un kabbaliste de Safed. Ces trois savants auraient mis en commun leurs connaissances respectives des traditions mystiques chrétiennes, islamiques et judaïques pour créer une synthèse unique.

Le livre est divisé en trois parties distinctes :

- **Liber Alchimiae et Astrologiae** : 72 pages en latin, qui traitent principalement d'alchimie et d'astrologie médiévale européenne
- **Kitab al-Raml** : 36 pages en arabe, contenant des formules de géomancie et des rituels soufis
- **Sefer ha-Malakhim** : 24 pages en araméen, concernant des pratiques kabbalistiques et des invocations angéliques

On raconte que le Codex changea plusieurs fois de propriétaire au fil des siècles, passant entre les mains de sociétés secrètes italiennes avant de disparaître mystérieusement lors d'un incendie à Florence en 1872. En réalité, l'incendie ne servit qu'à couvrir le vol du manuscrit, commandité par un antiquaire français, qui le revendit ensuite à un collectionneur anglais.

La particularité du Codex réside dans sa tentative de créer des ponts entre différentes traditions ésotériques, suggérant l'existence d'une "science occulte universelle" transcendant les barrières culturelles et religieuses. Les illustrations du manuscrit combinerait des symboles des trois traditions, créant des mandalas complexes et des diagrammes mystiques uniques.



Cassandra White, dite Cassie, a perdu son père dans un accident de la route, alors qu'elle

était enfant. Sa mère, Courtney White, a depuis refait sa vie avec Jeff Matthew, divorcé et père d'un garçon du même âge que Cassie.

Au terme d'un parcours scolaire exemplaire, Cassie aurait pu rejoindre l'université pour poursuivre ses études, si elle en avait eu les moyens financiers. Au lieu de cela, une fois le lycée terminé, sa seule préoccupation a été de travailler afin d'économiser le plus possible. Un pécule censé lui permettre d'échapper au foyer familial, quel que soit le projet, afin de s'éloigner de son beau-père, un homme violent qui a abusé d'elle pendant son adolescence. Ainsi que de sa génitrice, qui ne l'a jamais défendue. Et bien sûr de son stupide beau-frère, Billy Matthew, qui suit le même chemin violent que son père. C'est pourquoi elle passe de longues journées à travailler en tant que serveuse au pub O'Malley's, en centre ville de Del City.

C'est par hasard que Cassie entra en possession du Codex Obscura Trinitatem. Alors qu'elle était en terminale, grâce à ses bons résultats scolaires, elle eu la chance de bénéficier d'une bourse pour effectuer un voyage scolaire en Angleterre, dans le cadre d'un programme qui encourage les meilleurs élèves à partir faire des études à l'étranger. C'est ainsi que, alors qu'elle était hébergée dans une famille anglaise aisée, dans une vieillissante mais luxueuse maison bourgeoise près d'Oxford, elle découvrit le livre maudit. Dans la bibliothèque de la maison, il avait été entreposé, avec un tas d'autres vieux ouvrages abimés, dans un coffre en bois à la serrure cassée.

Dès sa prise en main, le Codex avait eu sur Cassie un effet hypnotique, presque magnétique. Sans comprendre pourquoi, et bien sûr sans en dire un mot, elle avait soigneusement caché le livre dans ses affaires lors de son retour aux USA.

De retour chez elle, Cassie passa des mois à tenter de déchiffrer les textes en latin. L'arabe et l'araméen étaient définitivement hors de sa portée, mais elle suivait une option latin depuis le collège et, à force de travail acharné, elle réussit à traduire certaines parties du texte.

Son plus grand succès de traduction concernait un sortilège mortel, capable de provoquer la fin, funeste et violente, de n'importe qui. Il contient des incantations pour attirer le malheur sur une personne, sans que le détail des événements qui peuvent se produire ne soit clairement décrit par le texte. Un soir où elle racontait ses progrès à son petit ami, Anders Berhing, ils décidèrent de mettre le sortilège à l'épreuve et de l'expérimenter "pour de vrai". Ils choisirent pour cela Georges Duby, professeur de mathématiques au lycée, qui avait la mauvaise habitude de s'en prendre à Anders, élève dissipé et peu assidu.



Anders Berhing a 19 ans. C'est le quaterback de l'équipe de foot du lycée... Il est beau, sportif, populaire et orgueilleux. Comme il n'a jamais été très travailleur, il est toujours

au lycée, en dernière année, alors que Cassie l'a terminé depuis l'année précédente. Il a rencontré Cassie quand elle était en terminale, et ils sont ensemble depuis.

Anders habite à la campagne, à quelques kilomètres au sud de la ville. Sa famille gère une exploitation agricole, qui cultive du maïs et possède une vingtaine de vaches.



Ce que Cassie et Anders ignorent au moment de leur première expérimentation, c'est que non seulement l'incantation, à base de dessins et de litanies, va fonctionner, mais qu'en plus elle va les impliquer personnellement dans les événements qui vont se produire à partir de là.

La magie des incantations décrites dans le livre repose sur la folie meurtrière des hommes. L'incantateur, par une formule magique et quelques pratiques occultes, désigne à la fois une victime et un coupable. Cette personne perd alors l'esprit pour se concentrer sur son objectif : assassiner sa cible, par tous les moyens.

Le premier événement, conséquence de la première incantation de Cassie et Anders, est décrit ci-après. Il constitue le point d'entrée de la partie.

Les personnages joueurs sont des inspecteurs débutants de la police d'Oklahoma City. Ils se connaissent déjà, depuis l'école de police pour certains, et depuis peu de temps pour d'autres. Ils sont envoyés à Del City pour renforcer l'équipe locale, suite à un événement tragique.

Prélude

L'histoire prend place en 1998, au dernier trimestre de l'année scolaire. Les personnages joueurs sont envoyés de Oklahoma City à Del City, à 200 kilomètres, afin de renforcer l'équipe locale dans le cadre de l'enquête qui a lieu sur la tuerie du lycée Del City High School. Celle-ci s'est produite le matin même.

Ils sont envoyés par le commissaire, afin qu'ils "fassent leur preuves sur le terrain". Ils doivent donc faire le clair sur cette affaire, et revenir avec un rapport exhaustif sur les événements qui se sont produits. De plus, ils doivent tenir leur hiérarchie informée du déroulement de l'enquête. Deux nuits à l'hôtel le Central ont été réservées pour eux, soit la durée théorique de leur enquête.

Les joueurs arrivent en voiture de fonction à Del City par un chaud après midi d'été indien. Ils ont rendez-vous à l'office du shérif. Au démarrage, ils n'ont que peu d'informations sur l'événement, mais ils seront briefés dès leur arrivée.

L'office du shérif

C'est déjà la fin d'après-midi lorsque les personnages joueurs arrivent. L'office du shérif a été rénové pour la dernière fois il y a au moins trente ans. Sur les murs en lambris sont affichés des recommandations, comme le numéro à appeler en cas de violences conjugales, ainsi que des campagnes anti drogues.

Ils sont accueillis par Donna Michaels, principale adjointe du shérif. La quarantaine, brune, les cheveux attachés, elle porte l'uniforme comme s'il lui donnait sa légitimité.

Dans l'office du shérif se trouve également Doui Collins, agent-stagiaire, un jeune homme dégingandé à l'air niais.

Donna Michaels

Donna les attendait avant de partir sur les lieux.

– Doui va garder la maison. Le shérif est déjà sur place, il nous attend là-bas. Vous pouvez me suivre, c'est seulement à quelques kilomètres d'ici.

Si elle est interrogée, elle indique qu'elle n'a que très peu d'informations à ce stade. La tuerie a eu lieu le matin-même, presque à l'heure du déjeuner, et depuis elle a surtout passé du temps à répondre à la presse : oui, l'enquête commence, oui, le shérif Willie Garson est pleinement investi sur cette affaire, non, elle ne peut pas délivrer l'identité des victimes, etc.

La tuerie du lycée

Le lycée Del City High School est un des trois lycées de Del City, le seul qui est public. Logiquement, c'est donc également le plus rempli : 400 élèves s'y entassent chaque jour. C'est aussi le lycée le plus éloigné de la ville, et des transports scolaires mis en place par la mairie le desservent matin et soir.

A l'arrivée sur les lieux, les personnages constatent que le lycée a été évacué. Il ne reste que peu de personnes sur place, maintenant que l'équipe médico-légale (un médecin légiste et son assistant, en fait) a terminé l'essentiel de son travail. Il y a le shérif, quelques personnels de l'établissement et quelques élèves qui ont accepté de rester pour livrer un premier témoignage « à chaud ». Les autres élèves sont rentrés chez eux, pour beaucoup en état de choc.

Ce matin là, un étudiant de terminale, Billy Matthew, est arrivé au lycée armé. Pendant le cours de mathématiques du professeur Georges Duby, les yeux fous et exorbités, il s'est mis à tirer sur l'enseignant et les autres élèves. Le professeur est mort, ainsi que trois élèves, dont le tireur qui a mis fin à ses jours avant que quiconque ait pu le maîtriser.



Cassie et Anders ont réalisé leur première incantation, qui avait pour cible Georges Duby, le professeur de mathématiques.

Le matin suivant, c'est donc le fils du beau-père de Cassie, Billy, qui a été saisi d'une rage meurtrière.

Billy a récupéré le pistolet de son père, rangé dans une "cache secrète", et l'a utilisé pour assassiner son professeur de sang froid, avant de tenter de calmer sa folie en tuant un maximum de personnes. N'y parvenant pas, il a fini par se tirer une balle dans la tête.

La scène du crime

Les dépouilles, recouvertes d'un drap, sont encore sur place, dans la salle de classe 207. Il y en a quatre.

Les personnages joueurs peuvent examiner superficiellement les corps, mais les forces de police sur place les empêcheront de mener un examen plus approfondi.

– Ne touchez à rien, ne déplacez rien ! dit le shérif. La légiste n'a peut-être pas encore terminé son travail. Vous aurez accès à son rapport plus tard.

Le corps du professeur Duby est près de la porte, à côté du corps de Pealie Ogan, au sol près de sa chaise et de son bureau. Le corps de Julio Schuch, quant à lui, est encore attablé à son bureau, au deuxième rang, du côté de la porte. Enfin, le corps de Billy Matthew est côté fenêtre. Il a tiré depuis sa place, au premier rang.

Il y a une deuxième porte dans la pièce, au fond de la classe, qui donne sur le couloir.

En réussissant des **test de RECHERCHE variable**, les personnages peuvent découvrir que :

- **facile** : sur le sol, au niveau des pieds de la chaise de Billy, le sol est marqué de quatre traces rondes noires, qui ressemblent à des brûlures.
- **moyen** : sous la chaise de Billy, un tout petit rouleau de papier a été scotché. Lorsqu'on le déroule, il révèle le mot "magister". Le papier est à petits carreaux, de un centimètre par trois centimètres environ, et le texte est écrit à l'encre rouge.

Le shérif

Il s'agit de Willie Garson. C'est un homme de 55 ans environ, de taille moyenne mais de forte corpulence. Ses cheveux gris sont coupés court, et il porte une moustache bien taillée qui lui donne un air autoritaire. Son visage est marqué par les années de service, avec des rides profondes autour des yeux et de la bouche. Il s'habille avec soin, portant toujours son uniforme impeccablement repassé et ses bottes de cow-boy bien cirées. Malgré son apparence un peu bourrue, il y a quelque chose de rassurant dans son regard direct et sa posture droite.

– Ah, c'est vous les renforts ? Il semblerait qu'on soit pas bien pris au sérieux, à Oklahoma City, s'ils envoient une équipe de rookie pour nous assister. Bon, par quoi voulez-vous commencer ?

Il est arrivé sur les lieux peu de temps après l'appel de la CPE, juste avant l'arrivée des secours (même s'il n'y avait plus personne à secourir). La CPE est toujours sur place, prête à les renseigner si besoin.

Il y a trois victimes : le professeur de mathématiques, Georges Duby, et deux élèves de terminale, Pealie Ogan et Julio Schuch. Il faut aussi y ajouter le tireur, lui aussi élève de terminale, Billy Matthew.

Le pistolet utilisé par Billy est un Glock 9mm, modèle standard, appartenant au père du tireur.

– Une commémoration sera donnée par le maire demain après-midi, au cimetière municipal. Votre présence y est requise, de sorte à bien faire comprendre aux familles et aux médias que l'affaire est prise très au sérieux par les pouvoirs publics.

Willie Garson apprend par ailleurs aux personnages joueurs que sa principale adjointe, Donna, connaît une des victimes : Georges Duby, le professeur assassiné. Ils étaient amis dans le temps.

Enfin, il indique qu'il passera dans la soirée au domicile des Matthew-White, afin de faire part de ses condoléances et de poser quelques questions sur Billy.

La CPE

La CPE est une vieille blonde aigrie qui n'aspire qu'à une chose : que tout revienne dans l'ordre. Elle se montre d'ailleurs insistante sur ce point : quand est-ce que le lycée va pouvoir rouvrir ?

Par ailleurs, elle peut fournir aux joueurs une liste des élèves de la classe⁶.

À propos de Georges Duby, elle pourra indiquer qui était son élève choucou (Jenny Howins) et qui était sa tête de turc (Anders Berhing). Elle précise :

– Monsieur Duby était un très bon professeur, apprécié par ses élèves et ses collègues. À part peut-être Monsieur Bennett, le professeur de latin. Le courant n'est jamais très bien passé entre eux.

Un **test d'EMPATHIE facile** permet de découvrir que la CPE ne dit pas tout. S'ils posent davantage de questions, elle répond :

– Demandez donc à votre collègue, Donna, elle vous en dira plus, ajoute-t-elle avec un clin d'œil.

6. Fournie dans les aides de jeu imprimables

Donna Michaels

Quand elle est interrogée à propos de Georges Duby, Donna indique qu'en effet, dans le temps, elle l'a bien connu. Ils étaient amis, et sont même sortis ensemble à la fac, mais ça n'a pas duré.

S'ils font un **test d'EMPATHIE facile**, les personnages joueurs que Donna ne dit pas tout.

S'ils insistent pour en savoir plus, ils apprennent que, depuis, ils se sont à peine parlés. Mais la semaine précédente, à l'occasion d'un bal des anciens du lycée, ils se sont revus. Elle ne voudra pas trop en dire sur le déroulement de la soirée, mais elle indiquera que c'était "comme dans le temps".

D'autres gens étaient également présents à cette soirée, comme Marlon Bennett.

– Aujourd'hui je n'ai pas de relation avec lui, mais nous étions amis au lycée. On formait un bon trio, Georges, Marlon et moi. Mais Marlon était amoureux de moi, et quand je suis sortie avec Georges, il a été très contrarié. Depuis ce temps-là, une forme d'amertume s'est installée entre nous.

– Je ne sais pas si vous avez remarqué, mais Marlon était un peu fou. Il était très égoïste, et il n'était pas très sympa. Il était amoureux de moi, et quand je suis sortie avec Georges, il a été très contrarié. Depuis ce temps-là, une forme d'amertume s'est installée entre nous. Et il ne s'entendait pas avec Georges, de l'animosité a subsisté, jusqu'à aujourd'hui.

La gothique blasée

Il s'agit de Marge Beckett, 18 ans. C'est une gothique assumée : bottes montantes en cuir, rouge à lèvres noir, ongles noirs, cheveux bruns et lissés, avec une frange.

Elle ne semble pas trop perturbée par ce qu'elle a vu. Elle n'est pas non plus pressée de rentrer chez elle retrouver ses parents alcooliques qui doivent encore être en train de se disputer. En tant que témoin de premier rang, elle peut raconter dans le détail le déroulement des événements.

– C'était un cours de maths comme les autres, soporifique à souhait. Et tout d'un coup, sans prévenir, Billy se lève, sort un flingue et se met à tirer dans tous les sens. Il avait les yeux écarquillés, comme s'il était en transe.

Billy a tiré d'abord sur son professeur, puis sur les élèves les plus proches. Les autres ont pris la fuite pendant ce temps-là. La scène s'est déroulée très rapidement, à peines quelques dizaines de secondes, et tout était terminé.

Marge, quant à elle, s'est réfugiée sous son bureau dès que les tirs ont commencé.

La cheerleader

La cheerleader s'appelle Jenny Howins. Elle a 17 ans. Elle semble agitée, elle ne tient pas en place, toujours en train de gigoter.

Elle décrit de la même façon que Marge le déroulement de la scène.

– J'étais près de la porte. Dès que j'ai compris que le prof était mort et que Billy allait continuer à tirer, je me suis enfuie. De toute façon, ils sont tous tarés dans la famille Matthew-White, surtout la belle-soeur de Billie, Cassie. Elle sort avec Anders, le quater-back de l'équipe de football. Quelle garce.

Marlon Bennett

Il n'est plus présent sur les lieux. Les personnages joueurs peuvent le rencontrer chez lui, dans son appartement en centre ville.

La famille modèle

Le lendemain matin, alors que les personnages souhaitaient probablement se rendre chez les Matthew-White, ils reçoivent un appel de Donna. Un autre drame s'est produit, au domicile des Matthew-White, justement. Il s'agit une maison peu chère construite une trentaine d'années plus tôt, dans une banlieue résidentielle de Del City. Donna ne donne pas plus de détails mais leur demande de venir au plus vite à l'office du shérif, afin de se rendre sur les lieux ensemble.

Quand les joueurs arrivent sur place, seul le shérif Garson est déjà là.



Après leur premier essai réussi avec le professeur Georges Duby, Cassie et Anders ont décidé de retenter le sortilège. Ils ne sont pas traumatisés par la mort de leurs camarades et celle de Billy, qu'ils voient comme un maigre prix à payer pour obtenir des pouvoirs hors du commun.

Leur nouvelle cible est tout simplement le beau-père de Cassie, qui la abusé d'elle quand elle avait 15 ans.

Cette fois-ci c'est la mère de Cassie, Courtney, qui est désignée coupable, tandis que la victime est Jeff Matthew. À ce moment-là, Cassie n'a pas encore compris que sa mère n'y survivrait pas. C'est avec une grande efficacité, à l'heure du petit déjeuner, que Courtney White remplit sa mission. Calmement, elle sort un grand couteau de cuisine du tiroir, se rend dans la cabane du jardin, et égorge son mari. Elle se donne ensuite violemment la mort, pour échapper à la folie qui la consume.

La scène du crime

Dans le salon, ils découvrent le corps de Courtney White. Il y a une grande quantité de sang. Elle a manifestement reçu plusieurs coups de couteau dans l'abdomen. Elle tient d'ailleurs un grand couteau de cuisine ensanglanté à la main.

En suivant les traces de sang dans la maison, les personnages arrivent au jardin. La porte de la cabane à outils est entrouverte. Ils y découvrent le corps de Jeff Matthew, qui a été égorgé.

Un **test de RECHERCHE difficile** permet de noter que les traces de sang vont du jardin jusqu'au corps de Courtney, ce qui semble indiquer que le coupable a d'abord éliminé Jeff avant de s'en prendre à elle.

Il n'y a personne d'autre dans la maison.

Les personnages joueurs doivent effectuer un **test de SANTÉ MENTALE (POU x 5)**.

Le voisin

Le voisin s'appelle Marvin. C'est un homme de 50 ans environ, de corpulence moyenne, chemise à rayure boutonnée jusqu'en haut. Il a un air fatigué, comme s'il n'avait pas bien dormi.

C'est lui qui a appelé la police. Il était en train de se préparer pour aller au bureau, lorsqu'il a entendu des cris. N'ayant pas réponse après avoir frappé à la porte, il a jeté un coup d'œil par la fenêtre de la cuisine et a vu le corps de Courtney étendu à terre.

– Je... J'ai appelé la police, oui, immédiatement. Je ne comprends pas comment cela est arrivé. Est-ce qu'ils se sont disputés ?

Il n'a vu personne entrer ou sortir de la maison.

La légiste

La médecin légiste s'appelle Marcy Dunham. Elle est âgée de 59 ans, de taille moyenne, avec une corpulence ronde. Ses cheveux gris sont coiffés en chignon, et elle porte des lunettes rondes. Elle s'habille de manière classique, avec une chemise sous sa blouse blanche. Elle arrive sur les lieux, avec son jeune assistant Edward, juste après les personnages joueurs. Edward est un jeune homme de 25 ans, mince et timide, qui semble mal à l'aise dans son rôle.

– Je rendrai un rapport détaillé un peu plus tard dans la journée. Passez me voir à la morgue, si vous voulez en savoir plus. Edward, les photos, les empreintes, tout ça, au boulot.

Après avoir examiné les corps, son analyse préliminaire est la suivante : il est peu probable que Courtney White se soit infligé cela à elle-même, mais c'est néanmoins possible. Elle est probablement décédée des trois coups de couteau qu'elle a reçus à l'abdomen. Quant à Jeff Matthew, il a été égorgé et s'est vidé de son sang.

Par ailleurs, la taille du couteau trouvé sur les lieux semble correspondre aux blessures trouvées sur les victimes.

La cuisine

La cuisine est une pièce relativement petite, avec un plan simple. En réussissant un **test de RECHERCHE facile**, les personnages joueurs découvrent que, alors que toutes les poignées de tiroirs sont blanches, l'une d'entre elles est brunie, comme brûlée. C'est d'ailleurs le tiroir des couteaux de cuisine.

Un **test de RECHERCHE moyen** permet de découvrir sous le tiroir un petit rouleau de papier, scotché avec un ruban adhésif. Lorsqu'on le déroule, il révèle le mot "pater". Là encore, le papier est à petits carreaux, de petite taille, et le texte est écrit à l'encre rouge.

Le shérif

– Nous sommes en train de saisir le matériel informatique. J'espère que ça nous aidera à comprendre ce qu'il se passe dans cette famille. La fille de Mme White, Cassie, doit être au travail. Je vais charger Donna s'occuper d'elle.

En fait de matériel informatique, il s'agit seulement de l'ordinateur familial, qui est un ordinateur de bureau.

Le reste de la maison

Il n'y a rien de particulier à signaler dans le reste de la maison. Néanmoins, un **test de OBSERVATION moyen** permet de découvrir, sur le bureau de Cassie White, parmi des papiers, un post-it sur lequel est écrit "Demander à Bennett"⁷.



7. Dans les aides de jeu imprimables.

Par ailleurs dans sa chambre on trouve des romans et des documentaires, notamment sur la mythologie et les religions. Beaucoup de livres sont des emprunts de bibliothèque.

La chambre de Billy, quant à elle, est celle d'un lycée lambda : posters de football et de groupes de musique, guitare et vêtements sales qui traînent. Rien dans son environnement ne laisse penser qu'il a un tempérament violent ou des tendances criminelles.

À propos de Cassie White

Si les personnages joueurs s'interrogent sur où est Cassie, le shérif Garson leur répond qu'elle est au travail. Il va envoyer Donna Michael pour l'informer du décès de sa mère et de son beau-père.

Le professeur de latin

Chez Marlon Bennett, un appartement en centre ville.



Lorsqu'ils étaient au lycée, Donna, Georges et Marlon étaient des amis très proches. Marlon a toujours été amoureux de Donna, mais c'est avec Georges qu'elle a fini par sortir. Leur histoire n'a pas duré, mais Marlon en est resté très... contrarié. À tel point que cela a mis un terme à leur amitié. Pendant des années, ils n'ont échangé que des saluts polis aux rares occasions où ils ont pu se croiser.

Pourtant, quand ils ont eu l'occasion de se revoir au bal des anciens du lycée, ils ont discuté et retrouvé un peu de leur complicité de l'époque. L'alcool aidant, Donna et Georges ont de nouveau flirté ensemble. Marlon l'a très mal pris et a quitté la soirée brutalement, très en colère.

Bien que Marlon apparaisse comme suspect dans la mort de Georges, il n'y est pour rien. Marlon a fait une dépression, dont il a mis plusieurs années à se relever.

Physiquement, Marlon Bennett est un homme noir d'une quarantaine d'années, aux cheveux courts et aux lunettes fines. Il s'habille de manière soignée mais discrète, préférant les chemises à carreaux et les pantalons de toile.

Les personnages joueurs apprennent qu'il n'est pas marié, et qu'il vit seul.

L'appartement

Bien qu'il soit petit, l'appartement est plutôt fonctionnel, et bien rangé. Il est constitué d'une pièce principale, qui intègre une petite cuisine, ainsi que d'une chambre séparée.

Si les personnages joueurs essaient de fureter un peu, grâce à un **test de OBSERVATION**

difficile, ils notent que quelques bougies noires sont entreposées dans le tiroir de la table de chevet, dans la chambre à coucher.

Par ailleurs, Marlon Bennett possède une bibliothèque assez fournie, avec des livres de différents genres. Il y a là notamment des livres de science-fiction, des policiers, des livres de philosophie, mais aussi des ouvrages qui semblent anciens, comme des livres de théologie, avec des titres en latin.

À propos du lycée

Il enseigne le latin au lycée. Il ne s'entendait pas bien avec son collègue Georges Duby.

– C'est une vieille histoire qui remonte à l'époque où j'étais au lycée. Il y avait cette fille, Donna Michaels, dont j'étais amoureux. Elle a fini par sortir avec lui... Je sais que c'est puéril, mais je crois que je n'ai jamais vraiment réussi à dépasser ça.

À propos de Donna

Interrogé par les personnages joueurs, il refuse tout d'abord de donner des détails sur ses récentes retrouvailles avec Donna et Georges, si jamais on lui demande, tant l'humiliation qu'il a ressentie est forte. Mais s'ils arrivent à le convaincre (par un **test de PERSUASION moyen** par exemple), il leur donnera une version des faits qui n'est pas différente de ce qu'a indiqué Donna.

À propos de Cassie White et du post-it

– Oui, je me rappelle bien de Cassie. Elle a commencé le latin en seconde, avec moi. Une élève brillante. C'est terrible, ce qui est arrivé, c'est vraiment terrible.

Il indique qu'il n'a pas vu Cassie depuis qu'elle a quitté le lycée, et qu'il ne lui a pas parlé non plus. Même si on lui met la pression, il n'en dit pas plus.



En réalité, il a eu des échanges par email avec Cassie. Elle le sollicitait pour un projet de recherche sur le latin, où il était question de traduire certains textes qui traitent d'occultisme, mais il lui a refusé son aide.

À propos du Codex Obscura Trinitatem

Si les personnages joueurs ont déjà rencontré Cassie et qu'ils posent la question au sujet du livre, et du fait qu'elle indique qu'il est en possession de Marlon Bennett⁸, celui-ci a l'air très surpris.

8. Voir au chapitre suivant

– De quoi parlez-vous ? Quel livre ? Je ne sais pas de quoi vous parlez.

Un **test d'EMPATHIE moyen** permet de noter que sa réaction est un peu surjouée. Néanmoins, même si les personnages joueurs insistent, il ne fait rien d'autre que nier. S'ils essaient de le convaincre ou de l'intimider, il se met en colère et les chasse de son appartement.

– Je vous dit que je n'ai jamais eu ce livre. Je ne sais pas de quoi il s'agit. Maintenant, sortez de chez moi. Je n'ai pas de temps à perdre avec vous.

L'orpheline

Les personnages joueurs voudront probablement rencontrer le dernier membre de la famille : Cassie White. Ils devront se débrouiller pour la trouver, mais ce n'est pas difficile, Donna Michaels peut les renseigner. Peut-être veulent-ils se rendre sur son lieu de travail, au pub O'Malley's. Mais ils ne la trouveront pas là, car elle a pris sa journée quand elle a appris la mort de sa mère et de son beau-père. En réalité elle s'est rendue chez sa tante Martha, la sœur de sa mère, qui habite dans une banlieue proche.

Les personnages se rendent donc Martha Haming, une ménagère de plus de 50 ans, chez qui Cassie s'est réfugiée. Ils frappent à la porte et attendent assez longtemps avant que Martha ne vienne leur ouvrir. Quand elle arrive enfin, elle les accueille poliment mais ne semble pas très disposée à les laisser entrer. Elle défend que Cassie a besoin de repos.

Néanmoins, face à un **test de PERSUASION facile** (et à n'importe quel prétexte que peuvent prendre les personnages joueurs), ils parviennent à lui faire changer d'avis.



Dans une chambre, Cassie est assise sur le lit, avec un livre ouvert sur les genoux. Il s'agit d'un livre de mythologie sur la Rome antique. Elle ne semble pas surprise de voir les personnages joueurs arriver.

– C'est la chambre de ma cousine, Rachel. Elle a accepté de me la prêter, comme elle vit avec son petit ami, désormais.

Cassie est fébrile. On sent que les larmes ne sont pas loin, si ce n'est la crise de nerfs.

– C'est inconcevable, que s'est-il passé ? Est-ce qu'ils sont tous devenus fous en même temps ? Est-ce que je vais devenir folle, moi aussi ?

Un **test d'EMPATHIE facile** permet aux personnages joueurs de comprendre que Cassie est très affectée et qu'elle a besoin de soutien. Elle appréciera que l'un d'entre eux s'assoie

à côté d'elle pour la soutenir autant physiquement que moralement.

À propos de sa Billy Matthew

– Je ne comprends pas pourquoi il a fait ça, dit-elle en sanglotant.

D'après elle, c'était un abruti fini, comme le reste de la famille Matthew. Cependant, ce n'était pas vraiment de sa faute, il a toujours eu un mauvais exemple, en la personne de son père. Elle n'avait pas de très bon rapports avec lui, mais depuis que sa mère et le père de Billy, Jeff, on décidé d'emménager ensemble, ils ont trouvé une sorte d'équilibre, chacun de leur côté.

À propos de Jeff Matthew

– C'était un gros porc. Je suis contente qu'il ne soit plus là. Je n'ai jamais compris ce que ma mère lui trouvait. Quelque part, je comprends qu'elle ait fait ça. Elle n'en pouvait probablement plus.

Elle se met à pleurer et n'a pas envie d'en dire plus, sauf si les personnages joueurs réussissent un **test de PERSUASION très difficile**, auquel cas elle délivre quelques informations supplémentaires :

– Il a abusé de moi. Quand j'avais 13 ans. Cette ordure n'a eu que ce qu'il méritait.

À propos de Courtney White

C'était une femme sans histoires, qui s'occupait de son foyer et qui prenait de temps en temps des petits boulots. Cassie n'a jamais compris ce que sa mère trouvait à Jeff Matthew. Peut-être Courtney avait-elle peur d'être seule, tout simplement.

– Il était dur avec elle. Violent. Souvent, je la voyais pleurer dans la cuisine. Je ne sais pas comment ma mère a pu supporter ça.

À propos de son mode de vie

Si on le lui demande, elle fournira son emploi du temps détaillé. Elle travaille au pub le midi et le soir. Elle habite chez ses parents. Elle n'est pas sortie avec ses amis ou son petit ami ces derniers jours.

Si les personnages joueurs lui demandent, elle précise que son petit ami, Anders Berhing, est encore au lycée. Il est dans la même classe que Billy, et il était présent quand la fusillade a eu lieu.

À propos du post-it et de Marlon Bennett

Si les personnages joueurs abordent cette question, un **test d'EMPATHIE moyen** leur permet de noter que Cassie est mal à l'aise. Mais le trouble passe vite et elle reprend vite la maîtrise d'elle-même.

Elle se penche en avant, posant une main sur l'avant-bras du personnage joueur qui lui parle.

– J'aime bien M. Bennett. C'est un bon professeur. Et j'aime bien son petit côté... inadapté social. Il a toujours l'air d'avoir peur de déranger les autres.

Elle explique que, lors de sa dernière année au lycée, elle avait effectué un échange scolaire en Angleterre, pendant plusieurs semaines. C'était dans le cadre d'un programme qui vise à encourager les meilleurs élèves à faire leurs études à l'étranger. Elle avait bénéficié d'une bourse.

– Bref, au cours de ce voyage, j'ai trouvé un vieux livre que j'ai ramené. Je me rappelle de son titre, qui m'avait marqué parce qu'il avait l'air très mystérieux. C'était "Codex Obscura Trinitatem". Il contenait des textes sur l'occultisme, et des illustrations. Une bonne partie des textes étaient en latin ancien, mais certains étaient aussi dans d'autres langues. J'ai demandé à M. Bennett de m'aider à traduire certains passages, mais il m'a dit que c'était trop compliqué pour lui. Ça m'a un peu surprise, mais bon, il n'est peut-être pas si doué en latin, même s'il est prof.

Enfin, si les personnages joueurs posent la question, elle indique que M. Bennett a conservé le livre, et qu'elle n'a pas eu l'occasion de le voir depuis. C'était peu avant la fin de l'année scolaire, avant qu'elle ne quitte le lycée.

Un **test d'EMPATHIE très difficile** permet de remarquer qu'il y a des éléments de vérité dans ce que raconte Cassie, mais pas que. Quant à savoir lesquels, c'est une autre paire de manches.



N'insistez pas trop sur cet élément, mais c'est important que Cassie, à un moment ou un autre, pose la main sur l'avant-bras d'un personnage joueur. Cela fait partie du sortilège : la lanceuse de sort doit avoir un contact physique avec la cible. Ce contact laisse une trace blanche sur la peau, en forme de main.

Ensuite, il ne lui restera plus qu'à glisser un petit papier avec un mot latin inscrit en rouge, sur ou près de la cible. Le sort se déclenchera alors rapidement.

Si elle en a l'occasion, pendant cette scène, elle pleure dans les bras d'un personnage joueur (celui qu'elle touche de la main). Elle en profite pour lui glisser le petit papier dans la poche.

Le quarterback

Les personnages joueurs rencontrent Anders Berhing, sur le terrain de football (américain), près du lycée. C'est un jeune homme de 19 ans, grand et athlétique, avec une carrure imposante qui trahit ses origines rurales. Il mesure environ 1,85 mètre et a une musculature bien développée. Ses cheveux sont d'un blond doré, coupés court sur les côtés, et ses yeux d'un bleu clair qui peuvent passer de chaleureux à froids selon son humeur. Son visage est anguleux avec des pommettes hautes et un menton carré.

Lorsqu'ils arrivent, Anders est en train de plaisanter avec des amis. Ils terminent tout juste un entraînement et quittent le terrain, en direction des vestiaires. Les pom-pom girls viennent les accueillir et tournent autour d'Anders comme des papillons attirés par la lumière.

Quand Anders aperçoit les personnages joueurs, il a comme un mouvement de recul. Un **test de OBSERVATION difficile** permet même de voir sur son visage une réaction de peur. Puis il se reprend très vite. Si on lui pose une quelconque question à ce sujet, il nie en bloc.

Ses amis et les pom-poms le laissent en compagnie des personnages joueurs.

À propos de Georges Duby

D'après Anders, tout le monde sait bien qu'il était sa tête de turc. Il n'a jamais été très bon en mathématiques, et c'est encore pire depuis cette année, son niveau s'est effondré.

– C'est de la faute de ce prof. Je le déteste. Enfin, je le détestais.

À propos de Billy Matthew

– C'était un petit con. Pas méchant à la base, mais il prenait les mauvaises habitudes de son père.

D'après Anders, Billy avait tendance à boire beaucoup, pendant les soirées après les matchs (car il faisait également partie de l'équipe de football). Ça le rendait agressif avec

tout le monde.

– Une fois, il arrêta pas de dire du mal de Cassie, il la traitait de pute. J’ai du lui coller une grosse droite pour qu’il la ferme.

À propos des parents de Cassie

Avec Cassie, ils ne trainaient jamais là-bas. Son beau-père était un con, violent et alcoolique, et sa mère, effacée, ne disait jamais rien. L’ambiance y était vraiment pourrie.

À propos de Cassie White

Ils sont ensemble depuis moins d’un an. Elle travaille pour se payer un appartement, dans lequel ils pourront emménager ensemble. Elle doit être bien secouée par tout ça.

– Je n’ai pas encore pu la voir, mais on a pu se parler au téléphone. Elle m’a dit qu’elle allait chez sa tante.

À propos de Marlon Bennett

– Qui ça ? Ah oui, le prof de littérature. Non, de latin, c’est ça ?

Il en a entendu parler une fois ou deux, par Cassie, mais il n’a jamais eu l’occasion de le rencontrer. Si on lui demande, il ne sait pas ce qu’elle aurait eu à lui demander.

À propos de la tuerie au lycée

– C’était horrible. Je n’ai pas dormi de la nuit. Il paraît qu’il va y avoir une cellule psychologique au lycée. Je pense qu’on en aura tous besoin.

La direction du lycée a annoncé une fermeture d’une semaine, mais les entraînements de football ont toujours lieu.

– Ça permet de ne pas trop penser à ce qu’il s’est passé.

Par ailleurs, son récit des événements est conforme à celui des autres. Toutefois un **test d’EMPATHIE difficile** permet de remarquer qu’il surjoue l’affection.

Le rapport médico-légal

Les personnages joueurs rencontrent la légiste à la morgue. L'air est froid et sent le désinfectant. Les murs blancs et les néons fluorescents donnent un aspect clinique à la pièce. Marcy Dunham, la médecin légiste, les accueille avec son assistant Edward. Elle a l'air fatiguée, mais concentrée sur son travail.

– Je viens de terminer l'autopsie des corps de Billy Matthew et Courtney White, dit-elle en consultant ses notes. Il y a quelque chose d'étrange que je dois vous montrer.

Elle leur fait signe de la suivre jusqu'à la table d'autopsie où repose le corps de Billy Matthew. Elle soulève délicatement le drap blanc qui le recouvre.

– Regardez ici, sur son avant-bras droit.

Les personnages joueurs peuvent voir une marque blanche, comme une dépigmentation de la peau, en forme de main. La trace est nette et bien définie, comme si quelqu'un avait posé sa main sur son bras, et que cela avait laissé une trace blanche.

– C'est la même chose sur le corps de Courtney White, ajoute-t-elle en se dirigeant vers une autre table. La marque est identique, toujours en forme de main, mais sur l'avant-bras gauche.

Edward intervient :

– C'est comme si quelqu'un les avait... marqués.

Marcy hoche la tête, perplexe.

– Je n'ai jamais vu ça auparavant. Ce n'est pas une brûlure, pas une cicatrice... C'est comme si la peau avait été... blanchie à cet endroit précis. Je vais faire des analyses plus poussées, mais je ne sais pas si nous trouverons une explication rationnelle à ces marques.

Si les personnages joueurs se posent la question, ils notent qu'il s'agit d'une trace de main gauche.

Elle leur montre également les autres blessures sur les corps :

– Billy Matthew s'est tiré une balle dans la tête. L'angle de tir et les témoignages concordent, c'est comme ça qu'il a mis fin à ses jours, sans aucun doute possible. Le rapport toxicologique est vierge.

Quant à Courtney White, c'est bien un des coups de couteau qui l'a tuée. L'angle de pénétration de la lame semble indiquer qu'elle s'est infligée elle-même les blessures. Il n'y a pas de trace de drogues dans son système, ni de traces de lutte sur son corps.

La commémoration

La commémoration a lieu sur la place de la mairie, une vaste esplanade pavée au cœur de Del City. Des drapeaux américains flottent à mi-mât sur les bâtiments officiels qui l'entourent. Une estrade en bois a été dressée face à l'hôtel de ville, décorée de gerbes de fleurs blanches. Des rangées de chaises pliantes ont été installées pour les familles des victimes, tandis que le reste de la foule se tient debout sur les côtés et derrière elles. Des rubans de police jaunes délimitent la zone de la cérémonie, et des agents en uniforme veillent à ce que l'ordre soit maintenu. Les personnages joueurs y reconnaissent en particulier Doui Collins, Donna Michaels, ainsi que le shérif. Parmi les autres personnes présentes, il y a également un prêtre et des journalistes.

Lorsque les personnages joueurs arrivent sur place, la mairesse est en train de commencer son discours sur les terribles tragédies qui viennent de se produire. Elle porte un tailleur sombre, tiré à quatre épingles.

Lorsqu'elle est interrogée par les journalistes, la mairesse se montre rassurante et indique que ces événements sont pris très au sérieux par les pouvoirs publics. À tel point que la ville d'Oklahoma City a envoyé de nouvelles équipes pour renforcer les forces de polices locales : elle présente les personnages comme étant des enquêteurs experts en psychologie des adolescents, en violences juvéniles et familiales.

Les personnages joueurs sont alors interviewés à la volée par les journalistes. Ils doivent rapidement se mettre d'accord sur celui ou celle qui sera leur porte-parole. Sinon, désignez un personnage joueur au hasard.

Les questions fusent :

- Où en est l'enquête ?
- Quel est le rapport entre la tuerie au lycée et la famille Matthew – White ?
- Se peut-il qu'il y ait un caractère biologique ou génétique à ces crimes, qui touchent spécifiquement la famille Matthew – White ?
- Qu'est-ce qui peut pousser un adolescent à s'en prendre aussi violemment à ses camarades ?

- Pourquoi la police locale a besoin de renforts ?
- Est-ce la faute aux jeux vidéo violents ?

Le shérif a l'air satisfait que, pour une fois, les regards ne soient pas tournés vers lui.

Le personnage joueur porte-parole de l'équipe doit réussir un **test de BARATIN moyen** pour répondre de son mieux aux questions, sans quoi il risque de passer pour un amateur, occasionnant un long moment de gêne en public face aux caméras.



Alors que les personnages font de leur mieux pour répondre aux questions, une scène surréaliste survient : Donna, qui était jusque là en train de parler avec l'adjoint au maire, sort son arme. La scène semble se dérouler au ralenti. Elle prend le temps d'ajuster son tir, en visant le shérif. Le regard fixe, elle semble extrêmement concentrée. Quelqu'un pousse un cri, Donna tire et la balle fait mouche. Le shérif s'écroule.

Là dessus, Donna se met à hurler. Elle vise les personnages et se met à tirer à feu nourri. Elle ne s'arrêtera que lorsque quelqu'un aura réussi à l'abattre.

Donna Michaels · Policière

Rage meurtrière

Policière de 38 ans, de taille moyenne, avec un corps musclé et une apparence athlétique. Elle a les cheveux courts et noirs, et ses yeux sont sombres et perçants. Elle porte un uniforme de police classique.

FOR 15	CON 10	TAI 13
INT 13	POU 14	DEX 17
APP 15	PPOU 14	

PV

Arme de poing 60% **Dégâts** 1D10
Fusil 55% **Dégâts** 2D6
Esquive 50%

Si ce n'est pas un des personnages joueurs qui la neutralise, alors elle reçoit une balle fatale dans le cœur, tirée par Doui Collins. Il en restera très affecté dans la suite du scénario.

Les personnages joueurs doivent effectuer un **test de SANTÉ MENTALE (POU x 5)**.



Cassie joue le jeu de bout en bout. La folie du livre noir commence à l'atteindre, même si personne n'a jeté de sort directement à son encontre. C'est la proximité du livre et surtout sa manipulation répétée qui provoque chez elle une forte assurance et une constante envie de tuer, qu'elle arrive encore - plus ou moins - à maîtriser.

Après sa rencontre avec les personnages joueurs, elle a rejoint Anders. Ensemble, ils n'ont pas trainé pour réaliser une incantation, afin d'attirer le malheur sur le shérif. Ils pensent qu'ils peuvent ainsi mettre un terme à l'enquête.

Ce sort à eu pour effet de plonger Donna dans une rage meurtrière, dont l'issue n'aurait pas pu être différente.



La suite de la scène est chaotique et dépend des actions des personnages joueurs. Pour rétablir le calme et établir un périmètre de sécurité, avec l'aide de la police, ils doivent réussir un **test de COMMANDEMENT moyen**. La situation est sous contrôle en moins de 20 minutes. Sinon, cela leur prend plus d'une heure pour coordonner les différents éléments.

Donna était leur interlocutrice privilégiée. Le shérif est blessé, mais pas mortellement, et il est évacué vers l'hôpital de la ville. Les personnages joueurs doivent donc se débrouiller pour contacter Marcy Dunham, la légiste. Probablement auront-ils également besoin de l'aide de l'agent-stagiaire Doui Collins.

En première lecture, la légiste ne détecte rien de particulier. Elle organise l'enlèvement du (ou des, le cas échéant) corps, tandis que son assistant Edward termine de prendre des photos de la scène.

En attendant, les personnages joueurs peuvent mener l'enquête, même s'ils se sentent un peu démunis.

Les activités récentes de Donna Michaels

Grâce à un **test d'EMPATHIE facile**, les personnages joueurs mesurent à quel point Doui Collins est affecté par la mort de Donna, surtout si c'est lui qui a tiré la balle fatale.

Il peut les renseigner sur les activités de Donna ces dernières heures. En effet, il l'a entendu parler avec Marlon Bennett, le professeur de latin, au téléphone, un peu plus tôt dans la

journée.

Il a l'air fortement secoué, et il doit parfois chercher ses mots.

– Elle semblait... très énervée, à la fin de son coup de fil. Elle a pris la voiture de fonction, et elle est partie. Elle m'a juste dit qu'elle serait de retour une heure plus tard, après avoir "secoué les puces à cet enfoiré de Bennett". Je n'ai pas compris ce qu'elle a - enfin, ce qu'elle avait - à lui reprocher.

L'examen du corps

Les personnages joueurs peuvent examiner le corps de Donna, dans l'ambulance, où il a été transporté par Edward.

À première vue, il n'y a rien de particulier. Toutefois, en réussissant un **test de RECHERCHE moyen**, ils découvrent dans le holster de Donna un bout de papier, à petits carreaux. Le mot "princeps" y est inscrit en rouge.

Par ailleurs, il faut réussir un **test de RECHERCHE facile** (si les personnages joueurs y pensent) pour découvrir, sur l'avant bras droit de Donna, une trace dépigmentée en forme de main. Il s'agit d'une main gauche, comme sur les corps de Billy Matthew et Courtney White.

Marlon Bennett

Les personnages joueurs se rendent chez Marlon Bennett, mais son appartement est vide. Après quelques recherches dans le quartier, ils le retrouvent au "O'Malley's", le pub où travaille Cassie, situé à deux pas de son domicile.



Marlon a appris le décès de Donna. C'est une petite ville, les nouvelles vont vite et tout le monde ne parle que de ça. Une édition spéciale du journal est déjà diffusée sur un écran de télévision du bar.

Assis seul au comptoir, Marlon Bennett est en train de boire son quatrième whisky. Son visage est rouge, ses cheveux en bataille, et ses lunettes légèrement de travers. Il lève les yeux vers les personnages joueurs d'un air las quand ils s'approchent.

– Qu'est-ce que vous voulez demande-t-il les reconnaissant.

Il avale une nouvelle gorgée de whisky. Lorsque les personnages joueurs expliquent qu'ils sont là pour avoir des informations sur la visite de Donna, il explique :

– Elle pense que j’ai replongé dans mes vieilles habitudes... Elle croit que je suis derrière tout ça : la tuerie au lycée, les meurtres chez les Matthew-White...

Il secoue la tête, les larmes aux yeux.

– Mais ce n’est pas moi, je vous jure. J’ai laissé tombé tout ces trucs. Ça m’a vraiment pourri la vie quand j’étais gamin. C’est derrière moi, tout ça.

Son histoire avec Donna Michaels

– Donna... murmure-t-il en fixant son verre vide. Il y a une époque où nous étions très proches. Je passais mes journées à la regarder, à l’observer. J’avais le béguin pour elle, oui, mais c’était bien plus que ça. Je ne pouvais plus penser à autre chose. J’étais complètement obsédé par elle, par son sourire, par sa façon de rire... Mais elle, elle n’avait d’yeux que pour Georges. Alors...

Il hésite, se tord les mains nerveusement.

– Vous n’allez pas me croire, je ne peux pas vous raconter ça. C’est trop... C’est trop fou.

Les personnages joueurs peuvent le convaincre de raconter son histoire, en lui offrant un nouveau verre de whisky ou grâce à un **test de PERSUASION facile**. Le contact chaleureux du verre dans sa main semble le rassurer.

Il raconte alors, d’une voix plus posée, qu’il a toujours été fasciné par l’occultisme. C’est même pour cela qu’il a entrepris des études de latin, pour pouvoir lire les textes anciens, déchiffrer les grimoires interdits. Sa mère, explique-t-il, venait de la Nouvelle Orléans, où elle avait appris le vaudou dans sa jeunesse. Elle savait invoquer des esprits, faire quelques sortilèges. Rien de bien méchant, précise-t-il, mais tout de même... Des choses qui dépassaient l’entendement.

Elle est morte quand il avait 12 ans, d’une maladie soudaine et inexplicquée. Elle ne lui avait rien appris de ses pratiques occultes, mais il a hérité du goût pour la magie, comme si ça pouvait maintenir un lien avec elle. Comme si, en quelque sorte, elle n’était pas vraiment partie.

– Quand j’ai compris que Donna ne voudrait jamais sortir avec moi, poursuit-il, les yeux dans le vague, j’ai décidé de tenter un sortilège, moi aussi. J’ai rassemblé toutes mes connaissances, quelques ingrédients étranges indiqués dans les vieux livres de ma mère, et je me suis lancé. Je ne savais pas ce que je faisais. Ça a raté, bien sûr. Mais ce n’est pas resté sans effet. Il s’est passé quelque chose, quelque chose d’horrible...

Il a à nouveau les larmes aux yeux. Il s’essuie le visage avant de reprendre le fil de son

histoire.

Donna n'est pas tombée amoureuse de lui, loin de là. Au lieu de cela, elle a traversé une phase de psychose très intense, qui a duré plusieurs mois.

– Elle a commencé à voir des choses, des visions, des hallucinations horribles. On était ensemble à la fac en langues anciennes, à ce moment là. Je n'ai pas compris tout de suite que son état venait de mon sortilège. Elle a dû être hospitalisée à Saint Antoine, à Oklahoma City. Quand elle est sortie, des mois plus tard, elle a été très différente. Elle a perdu son énergie, son sourire, son éclat. Elle a mis beaucoup de temps à s'en remettre.

Bennett explique qu'il a tenté de lui apporter du soutien, mais rongé par la culpabilité, il a fini par lui avouer ce qu'il avait tenté de faire. Elle lui en a beaucoup voulu, et ça a été la fin de leur amitié. Plus tard, elle est entrée à l'école de police et elle s'est mise en couple avec Georges.

Il conclut :

– Je n'ai jamais pu me pardonner ce qu'il s'est passé. Ni oublier Donna.

La visite de Donna Michaels

– Oui, j'ai bien reçu la visite de Donna cette après-midi. Mais avant cela, j'ai vu Cassie White. Elle est venue me trouver, à mon appartement.

Marlon explique que Cassie est venue lui parler d'un livre qu'elle a ramené de son voyage en Angleterre. Elle avait besoin d'aide pour le traduire.



Marlon Bennett nourrit de forts soupçons à l'égard de Cassie White. Il a le sentiment qu'elle baigne dans quelque chose de trouble, en rapport avec la situation actuelle à Del City. Mais il ne peut pas croire qu'elle soit directement responsable de quoi que ce soit. Il a même l'impression qu'elle est victime de quelque chose.

Il essaie donc de ne pas l'incriminer, et tâche de ne pas trop en dire à son sujet.

– J'ai refusé. Je... me tiens éloigné de ce genre de choses. J'ai dit que je ne pouvais pas l'aider, qu'elle devait absolument éviter de s'en servir, mais cela l'a mise en colère. Donna est arrivée à ce moment-là, et Cassie a radicalement changé d'attitude.

Les deux femmes se sont parlé quelques minutes sur le pas de la porte. Cassie s'est mise à pleurer, et Donna l'a prise dans ses bras. Ensuite, Cassie a pris son sac, et elle est partie.

Donna, quant à elle, s'est mise en colère contre Marlon. – Elle croyait que j'avais... que j'y étais pour quelque chose, dans toute cette histoire. Que j'avais lancé un sort, que j'avais rendu tout le monde fou, comme... comme j'ai pu le faire avec elle. Mais j'ai fini par réussir à la convaincre que je n'y étais pour rien, je crois, parce qu'elle a fini par lâcher l'affaire.

À ce moment-là, explique Marlon, Donna a semblé à la fois très lasse et très préoccupée.

– Elle est partie. Et maintenant, elle est partie.

Il étouffe un sanglot, et replonge dans son verre.

L'indice

Dans la soirée, les personnages joueurs reçoivent un appel de Doui Collins. L'analyse du matériel informatique n'a rien donné, sauf un email⁹ écrit par Cassie White, à destination de Marlon Bennett.

On y apprend que :

- Cassie demande de l'aide à Marlon pour l'aider à traduire un livre en latin ancien ;
- Elle le menace indirectement ;

Cet email n'a pas reçu de réponse de la part de Marlon Bennett.

Les personnages joueurs devraient conclure à la complicité et la culpabilité de Cassie. Lorsqu'ils la cherchent, ils ne la trouvent nulle part : ni au pub, ni chez la tante de Cassie, ni au lycée... Ils devraient se diriger vers le domicile des Berhing (un **test d'IDÉE (INT x 5) facile** peut les y aider).

9. Dans les aides de jeu imprimables

Le manoir abandonné

À la recherche de Cassie White, et peut-être de Anders Berhing, les personnages joueurs se rendent chez ce dernier. C'est la fin d'une journée déjà bien éprouvante. Les Berhing sont une famille d'agriculteurs. Ils habitent à une petite demi-heure de voiture de la ville, en pleine campagne. C'est une famille de rustres et de grossiers, comme vont pouvoir le découvrir les personnages joueurs.

Quand ils arrivent et toquent à la porte, c'est la mère, Anita Berhing, qui leur ouvre. Elle les regarde d'un air suspicieux et ne semble pas du tout avoir envie de leur parler, encore moins de les laisser entrer. Quand ils évoquent la raison de leur présence, elle leur lâche :

– Mais qu'est-ce qu'il a encore fait, ce petit con ?

Elle leur explique que : un, il n'est pas là, et deux, il est majeur. De fait, elle ne se sent pas trop concernée par ce qui peut lui arriver.

En insistant, les personnages joueurs découvriront que Anders traîne souvent "avec sa pouf, pour fumer des pétards" dans une maison abandonnée, pas loin de là. Elle leur explique vaguement comment y aller.

Si les personnages joueurs n'ont pas l'idée (ou pas l'intention) de récupérer ces renseignements, ils passeront devant le manoir par hasard au retour, et un **test d'IDÉE (INT x 5) facile** les aidera, si besoin, à faire le lien avec tout ce qu'ils savent déjà.



Lorsqu'ils arrivent au manoir, les personnages joueurs avertis par un **test de OBSERVATION facile** noteront de nombreuses traces de pneus, appartenant à un deux roues de type motobylette. Cependant, aucun véhicule n'est garé, les lieux semblent déserts.

Le manoir, vestige d'une époque révolue, se dresse au milieu de la campagne, enveloppé d'un voile de lierre et de mystère. Sa façade, autrefois majestueuse, laisse deviner sous la

mousse et les pierres usées le raffinement d'une architecture oubliée. Il s'élève sur deux niveaux, surmontés d'un grenier dont les petites fenêtres, encadrées de boiserie écaillée, ouvrent sur une portion presque plane du toit, propice aux rêveries nocturnes.

Quand ils entrent, les joueurs arrivent dans un vestibule, qui donne sur un escalier, un couloir et deux pièces vides. L'escalier semble en mauvais état. À l'étage, il y a également deux pièces vides. L'une d'entre elles présente une trappe (ouverte) pour accéder au grenier.

Les personnages joueurs cherchent et découvrent rapidement que le manoir est désert. S'ils insistent, ils trouveront une seconde trappe, au sol, dans le couloir, qui mène à la cave (s'ils n'insistent pas, il faudra les aider un peu, par exemple avec un **test d'IDÉE (INT x 5) facile**). Lorsqu'ils ouvrent la trappe, ils s'aperçoivent que le sol est deux mètres plus bas, et qu'il n'y a ni échelle ni système de cordes. Pour autant, descendre ne semble pas très difficile, et ils peuvent y arriver facilement en s'aidant les uns les autres, surtout s'ils réussissent un **test d'ATHLÉTISME facile** ou un **test de CASCADE facile**.

Comme le reste du manoir, la cave est presque vide elle aussi. Il reste quelques meubles défoncés : une vieille armoire, un bureau d'écolier, un landau abimé.

Le premier personnage à pointer sa lampe sur le dit bureau a "comme" une illusion d'optique. Pour cela, il échoue à un **test de OBSERVATION très difficile**, et croit voir le landau se balancer tout seul dans le noir. Quand il y regarde de plus près cependant, il ne voit rien d'autre qu'un landau parfaitement immobile et recouvert de poussière.

Au milieu de la pièce, par ailleurs, se trouve une étrange dalle de pierre. En investiguant, les joueurs découvrent qu'il s'agit en fait d'un coffre en pierre, comme un petit sarcophage. Il a clairement été déblayé mais est probablement trop lourd pour être extrait sans matériel adéquat. Mais en s'y mettant à plusieurs, et non sans effort, ils peuvent l'ouvrir, grâce à un jet en opposition contre une **FORCE de 11**.

Soudain, au moment où ils arrivent enfin à soulever le couvercle (faire des tests tant que nécessaire), il se passe deux choses simultanément : ils découvrent que le coffre est vide, et ils entendent un hurlement de rage dans leur dos.

Le temps de se retourner et un jeune homme (il s'agit bien sûr de Anders), armé d'une hache, est déjà sur eux. Les yeux fous, les lèvres retroussées, il frappe de toutes ses forces le premier personnage joueur qu'il croise. Dans la bagarre, il sera probablement tué (ou sinon il essaiera de se tuer lui-même dès que l'occasion se présentera) et un ou plusieurs personnages joueurs peuvent être blessés.

Anders Berhing · Quarterback

Rage meurtrière

Jeune homme de 19 ans, grand, athlétique et blond, au regard clair et au visage anguleux.

FOR 14	CON 14	TAI 15
INT 11	POU 8	DEX 13
APP 16	PPOU 8	

PV

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Bagarre 60% **Dégâts** 2D3
Couteau 40% **Dégâts** 2d3 + 2
Esquive 55%

Après le combat, en étudiant le corps d'Anders, les personnages joueurs découvrent une marque blanche sur son bras. Dans une poche, grâce à un **test de OBSERVATION facile**, ils trouvent un petit papier contenant un mot écrit en latin : "venator"¹⁰.



Alors qu'ils se remettent de leurs émotions (et dispensent les premiers secours s'il y a lieu), ils aperçoivent, par la trappe, une silhouette féminine qui les surplombe. Quand ils s'approchent, elle s'enfuit. Un **test de OBSERVATION moyen** permet aux personnages joueurs de percevoir des bruits de pas précipités dans l'escalier.



Cassie ne s'enfuit pas avec la mobilette, qu'elle ne sait pas conduire.
Ni à pieds : elle craint d'être rattrapée trop facilement.

Sa meilleure chance, c'est de lancer le sortilège sur le personnage joueur qu'elle a déjà marqué.

En toute logique, les personnages joueurs devraient (péniblement, car il n'y a toujours pas d'échelle) se lancer à sa poursuite. Ils arrivent à l'étage, découvrent qu'elle est entrée dans le grenier. Ils arrivent dans le grenier, découvrent qu'elle est sortie sur le toit. Ils arrivent sur le toit...

Et voient Cassie White, au bout du toit, tournée vers eux avec un livre dans les bras. Elle est en train de lire un texte, dans une langue qui semble clairement être du latin.

10. Chasseur

Si elle a eu l'occasion de marquer (en touchant son avant-bras) un des personnages joueurs et de lui glisser le petit papier, elle poursuit son sortilège. Sinon, elle s'interrompt et se jette sur le personnage joueur qu'elle a déjà touché le cas échéant, ou bien le premier d'entre eux, faisant mine d'essayer de s'en prendre à lui à la force de ses poings. Mais en réalité, elle lui touche l'avant-bras, si ce n'était pas déjà fait, et elle lui glisse le petit papier directement dans une poche, une doublure, ou le col de sa chemise, selon l'intensité des réactions en présence.

Une fois fait, elle cesse de lutter, et reprend sa litanie, sachant très bien qu'elle aura l'occasion de s'enfuir dès que le sortilège aura pris effet.

Et cela ne tarde pas : celui qui a été désigné par Cassie perd le contrôle et est submergé par la magie meurtrière. Il se met à hurler et à sortir son arme. Une réussite à un **test de RÉSISTANCE À LA MAGIE (POU x 5) moyen** lui permet de choisir entre tirer sur ses amis et se jeter du toit (chute de 3 mètres, 1D6 blessures, qu'un **test de CASCADE moyen** peut annuler). S'il échoue, il n'aura pas d'autre choix que d'essayer de tuer les autres personnages joueurs. Il perd alors le contrôle de son personnage, qui se comporte comme un ennemi belliqueux.

Les personnages joueurs doivent effectuer un **test de SANTÉ MENTALE (POU x 5)**.

Pendant que les autres personnages joueurs le maîtrisent comme ils peuvent (pour éviter de trop le démoraliser, le personnage joueur concerné pourra faire d'autres tests pour essayer de se contrôler), Cassie tente de s'échapper en descendant du toit par la gouttière. Si les personnages joueurs sont alertes, ils peuvent tenter de l'attraper à ce moment là. Sinon, elle part en courant, mais ils arriveront à la rattraper sans peine sur le chemin de terre qui mène au manoir. Elle s'est débarrassée du livre en le jetant dans un fossé, mais en fouillant bien ils pourront le retrouver.

Pour le personnage joueur sous l'effet de la magie, il faudra le maîtriser et le mettre à l'isolement pendant des heures, le temps que les effets du sortilège s'estompent. Ou le neutraliser d'une autre façon.

Dans sa poche, on peut trouver un petit papier avec un mot écrit à l'encre rouge : "pares" ¹¹.

11. Pairs

Le Bureau 51

Les personnages joueurs finissent par revenir à l'office du shérif, dans la nuit. Ils y rencontrent Doui qui, comme d'habitude, est de service (ou bien habite là, on ne sait pas trop). Cassie n'a pas décroché un mot et semble s'être complètement enfermée sur elle-même.

L'étude préliminaire du livre, qu'ils feront peut-être en chemin, ne leur apprend rien. Tout est rédigé en latin, et d'autres langues, et il n'y a pas d'image.

Doui leur annonce qu'ils sont attendus par une certaine Emily Yarnell, de la police d'Oklahoma City.

– Elles ont pas l'air marrantes, les inspectrices, par chez vous.

Les personnages joueurs ne la connaissent ni d'Ève ni d'Adam. Emily n'est pas d'un abord très chaleureuse. C'est une femme d'une quarantaine d'années, grande et mince, au visage anguleux et aux traits tirés. Ses cheveux bruns sont coupés court, et elle porte des lunettes à monture fine qui accentuent la sévérité de son regard perçant. Elle se présente rapidement, et indique qu'elle a été envoyée par Oklahoma City car ils n'ont pas fait de rapport à leur hiérarchie (ce qui est sans doute vrai, étant donné que les personnages joueurs n'y auront probablement pas pensé).

Elle précise qu'elle fait partie d'une unité spéciale au sein d'une agence gouvernementale. Avant de leur donner trop de détails, Emily va leur proposer un choix :

- Soit elle les laisse se débrouiller avec leur "coupable" et les autorités : ils feront de leur mieux pour expliquer de façon plausible les événements étranges qui ont eu lieu, et comment Cassie est reliée à tout cela ;
- Soit ils acceptent de rejoindre son organisation : ils apprendront tellement de choses que cela changera à jamais leur perception du monde, mais ils seront tenus au secret toute leur vie, ce qui les mènera probablement à se séparer de leur univers connu.

S'ils choisissent la première option, ils pourront garder Cassie en garde à vue, mais elle finira par être libérée sans avoir donné d'information utilisable contre elle. Les personnages joueurs passeront un mauvais moment à expliquer à leur hiérarchie les éléments invraisemblables qu'ils ont découvert. L'enquête sera classée sans suite, et leur carrière stagnera.

Au contraire, s'ils acceptent de rejoindre l'organisation d'Emily, ils découvriront que :

- L'organisation s'appelle le Bureau 51 ;
- Son rôle est de prendre en charge et dissimuler au grand public tous les événements qui sortent de l'ordinaire ;
- Ils vont constituer une nouvelle cellule au sein de l'organisation. Ils ne dépendront que d'Emily, ne rendront des comptes qu'à elle, et ne communiqueront pas avec les autres cellules.
- Le livre noir contient bien une forme de magie ancienne, capable d'attirer sur quelqu'un la rage meurtrière de l'un de ses proches.

Ils seront alors rapatriés, avec Cassie et le livre, au dépôt fédéral, où ils seront pris en charge. Sous la contrainte, Cassie leur racontera peut être le détail de son histoire...

Outre l'évolution normale de leurs personnages, les personnages joueurs gagnent 2% dans la compétence Paranormal.

Aides de jeu imprimables

Imprimez et distribuez les aides de jeu, présentes dans les pages suivantes, au moment opportun de l'histoire. Alternativement, vous pouvez également les dessiner, si vous préférez révéler le terrain au fur et à mesure que les personnages joueurs le découvrent.

Équipement initial

Par personne :

- Un calibre 22 automatique
- Dégâts : 1d6
- Portée : 10m
- Cadence de tir : 2
- Un chargeur de 6 cartouches
- Une lampe torche
- De menottes

Équipement commun :

- Un véhicule de fonction

Liste des élèves de la classe

Lycée public de Del City, Senior Year, classe de 12e, 1997 - 1998.

- Carbo Gartman
- Roxie Prestidge
- Clayton Salvato
- Nelson Trim
- Christian Mellish
- Ashlee Saver
- Jerri Salamanca
- Harriett Holzwarth
- Mathew Lundell
- Pearlie Ogan
- Jenny Howins
- Tyrone Scranton
- Julio Schuch
- Hugh Plasse
- Fernando Krejci
- Marcie Bulkley
- Kenya Winkel
- Rosalinda Butkovich
- Billy Matthew
- Noemi Frei
- Anders Berhing
- Katy Winsett
- Darren Swords
- Katy Masden
- Kurt Canavan
- Allan Chute
- Cody Gammill
- Marge Beckett
- Kelly Lindbloom
- Darryl Zwilling
- Clare Petermann

Post-it trouvé sur le bureau de Cassie White



Email de Cassie White à Marlon Bennett

De : casswh@aol.com
À : marlon.bennett@delcitypublichighschool.edu
Objet : Aide urgente - Traduction

Cher M. Bennett,

J'espère que cet email ne vous dérange pas trop. Je sais que nous ne nous sommes pas vus depuis que j'ai quitté le lycée, mais j'ai vraiment besoin de votre aide.

Vous vous souvenez de ce livre que j'ai ramené d'Angleterre? Le Codex Obscura Trinitatem? Je me suis enfin décidée à m'y plonger sérieusement, et j'ai besoin de votre expertise en latin pour traduire certains passages.

Je vous envoie en pièce jointe quelques pages que j'ai photocopiées. Ce sont les sections qui me posent le plus de problèmes. J'ai réussi à traduire une partie moi-même, mais il y a des tournures de phrase que je ne comprends pas du tout.

Je sais que c'est un peu étrange comme demande, mais c'est vraiment important pour moi. J'ai l'impression que ce livre contient quelque chose de... spécial. Quelque chose qui pourrait changer ma vie.

Si vous refusez de m'aider, je serai obligée de trouver d'autres moyens. Et je ne pense pas que vous voudriez que je me tourne vers des sources moins... académiques.

J'attends votre réponse avec impatience.

Cordialement, Cassie White

Table des matières

Avant-propos	i
Contexte	1
Prélude	4
L'office du shérif	5
La tuerie du lycée	6
La famille modèle	11
Le professeur de latin	15
L'orpheline	18
Le quarterback	22
Le rapport médico-légal	24
La commémoration	26
L'indice	33
Le manoir abandonné	34
Le Bureau 51	38
Aides de jeu imprimables	40