

Ce scénario s'adresse en priorité à des agents un peu expérimentés. Il est préférable qu'ils aient déjà joué l'aventure du hors-série «Basic» avant de se lancer dans cette enquête pleine de fausses pistes et de rebondissements.

L'histoire en quelques mots

Un tueur en série sème la terreur à Eerie, une petite bourgade du Middle West américain. Les témoignages évoquent une sorte de monstre redoutable aux pouvoirs surnaturels. Très vite, la presse s'est emparée de l'affaire. Le shérif local, incapable d'arrêter le tueur, est totalement dépassé par les événements. Réalisant que sa réputation est en jeu, il fait discrètement appel à l'agence Ward & Blackmoor pour l'aider à résoudre le mystère et essayer de redorer son blason.

Londres, 13 avril 1998

La tour Canary Wharf émerge peu à peu de la grisaille matinale. L'agence W&B vient de recevoir un coup de téléphone des États-Unis, et plus précisément d'un certain Barnes, le shérif d'une petite ville de l'Indiana. Le cousin de Barnes, un Texan du nom d'Andy Watson, est une vieille connaissance de Nathaniel Ward. Andy a recommandé l'agence W&B à son cousin. Barnes a refusé de parler de la mission au téléphone, mais il a promis une forte rémunération. Subventionné par sa ville, le shérif est en mesure de vaincre d'éventuelles réticences financières. Il propose une avance de 15000\$, auxquels viendront s'ajouter 5000\$ en cas de succès. Les frais annexes (logement, déplacements) sont également pris en charge par le shérif. C'est mince, mais les deux directeurs décident d'accepter sa proposition. Pour le reste, les exigences de Barnes ne portent que sur trois points: discrétion, rapidité et diplomatie. Le shérif a prévenu W&B qu'il comptait s'appropriier tous les résultats si les agents parvenaient à leurs fins. C'est même pour cela qu'il les paie. Avant de s'envoler pour les États-Unis, les personnages (qui n'en sauront pas plus sur l'enquête pour le moment) peuvent prendre quelques renseignements sur la ville où ils sont attendus: Eerie, Indiana (voir le paragraphe suivant).

Eerie, Indiana

L'Indiana est considéré par beaucoup d'Américains comme une contrée de bouseux arriérés, un genre de Texas en moins touristique. Eerie est une petite bourgade américaine typique, un bled paumé du sud de l'Indiana, tout près de la frontière avec le Kentucky. Située à 200 km au sud-sud-est d'Indianapolis, au bord de la rivière Ohio, Eerie compte moins de 3000 habitants. Elle n'est située qu'à 10 miles d'Evansville, "la" grosse ville de la région, forte de 130000 habitants. Le paysage est principalement composé de plaines verdoyantes, entrecoupées de champs de maïs et de blés, et de forêts. L'économie est essentiellement agricole. La rivière Ohio, toute proche, est bordée de quelques usines polluantes, mais la région reste assez agréable. Il n'y a qu'une seule grande rue à Eerie : Main Street, la principale (et unique !) artère commerçante. Une tour d'une vingtaine d'étages a été érigée en plein centre ville. La plupart des habitations sont des maisons blanches en bois (ou imitation), de style pseudo-victorien, à un étage. Il y a beaucoup de fermes aux alentours.

"Roger, sors voir dehors ce que c'est !"

Les Arquiliens sont une race d'extraterrestres humanoïdes, avec un corps frêle, une grosse tête, de grands yeux et la peau grise. Ils sont en guerre contre une autre race issue d'une étoile lointaine, qui a entrepris de les exterminer. Ni les uns ni les autres ne s'intéressent à la Terre mais, il y a cinq ans, un vaisseau arquilien en position a essayé de s'y poser en catastrophe. Le crash a été fatal à ses deux passagers et a ravagé les champs de blé de Roger Mills, un agriculteur réputé d'Eerie. Stupéfait par sa découverte, Roger alerte immédiatement son beau-frère. L'homme en question, un certain Terry Martins, est un ufologue renommé. Il est installé à Indianapolis, et travaille depuis des années pour Randolph Sommers, un magnat de la presse, auquel il fournit des articles croustillants qui déchaînent l'enthousiasme des lecteurs de Facts I, un tabloïd de luxe qui ne veut pas dire son nom. Un peu sceptique, Terry se rend chez Roger presque à contrecœur. Mais ce qu'il découvre à Eerie balaye aussitôt toutes ses réticences: un incroyable engin volant de forme trapézoïdale avec deux cadavres à bord, deux extraterrestres à peau grise. Tout de suite, Terry voit grand. Il pense à la portée d'un tel scoop, il pense à son patron, aux articles qu'il pourrait écrire, il pense fortune et gloire, bref il veut devenir riche. Très vite, il fait jurer le silence à son beau-frère, lui promettant de gigantesques profits si son projet aboutit. L'ufologue fait ensuite venir toute une équipe de savants à Eerie. Ces hommes sont également des passionnés d'ufologie; ils travaillent en temps ordinaire à Indianapolis, et il a toute confiance en eux. Chacun d'entre eux est spécialisé dans un domaine se rapportant aux expériences qu'il compte mener. Il y a là un généticien, un ingénieur mécanicien, un astrophysicien et... deux hommes de main, tout à la fois ouvriers et gardes du corps.

Au boulot!

La petite équipe s'installe dans la grange principale de Roger, rapidement transformée en laboratoire de recherche. Le projet de Terry, l'ufologue, est proprement démentiel. Il espère remettre la navette en état, la renvoyer d'où elle vient et ramener des images du monde des Arquiliens. À cet effet, une caméra a été intégrée à la carcasse de l'appareil. Elle transmettra en permanence des images à la Terre. Ainsi, même si la navette ne revenait pas, des images parviendraient quand même jusqu'à Terry et son groupe. Le fait que les ondes hertziennes aillent juste un peu moins vite que la lumière implique un décalage de plusieurs années... à moins, comme le pense Altman, que les ondes suivent le même chemin que la navette dans l'hyperespace. Jusque là, le projet est ambitieux, mais n'a rien de répréhensible.

Mais il y a pire: dans sa folie mégalomane, Terry s'est mis en tête de « refabriquer » des Arquiliens à partir de l'ADN des passagers morts et de cobayes humains pas vraiment volontaires. En leur injectant du sang extraterrestre, il compte créer une nouvelle race de mutants destinée à servir «d'ambassadeurs» entre les deux races. Après avoir protesté, ses collègues se laissent convaincre. Après tout, c'est pour la science!

We've got a problem here...

Tout se déroule sans accroc au cours des premiers mois. Terry et ses associés prennent leurs quartiers à Eerie, s'inventent des occupations factices pour ne pas trop attirer l'attention et se mettent au travail. Les travaux préliminaires sont concluants: réparer la na-

vette semble possible, mais les scientifiques se rendent compte que cela prendra beaucoup de temps. Les recherches génétiques sont menées en parallèle.

De temps à autre, Terry envoie de nouveaux articles à son «bien-faiteur» Randolph Sommers, articles dans lesquels il évoque à demi-mot ses extraordinaires découvertes. Alléché par la promesse d'un scoop imminent mais toujours reporté, le magnat continue à envoyer ses chèques. Cinq ans ont passé, et l'équipe n'est toujours pas venue à bout de son projet. La navette n'était que faiblement endommagée, et les réparations sont à présent presque achevées. Mais de là à la télécommander, il y a un pas qui est encore loin d'être franchi... Dans le même temps, les expérimentations génétiques suivent leur cours. Un premier cobaye est mort, mais Martins ne désespère pas. Pourtant, un gros pépin survient peu de temps après, qui va dérégler cette belle mécanique...

Comme un défaut...

Le problème vient de Roger Mills, l'agriculteur qui héberge secrètement les scientifiques. Les cours du blé ayant chuté, son entreprise est menacée de faillite. Mills réclame alors les sommes promises par Terry. Il s'ensuit une violente dispute où l'agriculteur reproche à Martins de l'avoir mené en bateau. Où sont les millions de dollars promis? Le scientifique s'empare. Il accuse Mills de vouloir profiter de la situation. Mills menace de tout raconter aux médias et fait mine de s'en aller. Terry prend peur, rattrape son beau-frère et, pris de folie, lui fracasse le crâne à coups de pelle. Oups! À présent, plus question pour Martins de faire marche arrière. Maquillant rapidement le meurtre en accident, il emprunte la moissonneuse-batteuse de Mills et lui passe sur le corps. Un tragique accident... C'est du moins ce qu'il essaiera de faire croire à sa soeur, la malheureuse épouse de Roger. Mills est enterré dans l'intimité, et les recherches se poursuivent.

Mais un second dérapage survient. Après la mort du premier cobaye, l'équipe de scientifiques a poursuivi ses recherches génétiques sur deux SDF originaires d'Evansville, à qui l'on a promis de l'argent, à condition de signer une décharge et d'accepter de participer à quelques expériences médicales. Cette fois, la greffe prend, et l'ADN des deux clochards commence à s'altérer. Enfermés dans un réduit exigü dont on ne les laisse que rarement sortir, les deux cobayes se transforment progressivement en hybrides arquiiliens-humains. L'un des deux clochards, Richard Stauber, accepte les changements tant bien que mal et coopère. Après tout, il n'a rien à perdre. Mais l'autre, Doug Fairchild, ne supporte pas le traumatisme. Confronté aux terribles changements physiques qui l'affectent, il veut mettre un terme à l'expérience et rentrer chez lui. Martins, évidemment, l'en empêche, avec l'aide de ses collègues, désormais pleinement complices. On l'enferme à double tour et les expériences se poursuivent, plus pénibles et cruelles que jamais. Les tortionnaires ont simplement négligé un détail : le sang des hybrides est devenu acide. Obéissant à une sorte de sixième sens, Doug s'entaille la main et parvient à s'évader. Il se sait condamné, mais son esprit perturbé n'est plus tendu que vers un but unique : se venger. Doug va essayer de tuer ses géoliers un par un, en utilisant les armes naturelles dont les expériences l'ont doté : un sang acide, donc, ainsi qu'une force surhumaine et des pouvoirs psioniques qui, entre autres avantages, lui permettent de sentir les ondes mentales de ses anciens bourreaux (et donc de les débusquer, où qu'ils se terrent). D'où les meurtres en série pour lesquels l'agence W&B a été contactée.

Un dernier point: avant même qu'il ait pu tuer tous les membres de l'équipe de Terry. la transformation de Doug, le cobaye, arrive à son terme. Devenu un véritable Arquiilien, il abandonne alors toute idée de vengeance, et ne souhaite plus qu'une chose: repartir vers

son monde à bord de la navette. Cela dit, comme il est prêt à tuer pour la récupérer, sa conversion au pacifisme risque de ne pas sauter aux yeux des agents.

Les chercheurs

Voici les noms des associés de Terry, ainsi que leurs professions de couverture. Lorsque les agents vérifieront ces données, ils se rendront compte qu'à part les noms, tout est faux... Les véritables métiers de tout ce petit monde peuvent être obtenus moyennant quelques recherches, mais ce ne sera pas avant J+2.

- ✓ Gardes et ouvriers : Gary O'Neal et Erik Grimm (O'Neal prétendait être un vétéran de la Guerre du Golfe vivant de sa pension d'invalidité. Quant à Grimm. en bon psychopathe asocial, il ne parle à personne).
- ✓ Chef mécanicien: George Altman (soi-disant comptable dans un garage d'Evansville).
- ✓ Généticien : Chris Landon (pseudo-vétérinaire à la retraite).
- ✓ Astronome : Eileen Graham (se disait institutrice à Evansville).
- ✓ Terry lui-même se fait passer pour un représentant en lingerie féminin dans les rares occasions où il va boire un coup au bar de la ville.

"Y'a pas marqué Dale Cooper ici !"

Dés leur arrivée (avion jusqu'à Cincinnati, train jusqu'à Evansville puis bus jusqu'à Eerie), les agents sont accueillis par le shérif Barnes, un type ventripotent, assez antipathique de prime abord. Il les met au courant du peu qu'il sait, et leur fait bien comprendre qu'ils ne sont que de simples exécutants. À moins que les personnages ne possèdent des nerfs en acier trempé, le courant risque de passer assez mal lors de ce premier contact. Barnes veut des résultats le plus rapidement possible, et il est persuadé qu'il ne les obtiendra qu'en se montrant tyrannique («je vous préviens, j'en veux pour mon pognon »). Le shérif n'est pas forcément un mauvais bougre, et les agents seraient bien inspirés de le remettre à sa place une fois pour toutes dès le début. Par la suite, il se montrera beaucoup plus conciliant. Barnes propose aux personnages d'agir sous une couverture de flics en civil travaillant pour lui. Ceci lui permettra de leur donner des ordres en public. En contrepartie, les personnages auront facilement accès au bureau du shérif, aux archives de la police, à la morgue, etc.

Que pasà ?

Les événements postérieurs à l'arrivée des agents (le jour J) dépendent bien entendu de ce qu'ils feront ou ne feront pas. Certains paragraphes font référence à des situations ou à des personnages non-joueurs dont le rôle est discuté plus loin.

- ✓ J -4: Premier meurtre. Il s'agit de Gary O'Neal, l'un des deux gardes du corps engagés par Terry Martins. Ce soir-là, un passant remarque que la porte du domicile de la victime est enfoncée. Il découvre le cadavre de Gary et prévient aussitôt la police.
- ✓ J -3: Doug se rend chez Eileen Graham (qui n'habite pas très loin du bureau du shérif), dans l'intention de la supprimer à son tour. Sa route croise celle d'un simple promeneur qui, horrifié par l'apparence du cobaye, s'enfuit en hurlant vers le bureau du shérif. L'Arquiilien en devenir le rattrape et le tue. Il renonce à Eileen pour ce soir.

- ✓ J -2 : Doug retourne chez Eileen et la tue. En repartant, il est aperçu par un groupe de jeunes fêtards rentrant d'une soirée bien arrosée. Il fait nuit noire, l'un des jeunes a une lampe à la main. Il éclaire le monstre qui fuit, ébloui. Après ce témoignage et la découverte du cadavre d'Eileen, toute la ville est en émoi.
- ✓ J -1 : La presse, la télévision et un nombre très important de journalistes arrivent en ville, alléchés par cette étrange affaire. Beaucoup de témoignages sont recueillis, y compris auprès d'individus qui n'ont strictement rien vu. Toutes les hypothèses sont évoquées, mais il est clair que c'est l'aspect surnaturel de l'affaire qui fait monter l'audience. Parmi les journalistes présents sur place, il y a un certain David Jensen, qui travaille pour Facts!, le journal du mécène de Terry. Jensen apprend qu'il a un collègue sur place et, intrigué, cherche à le rencontrer. Mais l'ufologue reste introuvable. Il ne possède pas d'adresse, seulement une boîte postale, et le journaliste n'a pas le cran de soudoyer l'employé des postes. Aucun meurtre ne survient cette nuit-là. Devant l'agitation inhabituelle qui règne en ville, Doug choisit d'attendre son heure. Mais il ne renonce pas à sa vengeance.
- ✓ Jour J : Arrivée des agents de W&B (les personnages). Première partie de l'enquête (examen des corps et des rapports d'autopsie, interrogatoires, travail avec la police, etc.). Le soir même, un nouveau meurtre est commis par Doug, sauf si les personnages l'en empêchent, ce qui serait étonnant. La victime est Chris Landow, le généticien. En parallèle, premier coup d'éclat de Ron Hogan, un cinglé qui veut se faire passer pour le tueur, histoire d'impressionner ses potes. Déguisé en monstre, Hogan essaye de s'introduire chez une petite vieille... et déclenche une alarme. Choquée, la victime décrit une créature à peine humaine, «avec de grands yeux rouges qui brillaient dans le noir... ». Si les personnages se débrouillent vraiment bien, ils peuvent mettre la main sur le désaxé dès ce soir, par exemple en lui tendant un piège. Hogan est plutôt maladroit; il n'est pas non plus remarquablement intelligent. Les agents finiront bien par le démasquer et si ce n'est pas aujourd'hui, ce sera demain. L'interrogatoire éventuel de Hogan montre qu'il est assez compétent dans le style «pénible». Il ne répond pas aux questions, joue les mystérieux, demande un avocat et fait le beau devant les caméras. Évidemment, il n'a aucune réponse aux questions étonnantes soulevées par les enquêteurs (la force physique du tueur, les traces de brûlures d'acide sur les cadavres, les critères de sélection des victimes, etc.).
- ✓ J +1 : La transformation de Doug en Arqui- lien est achevée. Son organisme est désormais à même de supporter les contraintes terrestres et celles de son monde natal. Sa conscience a changé du tout au tout. L'extraterrestre a pris le dessus. Doug n'a plus envie de tuer. Son seul désir est de sauver l'autre cobaye, de dénicher la navette, de décoller et de quitter la Terre. Les souvenirs des Arquiens d'origine lui ont été transmis génétiquement, sous une forme altérée, et Doug a le mal du pays. Il se rend chez Georges Altman, le mécanicien, pour lui demander où se trouve la navette. L'entrevue risque de mal finir... Si Hogan n'a pas été appréhendé la nuit précédente, il refait des siennes, terrorisant les passants en se faisant passer pour « le serial killer d'Eerie ».
- ✓ J +2 Au soir, tentative de fuite des deux néo-Arquiens. S'ils ont bien mené l'enquête, les personnages ne devraient pas se trouver bien loin du lieu de décollage...

Remarque : Tous les meurtres qui auront lieu après l'arrivée des agents peuvent être évités. Si les personnages ont reconstitué la liste des victimes potentielles (le groupe de scientifiques d'Indianapolis), ils n'ont plus en théorie qu'à se placer devant l'entrée de leurs domiciles, quitte à se séparer. Doug ne prendra pas le risque

d'affronter plusieurs personnes, armées qui plus est. En outre, les agents disposent de lampes torches dont la lumière lui fait très mal aux yeux. Si les personnages se trouvent devant le domicile de Landow ou d'Altman, ils verront peut-être l'Arquilien s'approcher. Ils remarqueront alors son aspect anormal, mi- humain, mi... autre chose ! Doug s'est confectionné un pansement de fortune autour de la main gauche, qu'il s'est coupé volontairement pour en faire couler l'acide.

Et maintenant, qu'est-ce qu'on fait ?

Dés les premiers meurtres, Terry et les autres (ceux qui sont encore en vie) vont prendre leurs précautions. En premier lieu, deux jours avant l'arrivée des agents, l'ufologue fait déplacer la navette et l'installe dans le garage de son domicile, tout près de la grande tour de la ville. Le gros camion de déménagement qui se gare devant chez lui sur le coup de six heures du matin intrigue pas mal les voisins. Après la mort d'Altman, il s'en trouvera un, un vieux monsieur insomniaque, pour reconnaître le mécanicien : c'était le chauffeur du camion. Aura-t-il le civisme de prévenir la police ? À vous d'en décider.

Les scientifiques survivants se terrent chez eux. Doug n'est pas censé connaître les adresses personnelles des membres de l'équipe, mais il finira quand même par les retrouver grâce à ses pouvoirs télépathiques et empathiques. Après les deux premiers meurtres, Terry s'adjoint le concours du garde du corps survivant, option protection rapprochée.

L'enquête

Laissez les agents explorer les différentes pistes dans l'ordre de leur choix. Il est vraisemblable qu'ils se renseigneront. Pour commencer, sur les corps, les autopsies et les rapports de la police, à moins qu'ils n'aient d'autres idées plus tordues. Soyez prêts à improviser si nécessaire en les orientant vers les bons indices, la meilleure solution restant de faire intervenir un PNJ détenteur d'une information intéressante, ou mieux, un journaliste enquêtant sur un élément un peu hors normes. Si vous êtes débutant, c'est l'occasion de découvrir l'une des principales difficultés du jeu de rôle: rester fluide! Les PNJ n'attendent pas sagement dans leur boîte que les PJ passent pour les «activer». Les journalistes circulent partout, et ils finiront par se rendre compte que les agents en font autant. Des liens pourront se nouer autour d'un café... mais avant de se confier à des inconnus, ils essayeront certainement de leur soutirer quelques informations.

Gardez à l'esprit qu'il est important que les agents finissent par découvrir la grange et le laboratoire dissimulé à l'intérieur... mais pas tout de suite.

Les corps

Les agents peuvent commencer par se rendre à la morgue où le médecin légiste (un ami du shérif plutôt porté sur la bouteille) leur remet les rapports d'autopsie. Pour lui, ces meurtres n'ont pu être commis par la même personne : ils sont trop différents. «C'est comme dans

Scream, vous savez, le film ! Mon gamin a été le voir. Eh bien, qu'y m'a dit, les tueurs ils s'y sont mis à deux. C'est comme ça qui font, à présent. Ils s'y mettent à deux. »

- ✓ Le premier mort était un certain Gary O'Neal. Doug l'a tué avec ses pouvoirs psis en lui faisant exploser le cerveau, lequel s'est gentiment écoulé par ses oreilles façon bouillie noirâtre. Le malheureux n'a pas eu le temps de souffrir (dixit le médecin légiste, rigolard). La porte de son appartement a été retrouvée enfoncée, mais rien n'a apparemment été dérobé. O'Neal vivait seul.

- ✓ Wilbur Kranz, le passant qui se trouvait au mauvais endroit au mauvais moment, est le numéro 2. Il a eu la mauvaise idée de se mettre à hurler lorsqu'il a aperçu le monstre. Doug l'a tué d'un coup de poing surpuissant en pleine poitrine (les Arquiliens disposent d'une étonnante force physique). Le thorax a été littéralement défoncé; les côtes ont perforé les poumons. « Bon appétit » glousse le légiste, toujours aussi drôle.
- ✓ Eileen Graham, la troisième victime, a eu la tête arrachée. Le bon docteur n'a toujours pas compris comment le meurtrier avait pu procéder, et est à cent lieues de penser qu'il s'est contenté de ses mains nues...
- ✓ Pour Landow, le numéro 4, Doug s'est servi de son acide, et il s'est montré particulièrement vicieux. Le pauvre Landow a été retrouvé ligoté à une chaise renversée, les orbites vidées de leur substance. Doug le détestait vraiment (ça peut se comprendre !). Il a rouvert la blessure qu'il s'était faite à la main, et a fait couler son acide dans les yeux de sa victime. La substance corrosive s'est frayée un chemin douloureux jusqu'au cerveau, et Landow est mort... plutôt lentement. Le légiste est formel: «J'ai jamais vu un truc pareil de toute ma foutue carrière. Et pourtant, j'en ai vus, des morts. »
- ✓ Le cinquième corps, si les agents ne parviennent pas à empêcher Doug de commettre un dernier crime, sera celui d'Altman. L'Arquilien cherche d'abord à «discuter» avec le mécanicien («où... est... ma... navette?») mais ce dernier prend peur et essaie de tuer Doug. On retrouve son corps démembré, aux côtés d'une carabine chargée. L'Arquilien lui a placé le canon dans la bouche pour faire croire à un suicide. Sauf que Georges n'a plus de bras ! Inutile de dire que les choses commencent à s'embrouiller dans l'esprit de Doug. Le légiste, lui, n'y comprend plus rien.

L'identité et le passé des morts

À part le deuxième, qui n'a rien à voir et qui retardera sans doute les enquêteurs, les autres morts ont trois points communs : ils sont tous arrivés à Eerie au même moment (il y a près de cinq ans), ils n'ont pas d'amis sur place, et personne ne sait de quoi ils vivent.

Dit comme ça, ça semble très simple, mais encore faudra-t-il que les agents pensent à poser les bonnes questions... Les habitants d'Eerie, pour qui quiconque est installé en ville depuis moins de trente ans est un étranger, les y aideront certainement.

Les acolytes de Martins habitaient des meublés en ville, des appartements ou des maisons partagées. Les voisins pourront mentionner leurs professions de couverture, et se répandront en commentaires du genre « un gars discret, gentil mais pas causant ». Leurs casiers judiciaires sont vierges, hormis celui de Wilbur Kranz, condamné il y a huit ans pour braconnage (strictement rien à voir) et celui de Gary O'Neal, qui a été accusé de meurtre et mystérieusement blanchi il y a quelques années (mais ça, il faudra contacter les flics d'Indianapolis ou le FEI pour le savoir).

Dans la rue

Il n'y a pratiquement pas de clochards à Eerie (nous sommes dans une petite ville de campagne). « Pratiquement » signifie qu'il y en a quand même... un. Alors qu'il partait, comme à son habitude, faire les poubelles du Green Maul (le centre commercial du coin), Bobby a remarqué un type bizarre. Avec toutes ces histoires de meurtre, le SDF n'a pas spécialement eu envie d'insister. Reportez-vous à la description de Doug Fairchild à la fin du scénario, et imaginez ce qu'a pu en voir Bobby avec 2 grammes d'alcool dans le sang.

Les fichiers de Barnes

Pas grand-chose d'intéressant! Particulièrement sagace, le shérif a noté que tous les meurtres avaient eu lieu de nuit, et qu'aucune victime n'avait été tuée de la même manière. Mais pour le reste..

Les archives de la ville

Si les agents pensent à consulter les archives des morts violentes (accidents ou suicides) ayant endeuillé Eerie, ils tomberont fatalement sur celle de Roger Mills, un an plus tôt. Mme Mills, totalement innocente, affirme que son mari, victime d'un malaise cardiaque tandis qu'il se trouvait aux commandes de sa moissonneuse-batteuse, est littéralement passé sous son véhicule, qui l'a haché menu. Aucune autopsie réelle n'a pu être menée, étant donné l'état du corps, et seul un certain Terry Martins, le beau-frère de la victime, a été témoin du drame. Le rapport conclut à un horrible accident. Un fait peut cependant attirer l'attention des agents s'ils s'intéressent au dossier de suffisamment près: depuis qu'elle est veuve, Elizabeth Mills n'a plus fait tourner son exploitation. D'où proviennent ses revenus? Autre témoignage concernant la ferme des Mills : un Ovní se serait écrasé dans leur champ il y a environ cinq ans. Tout le monde ou presque s'en souvient à Eerie, mais les gens n'aiment pas trop en parler. Roger Mills lui-même s'est toujours obstiné à nier, parlant d'affabulations et de racontars stupides. Toutes ces informations devraient inciter les agents à enquêter dans les parages de l'exploitation de Mills.

«Non, pas la grange!»

Mme Mills fera tout pour éviter que les agents aillent dans la grange. S'ils parviennent à lui fausser compagnie, ils découvriront un laboratoire impressionnant dissimulé sous des panneaux en toc. La navette et les cobayes ont disparu, mais il reste des indices très intéressants.

- ✓ La grange en elle-même est un montage habile de décors en carton-pâte pour cacher les ordinateurs, les outils de mesure, etc.
- ✓ Le crash a eu lieu il y a cinq ans. Il ne reste donc pas de traces de l'impact. En revanche, le déménagement, récent, est parfaitement lisible sur le sol.
- ✓ Des clichés des premières expériences génétiques ayant conduit à la mort du premier cobaye sont restés dans une pochette oubliée au fond d'une armoire.
- ✓ Des morceaux de corps disséqués des Arquiliens qui se trouvaient dans la navette lors du crash ont été conservés dans de grands bocaux remplis de formol.
- ✓ Il n'y a aucune trace de la navette. En revanche, un petit réduit à l'écart porte encore des traces du séjour forcé des cobayes : trous dans les parois (rongées par l'acide), traces de griffures, excréments séchés (intéressants à analyser) et pelures de légumes (la seule pitance des SDF mutants).
- ✓ Dans les fichiers de l'un des deux ordinateurs de la grange se trouvent les noms et adresses de tous les membres de l'équipe de Terry. Le recoupement avec les victimes de Doug ne devrait pas être trop difficile à établir. C'est l'occasion ou jamais d'aller faire le guet avant la prochaine tentative de meurtre. Grâce à ses pouvoirs psis, le cobaye poursuit ses errances nocturnes. La lumière lui fait mal aux yeux, mais il est parfaitement à l'aise dans l'obscurité grâce à sa vision infrarouge. Ses capacités psi-oniques lui permettent de détecter les ondes mentales de ses tortionnaires et donc de les trouver, où qu'ils se cachent. Richard Stauber, l'autre hybride homme-arquilien, se terre quant à lui dans la cave d'une maison abandonnée, en périphérie de la ville. Il ne représente pas un danger pour les habitants d'Eerie, il est bien trop craintif et perturbe pour cela. Doug compte venir le chercher une fois qu'il en aura fini avec ses bourreaux.

Pas prévu au programme

Un certain nombre de facteurs annexes sont susceptibles de perturber le déroulement de l'enquête. La liste est loin d'être exhaustive...

- ✓ L'irruption inopinée d'une équipe de reporters télé, avec caméras, gros éclairage et questions stupides. Les agents doivent essayer de brouiller les pistes sans pour autant se démasquer, ni « doubler » le shérif (ils sont en direct à l'antenne).
- ✓ Ron Hogan, le cinglé affublé d'un masque grotesque qui se fait passer pour le tueur. Il se fera peut-être coincer en flagrant délit par les personnages, qui n'auront plus qu'à le ramener chez le shérif. Interpellé, il ne se rend pas immédiatement. Il essaye même de se défendre, armé d'un couteau à cran d'arrêt. Il ne cherche pas à tuer, bien sûr, mais il est tellement maladroit...
- ✓ Le shérif Barnes est un véritable empoté, doublé d'une teigne arrogante. Il mettra sans le vouloir des bâtons dans les roues des agents, parfois en voulant bien faire. À nos héros de se montrer diplomates: la réputation de W&B est en jeu.
- ✓ David Jensen, le journaliste envoyé par le magnat de la presse qui finance Facts ! recherche un certain Terry Martins, introuvable. Si vous le souhaitez, il finit par contacter les agents.
- ✓ Grimm, le garde du corps survivant, a pour mission de protéger Terry des attaques du cobaye Doug, ou de tous ceux qui se mêleront d'un peu trop près de ses petites affaires. Si les agents tourmentent autour de la grange des Mills ou du garage de Martins, près de la tour, faites-le intervenir. Grimm est armé, et il n'hésite pas à tirer, manquant sa cible de peu. En vérité, il a simplement l'intention de leur faire peur, ratant volontairement ses trois premiers tirs. Si les agents persistent, Grimm se dit qu'au pire, leur mort sera mise sur le compte du tueur. Attention, c'est un tireur d'élite, et il utilise une arme à visée infrarouge. Il se trouve au 7^e étage de la tour. Les personnages peuvent réussir à le neutraliser en se séparant et en prenant des risques (jets de Cascade ou de DEX x2). Chaque fois qu'un agent se met à découvert, Terry tire. Il rate volontairement les trois premiers coups. Les agents doivent trouver un moyen de le prendre à revers, ou courir le risque d'une balle gros calibre dans le corps.

Et si... les PJ capturent Doug avant le final ?

Si les personnages réussissent à capturer le néo-Arquilien, il essaie de s'enfuir dès la nuit suivante. Doug se sert de son acide pour faire fondre les murs ou les barreaux de sa geôle. Soit les agents l'ont à l'œil et le poursuivent (tout dépend du mode de surveillance qu'ils ont adopté. Ont-ils pensé à fixer un traceur radio sur ses vêtements?), soit ils doivent le retrouver. S'ils n'ont pas obtenu les indices de la grange, c'est peut-être le moment de les aiguiller dans cette direction. Dans le pire des cas, ils le perdent. Et ils voient alors simplement une navette trapézoïdale décoller vers les 4 h 00 du matin. Les meurtres prennent fin, mais ils ne sauront jamais vraiment ce qui s'est passé, et le shérif n'aura pas grand-chose à raconter aux médias: un demi-échec pour W&B.

Le final

Dans le garage de Terry, Doug et Richard (ou juste Richard, suivant la façon dont se seront débrouillés les agents) sont en pleine discussion télépathique avec Terry, l'ufologue. La navette spatiale est là, luisante, avec son revêtement métallique inconnu, absolument inoxydable et inattaquable à l'acide. Les agents doivent prendre position. Les néo-Arquiliens ne veulent plus faire de mal aux humains. Ils essaient d'influencer mentalement Terry, qui résiste (il est doté d'une grande force de volonté) et refuse de les laisser partir. Les « extraterrestres » s'adressent alors par télépathie aux person-

nages. Ils veulent juste quitter la Terre et rentrer « chez eux ». Les agents doivent prendre une décision. Qui aident-ils? Terry, lui, ne tarde pas à faire feu sur Doug, prétextant un geste menaçant. Son compagnon essaie alors de le neutraliser. Le départ des extraterrestres dépend totalement de l'attitude des agents.

Si les néo-Arquiliens s'envolent, les agents n'ont plus qu'à convaincre le grand public que tout ce qui s'est passé était parfaitement normal et rationnel. Pourquoi ne pas faire porter le chapeau à l'un des scientifiques tués?

Si les néo-Arquiliens restent, les agents peuvent essayer de les ramener à Londres, où ils seront protégés et bien traités au sein de l'agence (bonne chance tout de même pour les convaincre de venir). Le vaisseau sera soigneusement étudié. Quoi qu'il arrive, Doug et Richard voudront toujours partir et, après quelques semaines d'observation, Ward et Blackmoor les laissent rentrer « chez eux ». Le simple fait de rapporter la navette et les hybrides en Europe peut facilement constituer une aventure à part entière, surtout si des journalistes trop curieux continuent à s'intéresser à l'affaire ou pire, des agents du FBI... Elle est en état de voler, mais reste à la piloter et à ne pas se faire repérer par les radars militaires.

Si Terry est toujours en vie, il va falloir décider de son sort. Il mérite un châtiment, il est visiblement fou... mais il faut garder le secret sur ses expériences, sous peine d'en faire un enjeu pour tout ce que le monde du paranormal compte de cinglés.

Conclusion(s)

- ✓ Les néo-Arquiliens décollent sous les yeux des agents et de quelques habitants d'Eerie. médusés. Vous pourrez toujours les faire intervenir dans une aventure ultérieure, si vous le souhaitez. Peut-être la navette en fuite a-t-elle été suivie par le vaisseau ennemi ? Si c'est le cas, la Terre risque de recevoir bientôt d'autres visites beaucoup moins amicales...
- ✓ Si les agents ont recueilli des informations occultes et paranormales intéressantes et les ont compilées, ils feront plaisir à Blackmoor. Ward, lui, sera surtout satisfait si les agents ont empêché le dernier meurtre et su rester discrets. S'ils ne l'ont pas joué trop perso et ont rendu service au shérif, en lui donnant officiellement tout le crédit de cette éventuelle réussite, ils s'en font un ami.
- ✓ Si les personnages sont passés complètement à côté de l'enquête et n'ont pu empêcher le meurtrier de sévir ou pire, si la presse s'en est mêlée, ils seront sévèrement réprimandés par White.

Les PNJ : Ron Hogan, le mythomane irresponsable

Terry Martins, l'ufologue

Description : Un homme chauve d'une quarantaine d'années aux traits assez durs, portant un bouc et de petites lunettes. Sa personnalité est celle d'un arriviste qui sombre peu à peu dans la mégalomanie.

Tout pour la science, tel est le credo de Martins, et sa soif de connaissances justifie à ses yeux tous les excès. Lorsque débute l'aventure, Terry a déjà perdu tout sens des réalités.

FOR 13 INT 17 CON 14 POU 17
TAI 14 DEX 11 APP 12 PV 14

Bonus aux dommages : + 1d3.

Compétences : Bibliothèque 80%, Chercher 70%, Conduire automobile 35 %, Culture générale 75 %, Discrétion 35%, Esquiver 30%, Anglais 90%, Français 30%, Espagnol 40%, Histoire/géographie 60%, Informatique 40%, Leadership 50%, Orientation 60%, Paranormal 50%, Persuasion 60%, Piloter Avion 60 %, Sagacité 65 %, Sciences appliquées 50%, Sciences pures 55 %, Vigilance 55 %.

Combat : Armes de mêlée 30%, Armes de poing 50%, Bagarre 50%.

Armes : Pistolet automatique 9 mm, dommages 1d10, 2 coups par round, chargeur de 9 cartouches, portée 30 mètres.

Doug Fairchild, le cobaye néo-Arquilien

Description : Dans les derniers jours de sa mutation, Fairchild est devenu un humanoïde aux membres couverts de protubérances osseuses. Sa tête a grossi, ses cheveux sont tombés, sa langue est devenue bifide, et sa peau a pris une teinte grisâtre. Quant aux yeux, ils sont devenus entièrement rouges. Doug est désormais nyctalope, même s'il aura beaucoup de mal à passer pour un véritable Arquilien, à supposer qu'il parvienne à retrouver un jour « sa » planète. Ses caractéristiques physiologiques sont une force et une endurance physique très importantes; des réflexes plus rapides que ceux d'un être humain normal; un sang acide; une capacité à respirer aussi bien des atmosphères oxygénées que chlorées; une vision infrarouge (il craint la lumière vive)... et des capacités de transmission télépathique.

FOR 20 INT 9 (18*) CON 20 POU 14 (18*)
TAI 15 DEX 15 APP 02 PV 18

Points d'énergie: 18.

Bonus aux dommages : + 1 d6.

Armure : 2 points de peau épaisse.

Compétences** : Art (Guitare) 30%, Athlétisme 80%, Bricolage 40%, Cascade 45 %, Chercher 30 %, Discrétion 45 %, Esquiver 50 %, Anglais 80 %, Arquilien 30%, Informatique 40%, Informatique arquilienne 80%, Navigation dans l'hyperespace 60 %, Orientation 80%, Paranormal 30%. Persuasion 60 %, Piloter navette 80%. Sagacité 50 %, Sciences appliquées 70%, Sciences pures 95%, Survie 50%, Vigilance 35%.

Combat : Bagarre 55%.

Armes : Sang acide, qui inflige 2d6+3 de dommages. Il n'hésite pas à se couper pour se servir de son sang d'une acidité effroyable, mais ne peut pas effectuer plus de 3 attaques acides dans un même combat.

Pouvoirs psioniques : Télépathie (niveau supérieur), Empathie (niveau normal)

Note : Utilisez les mêmes caractéristiques si vous devez effectuer des jets de dés pour l'autre néo-Arquilien.

* Les caractéristiques entre parenthèses sont celles du cobaye après la phase ultime de sa mutation. ** En italique, les compétences après l'ultime mutation du cobaye.

Description : Hogan est un adolescent attardé. Son visage poupin, encadré de cheveux coupés ras, trahit une intelligence médiocre. Il porte un masque assez grotesque, avec des yeux rouges lumineux, acheté par correspondance dans une boutique d'Evansville. C'est un jeune paumé, qui a déjà tenté des coups médiatiques pour se faire remarquer, sans grand succès. Il pense que son attitude va lui ouvrir les portes de la notoriété.

Il sera innocenté en temps voulu, se dit-il, et il pense déjà au livre autobiographique qu'il pourra écrire après ces événements.

FOR 14 CON 12 TAI 15 APP 11
INT 8 POU 10 DEX 14 PV 14

Bonus aux dommages : + 1d3.

Compétences : Art (Musique rock) 45%, Athlétisme 30%, Bricolage 40%, Cascade 20 %, Chercher 30 %, Conduire moto 40%, Conn. de la rue 60%, Déguisement 70%, Discrétion 30%, Esquiver 35%, Anglais 80%, Informatique 30 %, Persuasion 50 %, Sagacité 30%, Serrurerie 25%.

Combat : Armes de mêlée 55 %, Bagarre 55%.

Armes : Poignard, dommages 1d3+2+1d3.

Erik Grimm, garde du corps et sniper

Description : Grimm possède la carrure d'un footballeur américain. Il porte une casquette des Chicago Bulls et des lunettes noires, qu'il n'enlève que pour viser (sa vue est excellente). Son visage est dur et fermé. Il est assez peu loquace, et voue un véritable culte à Martins, qu'il se refuse à trahir.

À part ça, il a autant de sens moral qu'une huître.

FOR 15 CON 15 TAI 16 APP 12
INT 11 POU 12 DEX 16 PV 16

Bonus aux dommages : + 1d3.

Compétences : Athlétisme 50 %, Bricolage 70 %, Chercher 40 %, Conduire automobile 45%, Conn. de la rue 40 %, Discrétion 40 %, Esquiver 40%, Anglais 80%, Informatique 30%, Leadership 50%, Orientation 60%, Paranormal 30%, Plongée 30%, Sabotage 20%, Serrurerie 40%, Survie 30%, Vigilance 60%.

Combat : Armes de mêlée 50%, Fusil 70%, Bagarre 60%.

Armes : Sniper Rifle .30, dommages 2d6, 1 tir par round, chargeur de 10 balles, portée 100m, Matraque 1d6+2+1d3.

Armure : Gilet pare-balles, protection 6.