

# **ON S'FAIT UNE TOILE ?**

*Un scénario pour jeu de rôles contemporain fantastique, par Selwin*



*12<sup>ème</sup> concours de scénarios de la Cour d'Obéron*

Illustration : *Le Cri*, Edvard Munch (1893)

# ON S'FAIT UNE TOILE ?

(Un scénario pour jdr contemporain fantastique)

## LE SCENARIO EN BREF

### PREAMBULE

Ce scénario a été conçu dans le cadre du Douzième concours de scénarios de la Cour d'Obéron, en décembre 2005.

Le thème du concours était : « une étrange disparition », avec pour élément : « une toile ».

Le cinéma d'une petite ville du nord-est des Etats-Unis est au cœur d'un étrange mystère. Lors d'une projection d'un vieux film des années 40, l'ensemble des spectateurs présents dans la salle a disparu sans explication. Les PJs seront amenés à enquêter sur cette étrange disparition et découvriront (certainement) que des faits similaires se sont déjà produits à trois reprises dans la ville.

A partir de l'élément commun à ces trois affaires, la toile sur laquelle est projeté le film, ils devraient remonter jusqu'à l'explication des disparitions et une bien étonnante entité surnaturelle et... cinéophile : un être qui a pris le contrôle de l'ensemble de la ville, depuis plus de 300 ans...

*Ce scénario contemporain se veut générique, même s'il sera particulièrement bien adapté à l'Appel de Chtulhu.*

### DISPARITIONS A RED ROCK JUNCTION (MAINE, U.S.A.)

Red Rock Junction est une petite ville, de la côte est des Etats-Unis. On y vit la vie tranquille des villes de province américaines, entre soirées au bar, au bowling, au cinéma ou tout simplement en famille.

Mais c'est dans le cinéma municipal que notre histoire débutera, un soir de novembre 2005.

A la séance de 22h00, lors de la projection du fameux Casablanca de Michael Curtis, l'ensemble des personnes présentes dans la salle s'est évaporé. Avec le projectionniste.

Ce n'est qu'à la fin de la projection, vers 23h45, que l'ouvreuse, Concepción Maria Avila, s'étonnant de ne voir personne sortir de la salle, a découvert cette bien étrange disparition.

La police est bien vite venue sur les lieux de l'affaire. Ne trouvant rien d'autre que les effets personnels des spectateurs et du projectionniste,

abandonnés sans aucune explication. L'issue de secours ne semble pas avoir été utilisée, il n'y aucune traces de sang ou de lutte... Rien. Et personne n'a vu quiconque entrer dans la salle après le début du film.

Au total, ce sont 20 personnes qui manquent officiellement à l'appel (en réalité 19, comme nous verrons plus loin).

La salle, tout comme le cinéma, ont été mis sous scellés judiciaires. L'enquête se poursuit, mais le shérif local, Joe Brady, reste perplexe et prévoit déjà de classer l'affaire au rayon des « *foutus mystères inexpliqués, que seul not'bon dieu d'Eternel en sait que'qu'chose* »

De témoin, on n'en connaît aucun. Il y en a pourtant bel et bien un. Billy Void, un marginal un peu attardé, qui s'est éclipsé aux toilettes juste avant la disparition des autres personnes, vers 22h30. Découvrant, à son retour, que la salle était vide et que le film projeté était... bien particulier, il fut pris d'une intense panique et courut se réfugier à nouveau aux toilettes, pour prier pour le salut de son âme. Il ne quittera les toilettes qu'au moment où l'ouvreuse appellera la police, passant inaperçu.

### INTRODUCTION DES PERSONNAGES-JOUEURS

Les PJs pourront être amenés à enquêter sur cette affaire pour un grand nombre de raisons :

- ✓ un ou plusieurs de leurs parent(s) / ami(s) / proche(s) ont disparu dans le cinéma ;
- ✓ détectives privés ou « Investigateurs du paranormal renommés », ils ont été engagés par le maire de la ville, dépité devant l'incompétence du Shérif ou par toute autre personne susceptible d'avoir perdu un de ses proches dans le cinéma ;
- ✓ ils peuvent enquêter sur une affaire parallèle et découvrir dans le journal ou sur Internet « l'affaire du cinéma de Derry », dont les caractéristiques surnaturelles devraient leur sauter aux yeux ;
- ✓ ils peuvent appartenir au FBI qui les aura chargé de retrouver ces citoyens américains perdus (le FBI pouvant d'ailleurs avoir d'autres intérêts derrière tout cela... Par exemple, découvrir un moyen de faire s'évaporer des gens en un clin d'oeil ?)

Ainsi de suite. Chaque PJ peut même enquêter en parallèle des autres, avec des objectifs différents mais se recoupant, puisqu'au final, chacun cherchera à connaître le pourquoi du comment.

En tout état de cause, il est nécessaire que les PJs ne soient pas originaires de la ville et qu'ils y mettent les pieds pour la première fois de leur vie.

## **CE QUI S'EST PASSE**

Red Rock Junction est une ville hantée par un esprit dément, installé à l'intérieur du gigantesque rocher rouge qui a donné le nom à la petite bourgade.

Cet esprit inhumain n'était originellement pas malfaisant ; il a perdu la raison avec la mort d'une jeune femme pour qui il éprouvait beaucoup d'affection. Sarah O'Reilly, brûlée après avoir été convaincue de sorcellerie, avait donné goût malgré elle à la littérature, au théâtre et à la mise en scène à cet esprit étranger de la Terre.

A compter de la mort de Sarah, l'esprit du rocher a décidé qu'il ferait souffrir les hommes vivant à Red Rock Junction.

Il se manifeste dans leurs rêves et son emprise sur la ville est énorme, au point que la grande majorité des habitants de Red Rock obéissent inconsciemment à la volonté de l'esprit du rocher rouge.

Celui-ci se manifeste généralement tous les 20 ans (à chaque génération, donc) en réalisant des sacrifices violents et spectaculaires. Meurtres en série ; explosion inexplicquée de l'usine, flambant neuve, d'automobiles ; etc... Le passé de Red Rock Junction est marqué par ce genre d'événements sinistres. Entre deux, l'emprise de l'esprit reste forte par le biais des cauchemars imposés aux habitants de la ville.

Lorsque l'esprit s'est éveillé une nouvelle fois en 1945, c'est pour découvrir l'extraordinaire essor du cinéma. Et cela a revigoré le goût de notre esprit pour la mise en scène, les histoires dramatiques et l'art de conter en général. Sauf que le cinéma lui permettait d'aborder les choses sous un angle nouveau.

Pour honorer la mémoire de sa chère Sarah, l'esprit du rocher a donc décidé que ses sacrifices se feraient donc désormais par l'intermédiaire du 7<sup>ème</sup> art, le cinéma.

Il a investi de son pouvoir la toile sur laquelle étaient projetés les films dans le cinéma municipal. Et un soir de novembre, le même mois où fut brûlée Sarah O'Reilly, l'esprit absorba 20 personnes (une par année de sommeil) dans la toile maudite.

Puis, chaque nuit, pendant 20 jours (une lunaison), l'esprit met en scène nos 20 prisonniers, dans un film de son cru, inspiré des productions cinématographiques terrestres. Acteurs malgré eux, nos 20 malheureux se retrouvent plongé dans des

intrigues glauques et terribles, qui terminent toujours par la mort de l'un d'entre eux.

Satisfait de sa production, l'esprit se rendort ensuite à peu près, ressassant ses « films » et jouissant de l'horreur vécue par les 20 personnes enlevées. A noter que cette production sert aussi à alimenter les cauchemars que l'être du rocher inspire aux habitants de Red Rock Junction...

En novembre 2005, l'esprit du rocher va frapper à nouveau. Mais cette fois, l'affaire ne risque-t-elle pas d'être révélée ?

Jusqu'alors, en effet, l'esprit était parvenu à contrôler la diffusion de l'information (via son emprise sur les gens de Red Rock). Mais aujourd'hui, à l'ère de l'information, l'esprit pourrait bien voir débarquer quelques investigateurs curieux, attirés par l'étrangeté de cette disparition.

## **L'AVENTURE EN QUELQUES MOTS**

Les PJs seront amenés à dénouer l'histoire en suivant diverses pistes, présentées de façon non linéaires, en particulier :

- ✓ l'observation de la salle de cinéma (où ont lieu des projections clandestines, déclenchées par et pour le plaisir de l'esprit du rocher),
- ✓ les témoignages de quelques personnes échappant à la domination de l'esprit (un journaliste, un prêtre, le maire de la ville, une « web reporter » amatrice et adepte de la théorie du complot, le seul rescapé de l'enlèvement...),
- ✓ l'observation de la ville à proprement parler et sa propension à se dresser contre tout fouineur mal venu,
- ✓ la prise de contact avec l'esprit du rocher rouge qui pourra se faire par le biais des rêves des PJs, mais ne pourra vraisemblablement n'être imaginée par les PJs qu'après avoir rassemblé un maximum d'indices.

Pour résoudre le problème de Red Rock Junction, les PJs devront rentrer en contact avec l'esprit du rocher. De deux choses l'une, ou le MJ décide que l'esprit est inflexible, ou il choisit de donner une issue positive à l'affaire.

- ✓ Dans le premier cas, c'est pas gagné... L'esprit en question est virtuellement indestructible. Selon sa nature (qui dépendra de l'univers de jeu retenu par le MJ), il existe certainement des moyens surnaturels de faire fuir l'esprit. Un exorcisme dirigé par un prêtre ou encore un combat onirique contre l'esprit incarné dans les rêves des PJs, par exemple.
- ✓ Dans le second cas, il faudra négocier. La promesse de publier de façon posthume l'œuvre de Sarah O'Reilly peut être une excellente idée pour apaiser notre être surnaturel. Mais d'autres idées peuvent être

imaginées (réaliser des vrais films avec l'aide de l'esprit ?)

A noter que la destruction de la toile maudite est un moyen pour éviter que l'esprit ne recommence ses enlèvements au cinéma, mais que cela ne réglera pas toute l'affaire. En outre, détruire cette toile ne sera pas aisé.

Quoi qu'il en soit, il sera impossible de sauver les prisonniers de la toile. Ceux là sont définitivement perdus.

## REMONTER LA PISTE DE L'ESPRIT DU ROCHER

L'enquête des PJs devrait les conduire jusqu'à la toile sur laquelle est projeté le film. C'est en effet par son biais que nos malheureux spectateurs se sont évaporés.

Puis, logiquement, ils devraient remonter jusqu'à l'affaire des sorcières ou pour le moins finir par comprendre que le rocher est derrière ces enlèvements perpétrés dans les salles obscures.

Suivent ci-après les différents éléments de l'enquête, que les PJs pourront découvrir dans n'importe quel ordre.

### TROIS AFFAIRES SIMILAIRES

Il existe deux cinémas à Red Rock Junction : celui utilisé actuellement et le vieux cinéma municipal, aujourd'hui désaffecté.

Le vieux cinéma de Red Rock Junction a été le cadre d'affaires de disparitions mystérieuses similaires à celle qui vient de se produire.

#### Novembre 1945 : essai !

En novembre 1945, 20 personnes se sont évaporées brusquement, à la séance de 21h30. Il n'y eut ce soir là que deux rescapés : le projectionniste, retrouvé prostré, n'a jamais ouvert la bouche depuis lors et jusqu'à sa mort, 10 ans plus tard ; le jeune Johnny Mulligan, 10 ans à l'époque, a sombré dans un état proche de l'autisme et n'a jamais daigné dire un mot au sujet de la disparition de ses parents et des 18 autres spectateurs. Johnny Mulligan a aujourd'hui près de 70 ans ; physiquement, il est en pleine forme : « un cœur d'athlète » affirme le médecin de l'asile où il est interné. Parce que le problème de Mr Mulligan, c'est qu'il ne parle jamais et semble rester enfermé dans un univers imaginaire et intime. Les murs de sa chambre, à l'asile, sont couverts de dessins, croquis, peintures représentant tous les visages de personnes terrifiées, hurlant de désespoir (une bonne illustration de son « art » serait le *Cri*, d'Edvard Munch, toutes proportions gardées, bien sûr : Mulligan n'est pas aussi talentueux).

#### Novembre 1965 : essai transformé !

En novembre 1965, 20 personnes disparaissent à nouveau. Cette fois-là, une demi-douzaine de personnes sont témoins du drame. Aucune n'a jamais voulu en parler. Et il ne faut pas compter obtenir un témoignage aujourd'hui : l'ensemble des survivants de la disparition de 1965 sont morts (tous se sont suicidés).

#### Novembre 1985 : fermeture du premier cinéma de Red Rock Junction

En novembre 1985, 20 personnes qui manquent à l'appel à la fin d'une séance. Leur disparition aurait

eu lieu entre 21h55 et 22h05. Cette fois là, il s'agit des 19 spectateurs et d'un agent d'entretien, qui s'était attardé pour voir un bout du film projeté. Le projectionniste, qui s'était absenté une dizaine de minutes pour aller aux toilettes, découvrira la salle vidée de son auditoire.

A la suite de cette troisième affaire, le cinéma municipal sera fermé (janvier 1986), son mobilier vendu aux enchères jusqu'à la toile de projection (en février 1986) et laissé à l'abandon. Le vieux cinéma de Red Rock Junction est d'ailleurs aujourd'hui encore debout (du moins, à peu près : il menace de s'effondrer). Plus personne ne s'y rend, exceptés quelques gamins en mal de frissons. On murmure en effet qu'il serait hanté et qu'un vieil esprit indien revanchard y enlèverait les descendants des « envahisseurs ». En réalité, s'il est hanté, c'est par les rats ou les chats...

### Un mutisme agaçant

A Red Rock Junction, nul ne souhaite parler de ces deux vieilles histoires. Si les PJs, qui seront certainement intrigués par le vieux bâtiment abandonné, questionnent les habitants de la ville, ils seront confrontés à un mutisme farouche, voire hostile (avec des arguments aussi pertinents que « on ne parle pas des vieilles histoires ! », « chaque communauté a son lot de cadavres dans les placards et leurs portes doivent rester fermées ! » ou encore « si vous étiez de Red Rock, vous n'auriez pas besoin de poser la question ! »), ou bien on leur répondra que le cinéma a été fermé pour « insalubrité », ou encore on leur servira l'histoire de l'esprit indien hantant le vieux cinéma (qui est peut-être la plus proche de la vérité...)

Les seules mentions des affaires de 1945, 1965 et de 1985 sont disponibles aux archives du journal local, ou par le biais d'Internet. Le doyen de la ville peut s'avérer bavard, si on lui présente des arguments percutants (et alcoolisés).

Voir plus loin à propos de ces pistes.

### UNE TOILE DE PROJECTION EN TROP BON ETAT

Lorsque le mobilier du vieux cinéma municipal de Red Rock Junction fut mis aux enchères, il fut intégralement acquis par une entreprise de BTP, « Lloyds & Sons », dont le patron, Arthur Lloyds, était un féru de cinéma.

Il en profita ainsi pour décorer son bureau et le hall d'accueil de son entreprise avec les divers objets acquis : caméra de projection, bobines de films, caisses de l'ouvreuse, etc...

Arthur Lloyds avait même racheté la toile sur laquelle étaient projetés les films. Elle fut oubliée pendant près de 10 ans, dans l'entrepôt.

Ce n'est qu'en 1997, soit 11 ans après son achat par Arthur Lloyds, que son fils George, nouveau patron de « Lloyds & Sons », revendit la toile à la mairie de Red Rock Junction.

Le nouveau maire, Franck H. Milton, venait en effet de prendre la décision d'ouvrir un nouveau cinéma municipal à Red Rock. Comme il s'en était ouvert à G. Lloyds, au cours d'une réception, l'entrepreneur y vit l'opportunité de se débarrasser de cette toile dont il n'avait que faire. Le maire Milton fut d'abord surpris par la proposition de Lloyds, mais découvrant qu'il s'agissait d'une véritable toile de projection, en parfait état, il finit par conclure l'affaire avec son ami George.

Et c'est ainsi que, en 1998, la vieille toile de l'ancien cinéma municipal de Red Rock Junction reprenait du service dans une salle de projection flambant neuve.

Les détails de la vente aux enchères sont disponibles auprès du notaire de la ville, Kevin Green, dont le père, Donald Green, avait géré la cession des biens du cinéma.

Une mention de la vente aux enchères est disponible aux archives du Red Rock Daily News (voir plus loin).

Le maire, Franck H. Milton, pourra éventuellement dire aux PJs, au détour d'une conversation, qu'il a acquis la toile auprès des Lloyds.

George Lloyds confirmera les faits, s'il est questionné (toutefois, les PJs devront le harceler pour pouvoir le rencontrer). Il expliquera que cette toile et tout un fatras d'objets du vieux cinéma ont encombré ses entrepôts pendant des années. Ce n'est qu'en 1994, avec le décès de son père et sa succession à la tête de l'entreprise familiale, que George a pu commencer à revendre tous ces objets « inutiles » que son père s'entêtait à conserver, par « plaisir maniaque » de collectionneur.

### **LES DELIRES DE BILLY VOID**

Billy Void est, parmi les personnes présentes dans la salle, le seul rescapé de « l'enlèvement » de novembre 2005. Et pour cause, au moment des faits, il s'était éclipsé aux toilettes. A son retour, il découvrit la salle vidée de ses occupants... et, précisera-t-il : « coincés sur la toile ! Ils hurlaient, hurlaient, suppliaient pour qu'on les délivre ! Ca a duré quelques minutes, puis le film s'est remis à tourner normalement ! »

Billy s'enfuit par l'issue de secours aussitôt cette découverte faite.

Il rejoindra sa maison où il restera cloîtré jusqu'à ce que les PJs le découvrent errant dans la rue, hagard et à moitié affamé (son frigo est vide, il ne se nourrit plus que de chocolat et des rares sucreries qui lui restent). Eventuellement, si les PJs décident de visiter les domiciles des disparus « officiels », ils pourront tomber sur Void dans l'état décrit plus haut.

Presque personne ne s'inquiètera de l'absence de Billy. Le jeune homme est en effet un marginal, considéré comme « l'idiot du village » par ses concitoyens. Son hobby favori, presque une obsession, était le cinéma. Il passait la quasi-totalité de sa pension d'Etat dans la location de vidéos ou l'achat de places de cinéma.

Son nom ne sera mentionné que par l'ouvreuse Concepción Avila, le prêtre Father Tom et le journaliste George Ferguson, dans son premier article relatant l'affaire.

Voir plus loin pour ces informations.

Billy Void est en proie à des délires puissants. Il prétend « qu'il m'appelle », « qu'il veut que je retourne voir le film », « qu'il a un rôle à m'offrir dans ses films ». Mais Billy affirme ne pas vouloir « être un acteur » et qu'il refuse d'aller au cinéma.

Si les PJs questionnent Billy sur l'identité de celui qui l'appelle, le jeune homme tombera à genoux, pleurant, suppliant qu'on le laisse en paix.

Cinq jours après la première disparition dans le cinéma, Billy Void s'introduira subrepticement dans le cinéma, une demi-heure avant minuit. A minuit il sera happé par la toile.

Voir aussi « Des projections clandestines ».

### **DES PROJECTIONS CLANDESTINES**

Dès le lendemain de la disparition, un phénomène étrange se produit à minuit, dans la salle de projection du cinéma.

Le cinéma est placé sous scellés judiciaires, le temps de l'enquête. Personne n'est donc autorisé à y entrer, sauf avec une dérogation exceptionnelle (du shérif ou d'une autorité supérieure, le cas échéant). En particulier, la nuit, le cinéma est désert.

Pourtant, toutes les nuits, à minuit précise, le projecteur de la salle se déclenche et un film débute sur la toile. Un film bien peu commun, puisque ses protagonistes principaux sont les 19 personnes enlevées.

Celles-ci sont complètement désespérées, affolées, à la limite de la folie (ou réellement démentes pour certaines). Elles sont plongées pendant deux heures dans un film d'horreur, un

thriller, un film catastrophe, un film policier... Peu importe, du moment que le film en question soit meurtrier. En effet, à la fin de chacune de ces séances, l'un de ces acteurs malgré lui trouvera la mort.

A noter que les 19 disparus ne sont pas nécessairement « utilisés » dans chaque film de notre mystérieux et sadique metteur en scène. Celui-ci puisera dans son pool d'acteurs, à l'envie, pouvant faire « jouer » tout ou partie des malheureux.

Au MJ de décrire une scène quelconque issue de sa filmographie personnelle. Par exemple : « trois des disparus sont dans une forêt, complètement perdus. Ils doivent être déboussolés, tant ils se comportent bizarrement pour essayer de se tirer d'affaire. Une nuit, l'un d'entre eux est enlevé... Ses deux compagnons finissent par retrouver sa trace... Et le découvrent debout, dans un coin de la pièce principale d'une vieille bicoque, au milieu de la forêt. Tremblant de peur, incapable de prendre la fuite, il paraît être un mouton attendant la mort dans un abattoir... Fondu enchaîné... Les trois malheureux sont chacun à un coin de la pièce, tous dans la même position, pleurant, geignant, demandant miséricorde... Une main noire s'éleva soudain... Elle tient un long couteau de boucher... Qui s'abat sur un des trois acteurs, dans une débauche d'hémoglobine... »

Ces sacrifices se renouvelleront chaque nuit, pendant 20 nuits, à hauteur d'un mort par « séance ».

Notes :

- ✓ nul dans la salle ne peut se faire entendre des acteurs présents sur la toile ;
- ✓ « les rôles secondaires » sont tenus par une partie des habitants de Red Rock Junction, mais eux ne sont pas vraiment piégés dans la toile (voir « des cauchemars bien réels à ce sujet ») ; d'ailleurs, si un des PJs n'assiste pas à l'une de ces projections, préférant dormir tandis que ses compagnons se sont rendus à la séance nocturne, ceux-ci découvriront leur ami dans le film ;
- ✓ il manque une personne au pool d'acteurs retenus par notre metteur en scène surnaturel : en l'occurrence, il s'agit de Billy Void ; choisi lors du « casting initial », il finira par être attiré jusqu'au cinéma pour être happé par la toile ; si les PJs sont présents, ils verront Billy être entouré par un halo prismatique, hurlant de terreur : il s'évaporerait alors sous leurs yeux... pour se retrouver sur la toile, en compagnie d'autres « acteurs » du film qui débute alors ; assister à un tel événement provoquera un choc psychologique terrible, cela va sans dire ;

- ✓ les projections dureront donc 20 jours ; l'enlèvement a eu lieu une nuit de pleine lune, comme tous les enlèvements précédents. Sarah O'Reilly fut aussi assassinée un jour de pleine lune, comme les PJs pourront le découvrir avec quelques calculs.

### **DES CAUCHEMARS BIEN REELS**

Les habitants de Red Rock Junction sont habitués aux cauchemars. Ils en font presque chaque nuit, un désagrément que les PJs connaîtront dès leur première nuit de sommeil.

Ces cauchemars sont toujours très scénarisés : le rêveur se trouve ainsi coincé dans une intrigue haletante, stressante, tournant systématiquement au glauque et au morbide. Chaque cauchemar finit en effet sur la mort d'une personne.

Les histoires mises en scène dans ces cauchemars sont très diverses. Films d'horreur, thrillers, films catastrophes, histoires sordides de maffieux, affaires de sorcellerie au 17<sup>ème</sup> siècle, massacres d'Européens par des Indiens...

Le metteur en scène de ces cauchemars puise en effet dans toutes les affaires terribles qui ont marqué Red Rock Junction depuis sa fondation, en 1675. Le cinéma est désormais pour lui une source d'inspiration gigantesque et lui a permis de renouveler radicalement son répertoire. Voir aussi les paragraphes qui sont consacrés à l'entité en question : « un metteur en scène diabolique ».

A noter que ces cauchemars ne sont absolument pas dangereux pour ceux qui les font. Ils les plongent seulement dans un important état de stress pour la journée qui suivra. Chaque PJ en proie au cauchemar verra en conséquence ses capacités réduites le jour suivant (malus à tout ou partie de ses compétences).

Le MJ veillera à distiller ces cauchemars tout au long de la partie. La première nuit, au moins la moitié des PJs cauchemardera. La deuxième nuit, le reste du groupe y sera soumis. Ensuite, un PJ par nuit fera des cauchemars jusqu'à la résolution (éventuelle) de l'affaire.

Notes :

- ✓ les cauchemars se produisent toujours aux environs de minuit ; à leur issue, les « rêveurs » sont réveillés en sursaut, en proie à une angoisse intense qui ne s'amenuisera qu'au petit matin et disparaîtra à la tombée de la nuit suivante ;
- ✓ chaque cauchemar est le même pour tous ceux qui le font ; s'ils comparent leurs rêves, les PJs pourront s'en apercevoir ;
- ✓ les habitants de Red Rock Junction refuseront pour la plupart de parler de ces rêves ; les seuls susceptibles de s'en ouvrir (avec réticence)

sont Franck Milton, le maire, George Ferguson, le journaliste, Thomas O'Neil, le prêtre, Samuel Monaghan, le doyen de la ville et Kay Connelly, la propriétaire du site Internet [www.redrock-mysteries.net](http://www.redrock-mysteries.net) ;

## **UNE VIEILLE AFFAIRE DE SORCELLERIE**

### **L'origine du Mal**

Red Rock Junction a été fondée au début de l'année 1674 par une petite communauté d'immigrants catholiques irlandais.

Rapidement, le gouverneur anglais de Boston y envoya une poignée de notables et quelques colons puritains, pour contrôler cette population suspecte (comme l'étaient nécessairement des irlandais aux yeux d'anglais de l'époque).

Les autorités anglaises imposèrent des règles strictes ; le pasteur se montrait virulent à l'égard de la communauté irlandaise qu'il accusait de se livrer à des rites païens (liés à la culture celte et à la sorcellerie).

En novembre 1675, trois jeunes femmes catholiques furent ainsi condamnées au bûcher, après avoir été convaincues de sorcellerie, au terme d'un procès éclair.

Sarah O'Reilly, Ann et Mary Galaway n'étaient pourtant que trois jeunes femmes paisibles, peut-être un peu trop éprises de littérature et de théâtre.

Elles s'étaient mises en tête de monter une petite troupe de théâtre et avaient convaincus une poignée de jeunes gens de Red Rock de les suivre dans cette aventure.

Sarah était l'inspiratrice et le leader de la troupe. En quelques mois, elle était parvenue à écrire une bonne dizaine de pièces de théâtres géniales.

Et pour cause...

Peu de temps après son arrivée à Red Rock Junction, Sarah a commencé à faire des rêves. Et ceux-ci mettaient en scène un jeune homme, d'une beauté époustouflante, qui, systématiquement, nuit après nuit, lui racontait des histoires parfaitement bien orchestrées, dotées de lignes dramatiques géniales et fascinantes... Bref, petit à petit, cette muse masculine offrait à Sarah des pièces de théâtre dignes des œuvres de Shakespeare.

Qui était cet homme ? Le fruit de l'imaginaire surdéveloppé de la jeune fille ? Lucifer en personne ? Une autre entité surnaturelle ?

Sarah n'en a jamais rien su. Mais il s'agissait bel et bien de l'être qui hante le rocher rouge, au centre de la ville. Voir plus loin à ce sujet.

L'entité du rocher, entrant en contact avec l'esprit de Sarah, a effectivement découvert le théâtre, la littérature et toutes ces œuvres qui flattent

l'imaginaire et mettent en scène des histoires parfois palpitantes.

Et cette entité mystérieuse s'est éprise de cet art, le théâtre. La mort de Sarah qui a ouvert « l'entité » au plaisir du Conte fut un choc pour notre être humain. Ce dernier fut saisi dans une rage terrible qui l'a pongé, progressivement dans une folie totale. Folie qui a décidé « l'entité » à faire souffrir tous ceux qui vivent à Red Rock Junction. L'arrivée du cinéma fut une opportunité pour notre esprit dément de conjuguer son plaisir (la mise en scène et la narration d'histoires) avec son désir de vengeance.

### **Comment découvrir cette histoire de sorcellerie ?**

Les PJs peuvent obtenir les informations relatives à cette affaire par au moins deux sources.

**Dans le cimetière catholique de la ville**, trois très vieilles tombes sont anonymes ; il s'agit des sépultures de nos trois sorcières. Les trois jeunes filles n'auraient pas dû avoir de sépulture : d'une part, elles furent brûlées, d'autre part, le jugement de sorcellerie leur interdisait de reposer dans une terre consacrée. Toutefois, la communauté catholique, choquée par cette affaire, qu'elle considérait comme un complot ourdi par les autorités anglaises, finit par requérir (et obtenir) que soient élevées trois tombes pour les malheureuses. Cédant sous la pression, les autorités acceptèrent à condition que le nom des sorcières ne soit pas inscrit sur leur tombe. Father Tom, prêtre catholique de Red Rock, pourra expliquer aux PJs que ces tombes sont celles de « sorcières », des malheureuses prises au milieu des luttes entre communautés. Le prêtre pourra même raconter l'ensemble de cette affaire de sorcellerie (hormis la source d'inspiration de Sarah, qu'il qualifiera d'extraordinaire, tout simplement).

**La bibliothèque municipale** conserve les manuscrits de Sarah O'Reilly. Ils sont conservés dans une pièce non accessible au public, préservés par la communauté catholique à travers les siècles (c'est un des jeunes acteurs de la troupe de Sarah qui parvint à extraire les manuscrits au fanatisme des juges des jeunes femmes). Pour les obtenir, il faudra gagner la confiance du bibliothécaire. Et ces documents pourraient bien rester inutiles aux PJs s'ils n'ont jamais entendus parler de Sarah O'Reilly. Toutefois, un PJ intrigué, pourrait les lire et découvrir des pièces majeures pour la littérature occidentale. Réellement bouleversantes, ces pièces auraient méritées d'être reconnues comme le fut l'œuvre de Shakespeare (que le MJ pourra comparer à celle de Sarah). L'auteur des manuscrits précise son nom, au début de l'un d'eux, et affirme vivre à Red Rock Junction et tout devoir à une muse mystérieuse, bien supérieure à « Melpomène » (i.e. la muse grecque de la tragédie).



## **LE BLOG DE "THE ONE WHO KNOWS" ET [WWW.REDROCK-MYSTERIES.NET](http://WWW.REDROCK-MYSTERIES.NET)**

C'est peut-être Internet qui aura conduit les PJs jusqu'à Red Rock Junction.

En effet, une jeune femme de la ville possède et alimente régulièrement un site Internet et un blog, tous deux consacrés aux mystères de Red Rock Junction.

On y parle d'apparitions « lumineuses », la nuit au sommet du château d'eau ; on y lit que Red Rock fut un haut lieu de la sorcellerie, au 17<sup>ème</sup> siècle ; on y affirme que les habitants de la ville sont soumis au contrôle d'un être diabolique et malfaisant... Bref, le blog autant que le site web fourmillent d'anecdotes étranges et surnaturelles (le MJ pourra en rajouter à sa guise et en fonction de son imagination). Ils parlent même d'une « affaire de disparition dans le cinéma municipal ». Affaire « étouffée par le shérif Brady » et qui ne serait « pas la première du genre » ! Le site web, en particulier, revient sur les disparitions de 1945, 1965 et 1985. Il donne, dans les grandes lignes, toute la vérité sur l'affaire, mais comporte aussi quelques délires propres à un fana des thèses conspirationnistes. Ainsi, ces disparitions pourraient être, selon l'auteur du site Internet, une partie d'un grand complot gouvernemental, visant à utiliser de malheureux citoyens américains à d'obscures expériences génétiques, inspirées par des extra-terrestres cyniques... N'hésitez pas à en rajouter dans le genre, de manière à briser la crédibilité de certaines informations contenues dans le site web et le blog.

Il est possible de prendre contact avec l'auteur du site et du blog, en envoyant un e-mail. Le MJ est libre de la suite à donner à cette prise de contact, selon les actions des PJs.

Se montrent-ils convaincant dans leur e-mail ? Parviennent-ils à montrer qu'ils sont sincèrement intéressés par le contenu du site et du blog ? Etc... L'auteur est en effet très méfiant et craint l'action de ses co-administrés et la moquerie des sceptiques.

Une bonne idée peut être de poster des commentaires intéressants dans le blog ou de proposer à l'auteur des anecdotes mystérieuses, concernant Red Rock ou non, mais permettant d'étayer les informations du site.

Le site Internet comme le blog sont signés « The One Who Knows ». Ils sont alimentés par Kay Connelly, une jeune marginale de 17 ans, habitant Red Rock depuis toujours et fille d'un alcoolique notoire, Harry Connelly (qui affirme entre autres avoir été enlevé par des extra-terrestres).

Kay vit seule avec son père. Elle est scolarisée par correspondance et ne fréquente ni les jeunes de Red Rock, ni le lycée municipal.

Elle partage sa vie entre son ordinateur, ses cours et son hobby : révéler au monde « ce qu'elle sait ».

On peut la voir en ville, faisant ses courses (beaucoup de bière pour son père), arpentant les rues la nuit, un appareil photo numérique à portée de main, pour récupérer le moindre scoop fracassant qui constituera la preuve irréfutable de ce qu'elle avance principalement. A savoir que la ville est hantée par un esprit extra-terrestre, caché dans les égouts de Red Rock Junction.

### **LA RESERVE DE LA BIBLIOTHEQUE MUNICIPALE**

La bibliothèque municipale de Red Rock Junction est tenue par Earl O'Reilly, un catholique d'une trentaine d'années.

Le bibliothécaire a la particularité d'appartenir à la famille de la « sorcière », Sarah, qui fut brûlée en 1675.

Après la condamnation des trois sorcières, les manuscrits de Sarah ont été conservés par les membres de la petite troupe de théâtre qui ont été épargnés par les autorités anglaises.

Ces documents se sont transmis de main en main au fil du temps.

Lorsque la bibliothèque municipale fut fondée, les manuscrits y furent entreposés en secret par le nouveau bibliothécaire, un descendant des amis comédiens de Sarah.

Il réserva une petite pièce dans sa bibliothèque, consacrée aux manuscrits et à divers documents occultes.

Le bibliothécaire désigna son successeur et le chargea de la garde des manuscrits, fondant au passage une tradition encore en cours en 2005 : les bibliothécaires de Red Rock Junction considèrent comme un sacerdoce la préservation des manuscrits de Sarah O'Reilly. En outre, ils ont des connaissances poussées en occultisme et autres domaines sortant de l'ordinaire.

Tous les actes des bibliothécaires de Red Rock Junction ont été jusqu'ici inspirés par l'esprit du rocher rouge.

Leur lien avec cette entité inhumaine est bien plus important que chez tout autre habitant de Red Rock. L'esprit du rocher considère en effet ces bibliothécaires comme les dépositaires de la mémoire de Sarah et, en somme, comme les gardiens de l'amitié improbable qui est née entre Sarah et l'esprit du rocher.

L'actuel bibliothécaire, Earl O'Reilly, diffère quelque peu de ses prédécesseurs. S'il est lui aussi soumis

au contrôle de l'esprit du rocher, Earl dispose d'une relative autonomie.

Il sera tout disposé à dévoiler l'existence des manuscrits aux PJs, si ceux-ci se montrent sincèrement intéressés et prêt à faire éditer l'œuvre de Sarah à titre posthume.

Earl O'Reilly ne peut pas faire éditer les manuscrits de lui-même : le contrôle de l'esprit du rocher l'en empêche. Mais il est capable de requérir l'aide d'intermédiaires.

Outre les manuscrits de Sarah O'Reilly, on peut trouver dans la réserve de la bibliothèque :

- ✓ des ouvrages ésotériques divers (à déterminer par le MJ, éventuellement),
- ✓ les exemplaires des éditions du Red Rock Daily News relatifs aux disparitions de 1945, 1965 et 1985, manquants aux archives du journal (voir plus loin).

Les PJs peuvent être amenés à découvrir la réserve de la bibliothèque sans passer par Earl O'Reilly. Mais pour ce faire, ils devront entrer par effraction et parvenir à ouvrir la porte blindée de ladite réserve.

Il va sans dire que le bibliothécaire sera furieux de cette intrusion et portera plainte, voire agira par lui-même en requérant l'aide de la bande de voyous de la ville, les « Bad Guys » (voir plus loin). Cette action sera dictée à O'Reilly par l'esprit du rocher, le bibliothécaire n'ayant normalement aucun contact particulier avec les « Bad Guys ». Ceux-ci accepteront sans rechigner et sans même tenter de détrousser Earl.

### **LES ARCHIVES DU RED ROCK DAILY NEWS**

Les PJs risquent de vouloir accéder aux archives du journal local, s'ils entendent parler des affaires similaires d'enlèvements en salles obscures.

Sans contact au Red Rock Daily News, les PJs devraient avoir des difficultés quasi insurmontables pour pouvoir consulter les archives. Nul n'est disposé à les aider, excepté une personne, George Ferguson, dit « Stincky », pigiste zélé du journal. Stincky est tellement obsédé par sa quête du « scoop étourdissant » et de la révélation de l'information en toute transparence, qu'il en a échappé au contrôle de l'esprit du rocher.

Le journaliste a bien l'intention de révéler ce qui se trame dans la ville, mais comme les PJs il est en proie à l'hostilité des habitants de Red Rock.

George Ferguson a pour objectif d'écrire un article qu'il transmettra au Boston Herald.

Pour l'instant, tout ce qu'il sait, c'est que :

- ✓ la police de Red Rock Junction n'a pas l'intention de poursuivre son enquête sur les disparitions de novembre dernier ;
- ✓ des affaires similaires d'enlèvements au cinéma auraient eu lieu à trois reprises, mais nul dans la ville n'accepte de lui en parler ;
- ✓ le doyen de la ville, Old Sam, n'a pas sa langue dans sa poche et pourrait oser transgresser la loi du silence locale ;
- ✓ la personne qui alimente le site web redrock-mysteries pourrait bien être Kay Connelly ;
- ✓ Billy Void était présent à la séance où ont eu lieu les disparitions (Ferguson l'a appris par l'ouvreuse du cinéma) ; Stincky vient d'apercevoir une silhouette à travers une des fenêtres de la maison de Void.

Le patron de Stincky cherchera à mettre des bâtons dans les roues à son journaliste, si ce dernier tente d'envoyer quoique ce soit au Boston Herald. Il ira jusqu'à contacter les « Bad Guys », comme le bibliothécaire.

De même, si George Ferguson établit des liens trop grands avec les PJs, il signera son arrêt de mort et sera tué par les « Bad Guys ».

Ferguson cherchera à rencontrer les PJs, si ceux-ci ne sont pas allés le voir en premier. C'est en effet Ferguson qui a écrit l'article relatif aux enlèvements mystérieux de novembre 2005, faisant allusion à trois affaires similaires depuis 1945.

Malheureusement, il n'en sait pas beaucoup plus et c'est d'ailleurs pour cela qu'il n'a toujours rien envoyé au Boston Herald : Ferguson veut écrire un article « béton » en accumulant des preuves irréfutables.

Notons que Ferguson a du mal à admettre qu'il y a quelque chose de surnaturel dans l'affaire : il croit plutôt que ces enlèvements ont été faits par quelque personne malfaisante de la ville et couverte par les autorités. Cette certitude doit être bien développée par le MJ, si les PJs se mettent à parler de surnaturel au journaliste.

Stincky réussira à introduire discrètement les PJs aux archives. Ce que l'on peut y découvrir :

- ✓ il n'y a aucun exemplaire des éditions du jour des enlèvements précédents (1945, 1965 et 1985) ; elles demeurent introuvables (et pour cause, elles ont été détruites) ; ce sont les seuls exemplaires manquants aux archives ;
- ✓ les éditions du jour suivant les enlèvements comportent des rubriques nécrologiques particulièrement fournies (avec une bonne vingtaine de morts annoncés : les personnes

enlevées, plus les morts « naturelles »); pour chacun des disparus du cinéma, la même phrase revient systématiquement : « nous regrettons la disparition brutale de notre cher [nom du disparu] » et rien d'autre ;

- ✓ la fermeture du premier cinéma municipal de Red Rock est annoncée fin 1985, pour raisons d'insalubrité ; il est précisé que le mobilier du cinéma sera mis aux enchères ;
- ✓ les enchères sont évoquées quelques temps après (1986), avec les détails de la transaction et le nom du responsable judiciaire de la vente.

Notons que les exemplaires retirés des archives sont à peu près introuvables dans toute la ville et jusque dans les archives de l'Etat du Maine (elles furent éliminées par des gens de Red Rock). Seul le doyen de Red Rock possède encore les éditions manquantes.

## LES BAD GUYS

Une quinzaine de jeunes gars, entre 17 et 24 ans environ, jouent les durs à Red Rock Junction. Ils boivent de la bière, fument de la marijuana, tabassent quelques afro-américains, vident des canettes de bière, cassent quelques voitures, font tourner les moteurs de leurs motos ou de leurs voitures, avalent des litres de bière et, surtout, sont totalement inféodés à l'esprit du rocher.

En manque d'inspiration, ces délinquants se sont surnommés les « Bad Guys ». Ils sont dirigés par un grand crétin, Derrek Nelson, au cerveau aussi peu développé que ses biceps sont énormes.

Derrek est l'ancien capitaine de l'équipe de football US du lycée de Red Rock (les « Red Rock Bullets »). Excellent joueur, ses résultats scolaires lamentables ne lui ont pas permis d'intégrer une équipe plus prestigieuse.

Déjà aigri par la vie, à 24 ans, il est chômeur, sans ambition, alcoolique et hyper-violent.

Derrek est doublement manipulé : par l'esprit mais, surtout, plus directement, par le véritable chef de la bande, James H. Milton, le fils du maire.

James Milton est un jeune homme doté d'un esprit vif, en apparence irréprochable. Les PJs pourront même le rencontrer chez le maire et découvriront un jeune homme de 18 ans, impeccable, courtois et serviable. Il sera d'ailleurs très intéressé par les PJs et leur enquête (d'autant plus si les PJs ont été convoqués par le maire). En fait, il les surveille de près et attend la moindre occasion pour demander aux Bad Guys de « casser le dos à ces fichus fouineurs d'étrangers ».

Ainsi, dès que les PJs commenceront à en savoir trop sur ce qu'il se passe à Red Rock, les Bad Guys commenceront à leur chercher des problèmes.

Le shérif Brady protège James Milton et ne fera rien contre les Bad Guys, tant que ceux-ci ne s'attaquent qu'aux PJs ou aux « électrons libres » de Red Rock (Ferguson, le journaliste, Kay Connelly, la « web reporter », essentiellement).

Les Bad Guys iront d'ailleurs même jusqu'à essayer de tuer Ferguson et Kay Connelly, à moins que les PJs ne parviennent à s'interposer.

## LE ROCHER ROUGE ET SON ESPRIT

Le rocher rouge donne donc son nom à la petite ville.

On le trouve au milieu du Red Rock Square, qui lui-même se situe au croisement des deux grandes artères de la ville : Main Street (l'axe nord-sud) et Providence Avenue (axe ouest-est).

Depuis des temps immémoriaux, un esprit est captif de ce rocher.

La nature même de cet esprit est laissée à l'appréciation du MJ, selon l'univers de jeu dans lequel il insérera ce scénario :

- ✓ esprit indien quelconque,
- ✓ âme en peine,
- ✓ démon lié au Diable chrétien,
- ✓ créature extra-terrestre liée à Shubnigurrat ou autre Azatoth lovecraftien...

A l'origine, cet esprit n'était pas particulièrement malfaisant. Il « était », point.

De vieilles légendes indiennes, d'avant l'arrivée des européens, notaient son existence. On prêtait au rocher des pouvoirs magiques divers, que l'on pouvait utiliser en bien ou en mal (favoriser une naissance difficile, attirer la malédiction sur une tribu rivale...) Pour cela, il fallait passer une lune (donc 20 jours) à méditer et dormir auprès du rocher, en orientant ses rêves et ses méditations vers l'objet de ses désirs.

Toutefois, les Amérindiens ne s'en remettaient que très rarement aux pouvoirs du rocher, par respect pour les forces de la Nature (qu'il convient de ne pas déranger toutes les 5 minutes pour ceci ou pour cela).

Lorsque les Occidentaux ont fondé Red Rock Junction, l'esprit du rocher fut très curieux de cette petite communauté à la culture si différente de celle des hommes qu'il connaissait jusque là.

Il sonda les esprits des nouveaux venus, s'insérant dans leurs rêves, mais sans chercher à faire de mal.

Et il apprit à aimer l'esprit créatif de Sarah O'Reilly. A un point tel qu'il se décida à inspirer la jeune femme dans son œuvre littéraire.

L'esprit et Sarah créèrent une œuvre dramatique d'exception et l'histoire de cette relation improbable fut frappée par un événement tragique : la mort par crémation de Sarah O'Reilly.

A compter de ce jour, l'esprit du rocher décida de se venger contre les hommes, en particulier les hommes Blancs.

L'esprit du rocher contrôle quasiment tous les habitants de la ville, en plaçant en eux, durant leurs rêves, des compulsions irrépessibles, pour les amener à agir de telle ou telle manière.

Régulièrement, tous les 20 ans, l'esprit oriente les actions des gens de Red Rock pour favoriser la venue d'événements tragiques (explosion d'une usine, écroulement du château d'eau : le MJ trouvera les exemples qu'il souhaite, du moment que tous soient à l'origine de nombreuses morts).

L'esprit a retenu un cycle de 20 ans pour que chaque génération de Red Rock soit marquée par un drame affreux et que se transmettent une psychose et un mal vivre collectif au fil du temps.

L'esprit agira toujours en novembre, pendant une lune complète. Les statistiques locales montrent d'ailleurs que novembre est un mois haut risque, quelle que soit l'année : il y a plus de morts, plus d'accidents, plus de crimes. Les habitants de Red Rock Junction ont en effet intégré dans leur subconscient que novembre devait être un mois néfaste et agissent en adéquation avec cette logique.

Le développement du cinéma a renouvelé l'action de l'esprit du rocher.

Depuis 1945, il enlève 20 spectateurs dans la salle de cinéma et emprisonne leur âme/esprit dans la toile de projection, qu'il a investi d'une partie de ses pouvoirs.

Les projections clandestines qu'il donne pendant 20 nuits après l'enlèvement sont l'occasion du sacrifice des prisonniers. Un par un, ils sont exécutés au terme de films « réalisés » par l'esprit du rocher.

Celui-ci a ainsi l'impression d'honorer la mémoire de Sarah O'Reilly en créant ces fictions.

La venue des PJs va inquiéter l'esprit du rocher qui, progressivement, va multiplier les actions contre eux.

D'abord, il rendra les gens hostiles et méfiants à l'égard des étrangers.

Puis, il favorisera deux ou trois accidents (une voiture qui coupe la route à celle des PJs, un échafaudage qui s'effondre, etc...)

En outre, il fera en sorte que le shérif Brady mette des bâtons dans les roues des PJs.

Enfin, il fera agir les Bad Guys contre les PJs.

Pour mettre un terme aux méfaits du Rocher Rouge, les PJs ont de nombreuses possibilités. Là encore, la conclusion du scénario dépend aussi de l'univers de jeu retenu :

- ✓ un affrontement onirique entre les PJs et le rocher rouge est imaginable ; lorsque les PJs auront compris l'importance des rêves dans la ville, peut-être décideront-ils d'orienter leurs rêves pour traquer le responsable des maux de la ville ; au MJ de trouver une méthode d'approche, en fonction des idées des PJs (passer par un médium, ...)
- ✓ le prêtre Father Tom peut réaliser un exorcisme. On peut imaginer une séance d'exorcisme, de nuit, face au rocher rouge, avec les Bad Guys et la police locale susceptibles d'intervenir.
- ✓ les PJs peuvent aussi négocier avec l'esprit : pourquoi pas lui demander de mettre un terme à sa vengeance en l'échange de la publication posthume des œuvres de Sarah O'Reilly ?

Au MJ de choisir la solution qui lui convient ou d'en inventer une autre, en fonction des idées des joueurs et/ou des éléments contenus dans le présent scénario.

Une semi-réussite du scénario peut être obtenue en détruisant la toile de projection où sont captifs les spectateurs récemment enlevés.

L'esprit du rocher a mis une partie de lui-même dans cette toile et si les PJs la détruisent, l'esprit sera alors sérieusement touché. On pourra considérer que son emprise sur Red Rock disparaîtra brusquement et ne se rétablira, progressivement, qu'après deux ou trois ans de « convalescence ».

Toutefois, il est probable (même certain) que notre esprit reprendra son activité malfaisante et que, en 2025, il inventera une nouvelle forme de sacrifice.

Quoi qu'il en soit, les personnes enlevées en novembre 2005 sont bel et bien perdues. Rien ni personne ne pourra les libérer.

## LES PRINCIPAUX PERSONNAGES NON JOUEURS

Tous ces personnages sont volontairement caricaturaux, pour faciliter leur prise en main par le MJ. Pour leur donner plus de profondeur, il ne faut pas hésiter à gommer certains traits ou à en accentuer d'autres.

L'idée globale du scénario est de s'inspirer des films de série B « made in USA » et des romans de Stephen King. C'est aussi à travers eux que tous les PNJs suivants ont été imaginés.

### **BILLY VOID, L'IDIOT DU VILLAGE**

Billy Void a une vingtaine d'années. Rouquin, le visage rongé par l'acné, affublé de lunettes énormes, Billy n'est pas gâté par la nature, d'autant plus qu'il souffre d'une forme avancée d'autisme.

Billy Void est l'idiot du village. Tout le monde l'aime bien, mais globalement, personne ne s'inquiète pour lui.

Il vit seul, dans une petite maison en périphérie du centre ville. Ses revenus proviennent en très grande partie de sa pension d'handicapé et sont majoritairement dépensés en tickets de cinéma, location de films, etc...

En effet, Billy Void est un grand cinéphile. Sa connaissance en la matière est très impressionnante.

Billy Void vit un calvaire depuis qu'il a échappé à l'enlèvement du cinéma. Ses cauchemars sont de plus en plus forts et oppressants et l'enjoignent à rejoindre le cinéma pour « participer au film ».

Billy ne tiendra pas longtemps avant de céder.

### **JOE BRADY, SHERIF DE RED ROCK JUNCTION ET AMATEUR DE BOURBON**

Joe Brady porte un Stetson, un Colt, des santiags, conduit un pick-up Chevrolet et boit du bourbon Four Roses.

Les habitants de Red Rock l'ont élu et réélu shérif de la ville depuis plus de vingt ans.

Il est corrompu, alcoolique, violent, méchant, pas très malin et totalement incompétent.

On ne lui demande de toute façon pas grand-chose.

Il fera tout pour étouffer l'affaire et empêcher les PJs de fouiner n'importe où.

### **FRANCK H. MILTON, MAIRE ZELE DE RED ROCK JUNCTION**

Franck Harold Milton appartient à une famille aisée de la côte est américaine.

Il est maire de Red Rock Junction depuis une quinzaine d'années.

Etonnement, c'est un des rares habitants de la ville à avoir autant de responsabilités, sans subir l'influence de l'esprit du rocher (ou si peu).

Son opiniâtreté en affaires, son intelligence politique et son grand charisme lui ont en effet permis d'obtenir le mandat de maire, mais au prix de beaucoup d'effort et de longues années de lobbying...

Franck Milton a la cinquantaine, mais en paraît au moins soixante, tant il a dû s'investir pour devenir maire.

Il veut régler cette affaire de disparitions, qui l'inquiète terriblement. Conscient de la force d'inertie de la ville et de l'incompétence du shérif, il n'hésitera pas à demander de l'aide à des personnes extérieures à Red Rock.

### **CONCEPCION MARIA AVILA, OUVREUSE DU CINEMA MUNICIPAL**

Membre de la communauté hispanique de la ville, Concepción est une petite femme de quarante ans, mère de cinq gamins et dotée d'un mari inconséquent qui passe sa vie au Red Moose, le bar à danseuses de Red Rock.

Concepción pourra témoigner de ce qu'elle sait, c'est-à-dire pas grand-chose. Elle pourra identifier (au moins à partir de photos) toutes les personnes qui ont disparu dans le cinéma et se souvient même de la présence de Billy Void (qu'elle croit disparu, lui aussi).

Si les PJs vont la voir à plusieurs reprises pour la questionner, les Bad Guys défonceront sa vieille voiture et, à compter de ce moment là, elle refusera de répondre à quiconque.

### **GEORGE « STINKY » FERGUSON, PIGISTE AU « RED ROCK DAILY NEWS »**

Petit homme de quarante ans, bedonnant et l'oeil vif.

George Ferguson est un pigiste plutôt minable, qui n'a jamais produit d'article extraordinaire.

Toutefois, il sait que « quelque chose ne tourne pas rond dans cette foutue ville ».

George habite Red Rock depuis 1996 et s'est bien vite aperçu du comportement étrange et hostile des habitants du coin.

Petit à petit, il a appris que la ville avait souvent été frappée par des événements tragiques, depuis sa fondation.

Les aléas de la vie ont obligé George à rester vivre à Red Rock, mais son rêve serait de s'enfuir loin, très loin.

Pour cela, il a besoin d'argent : pour éponger ses dettes et pour payer le voyage.

Cet argent, il espère l'obtenir en vendant un article fantastique au Boston Herald : un article dévoilant les dessous de l'affaire des disparitions du cinéma municipal.

### **WALTER BRADY, FRERE DU SHERIF ET PROPRIETAIRE DU « RED MOOSE » ET DU « BRADY'S »**

Walter Brady est le frère aîné du shérif. Le crâne dégarni, le regard torve, l'haleine chargée par l'alcool et l'odeur du cigare, Walter est aussi un des hommes les plus riches et influents de Red Rock Junction.

Il est en effet le propriétaire de deux des principaux hauts lieux de la ville. En l'occurrence, il s'agit de deux bars : le « Brady's », où se retrouvent les jeunes du coin (en particulier les Bad Guys) et le « Red Moose », bar à danseuses nues typiques des petites villes de province américaines.

L'action de Walter Brady se fera plutôt par le biais de sa capacité à soudoyer les uns et les autres et par la forte influence qu'il a sur son frère, le shérif.

A noter que le « Brady's » est doté de chambres à l'étage. C'est même le seul hôtel en centre ville (les autres sont en périphérie). Walter refusera de louer des chambres aux PJs, sous des prétextes fallacieux (« toutes les chambres sont louées », « mes chambres sont en travaux », etc...)

### **THOMAS O'NEIL, OU FATHER TOM, PRETRE CATHOLIQUE**

Prêtre de la communauté catholique de Red Rock, Father Tom est quelqu'un de souriant, aimable, bonhomme, curieux... extrêmement humain.

Il est conscient qu'une entité surnaturelle contrôle la ville, il connaît l'histoire des trois sorcières et a remarqué que la ville était frappée par des événements tragiques tous les 20 ans en novembre.

Il ne connaît pas le fin mot de l'histoire, évidemment, et ne sait d'ailleurs pas que l'entité est tapie au cœur du rocher (quoi qu'il s'en doute).

Il sera toutefois disposé à aider les PJs dans la mesure de ses moyens.

S'il se montre trop lié aux PJs, les Bad Guys pourraient lui chercher des problèmes. Cependant, la moitié de ces voyous appartient à la communauté catholique et seront réticents à agir contre Father Tom, que tous respectent profondément.

C'est une faille que les PJs pourront peut-être exploiter contre les Bad Guys ?

### **SAMUEL MONAGHAN, OU OLD SAM, DOYEN DE RED ROCK JUNCTION**

Samuel Monaghan est un ancien émigré irlandais, désormais centenaire.

Il vit à Red Rock depuis 1919 et est la mémoire de la ville.

Il est doté d'un caractère exécrationnel, mais c'est un brave type et l'esprit du rocher n'a aucune emprise sur lui.

Il est sourd comme un pot et une discussion avec Old Sam est toujours un calvaire...

Il possède des exemplaires de tous les numéros du Red Rock Daily News depuis 1940. Ils sont entassés dans des cartons, dans sa cave. Bien entendu, il n'y a pas précisément de registres ou de systèmes de classements. Les journaux sont simplement rangés à peu près chronologiquement.

On pourra retrouver les exemplaires manquants aux archives du journal, qui annoncent les disparitions dans le cinéma municipal et donnent les noms des disparus.

Old Sam pourra d'ailleurs parler de ces histoires (c'est le seul en ville qui pourra ou acceptera de le faire) et même parler des survivants (voir précédemment).

Il est aussi capable de parler de la vieille légende indienne concernant le rocher.

Enfin, il affirmera que « cette ville est vivante et se nourrit de ses propres cauchemars ».

Les Bad Guys n'oseront jamais agir contre Old Sam, sauf leur véritable chef, James Milton, qui tuera le doyen de Red Rock en cas de besoin. Et sera de toute façon couvert par le shérif.

### **KAY CONNELLY, ALIAS THE ONE WHO KNOWS, WEB REPORTER**

Jeune femme à peine sortie de l'adolescence, Kay est une marginale un peu timbrée et marquée par les délires paranoïaques de son père.

Elle s'échine à prouver au monde que Red Rock Junction est un des points clés des grands complots mondiaux, l'un des endroits où sont expérimentés des méthodes de coercition et d'enlèvements massifs.

Gagner la confiance de Kay ne sera pas évident, mais les PJs peuvent jouer la carte du donnant-donnant avec elle.

Elle sera ainsi susceptible de les orienter sur certaines pistes ou de corroborer certaines choses. Il conviendra par contre de trier le bon grain de l'ivraie : Kay mélange de nombreuses thèses conspirationnistes aux faits réels.

Les Bad Guys n'hésiteront pas à employer les moyens forts contre Kay Connelly, en commençant par son père, qu'on retrouvera mort dans un caniveau dès que Kay aura parlé avec les PJs. L'enquête bâclée du shérif conclura que Harry Connelly est mort d'hypothermie, après s'être effondré ivre mort dans la rue. Si le taux d'alcool dans le sang d'Harry confirmera bien son état d'ivresse, les marques de strangulation peuvent laisser planer quelques doutes quant à l'intégrité des enquêteurs chargés de l'affaire.

Paradoxalement, la mort de son père sera un stimulant pour Kay Connelly qui, dès ce moment, sera prête à les aider en tout.

### **JAMES H. MILTON, FILS A PAPA ET DELINQUANT**

En apparence fils de bonne famille, James Harold Milton est en réalité un jeune criminel.

Beau gosse, élégant, utilisant un langage châtié, il est pourtant cruel, violent et prêt à tout pour s'amuser, se faire de l'argent facilement et surtout, imposer sa loi sur Red Rock.

En réalité, c'est surtout la loi de l'esprit du rocher que James impose, mais en est-il conscient ?

Si les PJs le rencontrent chez son père, James Milton se montrera courtois et serviable, allant jusqu'à proposer ses services pour aider les PJs. Il affirmera qu'il connaît « la méfiance malade des gens de la ville face aux étrangers » ; lui-même se dira outré par ce genre de façons.

Sous couvert d'aider les PJs, James Milton cherchera à les surveiller pour mieux orienter l'action des Bad Guys.

Si les PJs rencontrent James parmi les Bad Guys, il sera affublé d'un casque de moto pour cacher ses traits. En outre, il ne donnera pas ouvertement ses ordres à ses compagnons, préférant laisser croire que Derrek Nelson est le chef des voyous.

James H. Milton est prêt à toutes les extrémités pour empêcher les PJs à parvenir à leurs fins.

### **RED ROCK JUNCTION, VILLE SOUS CONTRÔLE**

Red Rock doit être considérée comme un PNJ à part entière. L'emprise que l'esprit du rocher a sur la ville fait que tous les habitants –ou presque– se comporteront de la même manière devant les PJs : mutisme, hostilité latente, mauvaise volonté... Tout est bon pour empêcher ces « fouineurs étrangers » de continuer leur enquête.

La ville traitera ses brebis égarées (les personnes qui échappent au contrôle de l'esprit) comme des traîtres passibles de la pire des sanctions : la mort.

Red Rock Junction s'organise autour du croisement de deux grandes routes : celle qui de Boston à la frontière canadienne (Main Street, axe nord-sud) et celle qui rejoint la côte atlantique (Providence Avenue, axe est-ouest).

Au centre du croisement, se trouve le square du rocher rouge, avec le rocher lui-même et son esprit dément.

Tout autour, c'est donc le centre ville avec ses bâtiments principaux : la bibliothèque, la mairie, le poste de police et le Brady's. Le vieux cinéma municipal est quelques rues plus loin. Le nouveau cinéma est encore plus éloigné, non loin du lycée.

Les seuls motels où les PJs pourront louer des chambres se trouvent en périphérie.

Red Rock est une petite ville d'environ 10.000 âmes, le taux de chômage est élevé (entre 20 et 30%) ; la ville n'est pas riche (ou plutôt les inégalités sont flagrantes).