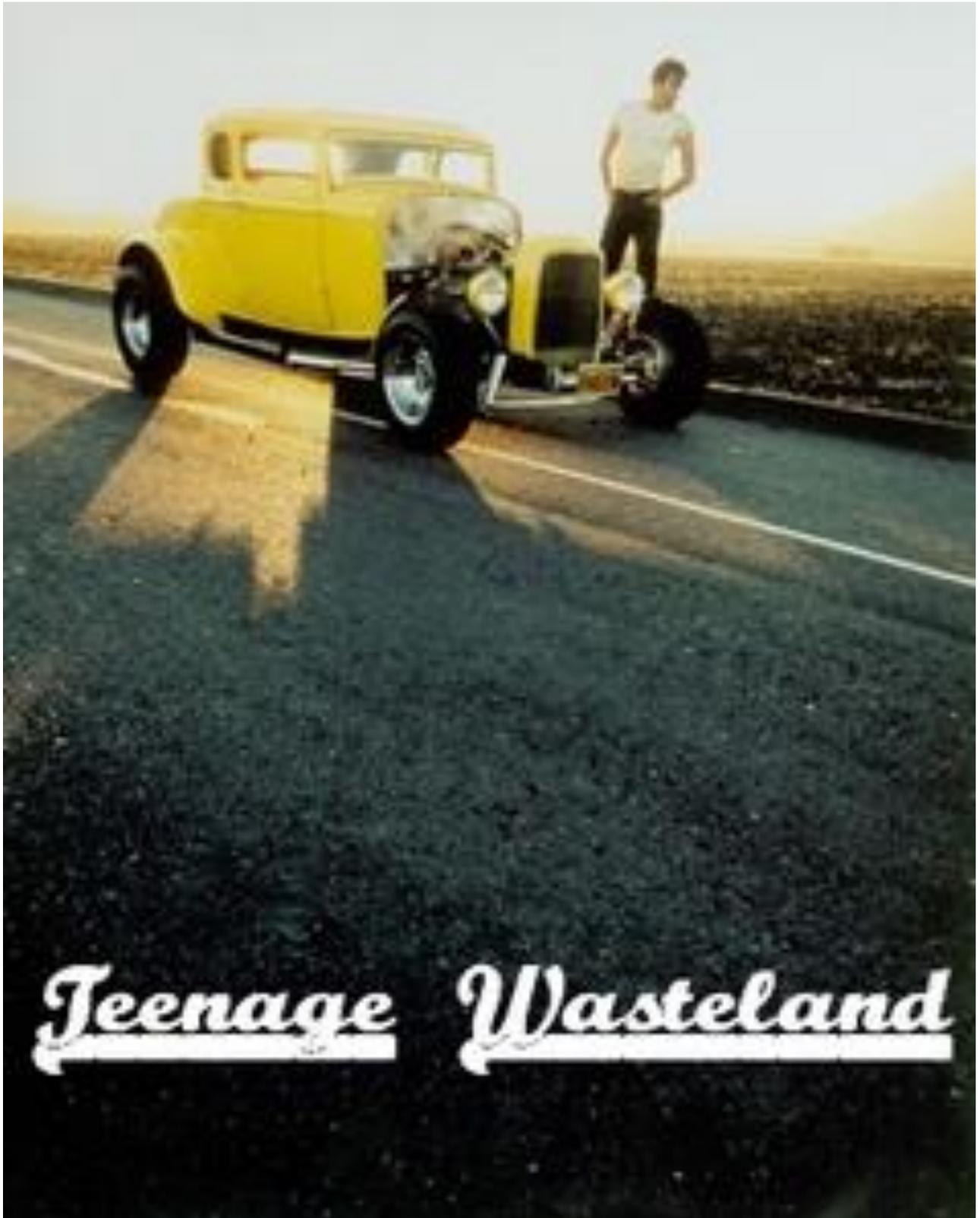


Teenage Wasteland



Source : American Graffiti

Teenage Wasteland

En quelques mots...

Le mardi 5 avril 1994 Kurt Cobain se donna la mort ; en hommage à cet artiste, en hommage aux styles de musique qui ont émergé dans les 90's, et surtout en hommage à cette période de chaos qu'est l'adolescence, voici **Teenage Wasteland**,

Dans ce scénario (presque) contemporain vous trouverez de l'horreur, du popcorn et du rock & roll à vous en décoller les tympanes. Alors si vous aimez le genre « Teen movies », le rêve américain, les ambiances de lycée, si vous êtes nostalgique des années 90, ce jeu est fait pour vous. Venez arpenter les terres dévastées de l'adolescence en jouant un Quarterback, une Cheerleader, un Nerd ou un Gothique en pleine révolte dans une petite ville du Montana.

Sommaire

À quoi joue-t-on ?	3
Synopsis	3
Motorisation	3
Adaptations.....	3
Les années 90	6
Les médias des années 90.....	7
La mode des années 90.....	8
Géographie	10
La région	10
La ville.....	10
Le lycée	11
La réserve indienne	11
Les plaines du Nord.....	12
Les médias locaux	13
Les personnages joueurs.....	15
Les caractéristiques	15
La fratrie.....	15
L'auspice	16
Les Terres dévastées de notre adolescence	17

Teenage Wasteland

À quoi joue-t-on ?

Synopsis

Année 1994. Une série de meurtres s'abat sur la petite ville d'Evergreen (Montana). Ces tragédies font écho à de sinistres événements survenus 15 ans plus tôt. Les héros forment la fratrie O'Connell qui semble être au cœur de toutes les attentions : des regards en biais, des silences gênés voire des marques d'hostilités se multiplient envers eux alors que les meurtres se rapprochent de plus en plus de leur cercle familial.

Motorisation

Teenage Wasteland est un scénario d'horreur contemporaine qui peut être motorisé par n'importe quel corpus de règles existant. Néanmoins, les différents éléments et personnages seront décrits ici en utilisant le **Storytelling System** du **Monde des Ténèbres**. Le livre de base du **Monde des Ténèbres** est indispensable pour avoir une connaissance suffisante du système. En annexe seront fournies les clés pour adapter ce scénario pour les règles du jeu **Monsterhearts**.

Adaptations

Quelques modifications peuvent néanmoins être apportées au corpus de règles initiales. Chacun des points suivants est purement optionnel. Ils peuvent apporter des mécanismes enrichissants pour l'intrigue, mais ne sont pas indispensables à celle-ci.

Theme Héroïque : chaque personnage présumé possède un thème héroïque, une sorte d'hymne représentant sa nature profonde de héros. Ces thèmes sont des chansons qui peuvent être activées à la demande du joueur. Lorsque c'est le cas, le personnage bénéficie d'un bonus durant toute la durée de la chanson : les résultats de ces dés sont doublés. L'activation d'un

thème héroïque n'est possible qu'une seule fois par séance.

Mode blind test : le scénario **Teenage Wasteland** est ancré dans les années 90 et plusieurs scènes sont assorties d'un ou plusieurs thèmes musicaux qui ont marqué cette décennie. Bien entendu, nous vous conseillons fortement de vous procurer ces titres et de les passer au moment clé afin d'en augmenter l'intensité narrative. Les joueurs étant ce qu'ils sont, vous n'empêcherez pas les plus nostalgiques de nommer (ou même de chanter pour les plus indémodables) ces chansons. Comme vous êtes réunis autour d'une table pour vous amuser, pourquoi ne pas profiter de l'occasion pour faire un *blind test* ?! Vous pouvez récompenser les joueurs de 1 point d'expérience par titre ou artiste deviné dans la liste de lecture que vous diffuserez. Les MJ les plus sévères pourraient même se servir de cette règle pour canaliser les troupes et éviter que la partie ne se transforme en concours de culture musicale. Pour cela n'hésitez pas à jouer le jeu de la carotte et du bâton en retirant le point d'expérience dû au *blind test* en cas de digression de la part des joueurs.

Monsterhearts : difficile de proposer un jeu mettant en scène des lycéens monstrueux sans évoquer le jeu **Monsterhearts**. Son système de jeu minimaliste et épuré conviendra parfaitement à l'ambiance de *Teenage Wasteland* et permettra d'orienter l'intrigue sur les interactions entre personnages.

Si vous recherchez un compromis entre les deux systèmes, nous vous proposons ci-dessous quelques règles additionnelles que vous pouvez ajouter au **Storytelling System** du **Monde des Ténèbres**. Ces règles sont librement inspirées du jeu **Monsterheart** et du système **Apocalypse World** dont il est tiré.

Teenage Wasteland

Monsterheart-like / Popularité : le lycée est un microcosme qui obéit à ses propres règles. Ici, tout est lié à l'existence sociale. Peu importe ce que vous accomplissez, l'essentiel est que cela soit fait aux yeux de tous et que cela vous rapporte du crédit à leurs yeux. Réseau social avant l'heure, la rumeur lycéenne vous précèdera pour diffuser vos exploits ou vos humiliations, dictant avec une certitude implacable qui vous êtes et ce que vous êtes. Ce mécanisme permet à certains de prendre l'ascenseur social et de perpétuer le mythe du self-made-man, si cher à la mythologie outre-Atlantique. Pour d'autres, ce rouleau compresseur social et une machine terrible, à l'origine de nombreux cas de harcèlements, suicides et névroses... Le rêve américain des années 80 est mort pour laisser la place à la désillusion caractéristique des années 90.

La popularité fonctionne plus ou moins comme les « points de vie » sociaux des personnages. C'est eux qui permettent à certains personnages d'encaisser mieux que d'autres les vicissitudes du quotidien. Si d'aventure les points de popularité d'un personnage venaient à descendre à zéro, le personnage en question serait, en quelque sorte, socialement mort. Banni et rejeté par tous, le personnage est placé dans une situation difficile à tenir qui débouche souvent sur un drame : traumatisme, fuite en avant, déménagement, suicide ou massacre à l'arme automatique dans le gymnase du lycée. Dans la partie pré-morphe, un PJ dont la popularité descend à 0 devient un PNJ. Le MJ et le joueur doivent alors décider quel sera l'avenir tragique qui l'attend. Dans la partie post-morphe, les PJ ont d'autres préoccupations et ne sont plus soumis aux règles de popularité.

Vous pouvez utiliser la jauge de **Moralité** présente dans les fiches de personnages du **Monde des Ténèbres** afin de comptabiliser les points de popularité de vos personnages. À la création d'un

personnage, sa popularité est définie par la valeur de l'Aspect le plus élevé.

Monsterheart-like / Aspects : si dans le reste du monde, les gens utilisent leurs compétences ou leurs connaissances pour entreprendre diverses choses, à l'intérieur du lycée, ces mêmes actions s'accomplissent avec du style et rien d'autre. Chaque lycéen trouvera sa propre manière de briller. Certains se démarquent par leur talent inné pour la séduction, d'autres par leur comportement désinvolte et d'autres encore par la promesse d'un avenir brillant. Chaque personnage est défini par plusieurs valeurs d'aspects qui sont notés sur 5 et sont réunis par paires : **Rebelle** s'oppose à **Rangé**, **Sexy** à **Glacial** et **Ténébreux** à **Solaire**.

Pour toute action dans le cadre du lycée, un jet s'effectue avec l'association d'une caractéristique et d'un aspect qui remplace la compétence. Par exemple, un personnage voulant marquer un but lors d'un match de football américain devra probablement lancer le groupement de dés correspondants à sa **Force** + **Solaire** s'il veut être irrésistible, **Force** + **Rebelle** s'il veut être brutal et **Force** + **Sexy** s'il veut faire le malin pour décrocher les sourires des filles.

Vous pouvez utiliser l'emplacement réservé aux atouts dans les fiches de personnages du « Monde des Ténèbres » afin de noter les différents aspects de vos personnages. À la création, chaque personnage peut placer 10 points dans ces six caractéristiques. Les aspects étant opposés deux par deux, l'addition des valeurs d'une même paire ne peut jamais dépasser 5. Entre blanc ou noir, il faut choisir.

Monsterheart-like / Crush : les *crushs* représentent les interactions basiques qui relient les personnages et qui forment le tissu social du lycée. Un *crush* est caractérisé par un dominant d'un côté et un

Teenage Wasteland

dominé de l'autre et une description de ce qui les relie. Avoir un *crush* sur un personnage peut prendre plusieurs formes : tomber amoureux, être impressionné, terrifié, contracter une dette, subir un chantage ou une pression quelconque. Il y a autant de manières de représenter un *crush* que ce que permet votre imagination. Si on admet que toute personne possède ou subit un *crush* vis-à-vis d'un autre lycéen, on peut facilement se représenter le lycée comme un écosystème complexe où une chaîne alimentaire sociale se met naturellement en place et/ou tous et toutes ont une place, forcée ou par choix. Durant l'aventure, plusieurs PNJ tenteront de gagner des *crushs* sur les PJ. Certains voudront les forcer à faire quelque chose, d'autres essayeront de les empêcher d'accomplir leurs objectifs et d'autres encore agiront tout simplement par pure malice.

Pour gagner un *crush* sur quelqu'un, il faut le vaincre sur un jet en opposition avec un groupement de dés **Attribut + Aspect**. L'aspect est choisi par le personnage qui provoque le duel. L'intensité du *crush* est égale à la marge de réussite. Par exemple, deux personnages plutôt durs à cuire s'engagent dans un duel de regard. Celui qui initie l'action aimerait que son adversaire soit véritablement effrayé, il décide alors de faire ressortir le côté sombre de son personnage et choisi de lancer **Charisme + Ténébreux**. S'il l'emporte, il aura tellement mis d'intensité dans son regard, que son opposant y aura peut-être vu une envie de meurtre et aura baissé les yeux.

Un *crush* doit être assorti d'une intensité et d'une nature. L'intensité est une valeur chiffrée mais la nature doit être déterminée par la description de la scène. Si vous avez de la peine à définir cette nature, vous pouvez poser les questions suivantes au personnage concerné :

- Quelle était la relation entre les deux opposants avant l'affrontement ?
- Comment se sent le personnage à la sortie de l'affrontement ?
- Comment réagira-t-il lors de leur prochaine rencontre ?
- Qu'est-ce qui a changé entre eux ?

Les *crushs* permettent de gérer les romances (homosexuelles ou hétérosexuelles) entre personnages. Dans ce cas, les deux personnes engagées dans la romance possèdent un *crush* vis-à-vis de leur conjoint. Bien entendu, les *crushs* peuvent être utilisés de manière bien moins sympathique comme par exemple pour manipuler autrui, dominer en forçant d'autres personnages à contracter des « dettes » envers soi, mais c'est aussi un moyen facile de leur faire perdre de la popularité. Chaque *crush* que l'on possède sur une personne permet au choix :

- D'avoir un succès auto contre lui dans n'importe quel jet en opposition.
- De retirer un succès sur n'importe lequel de ses jets.
- De l'inciter à accomplir une action en lui faisant gagner 1XP contre 1D bonus.
- D'augmenter de 1 les dégâts effectués contre lui.
- De lui retirer autant de points de popularité que l'intensité de l'Ascendant.

À noter qu'il est possible de se débarrasser à tout moment d'un *crush* en sacrifiant autant de points de popularité que le double de son intensité.

Si plusieurs individus tentent d'obtenir un *crush* sur une personne seule, chaque membre du groupe fait le jet requis et les résultats sont additionnés face au jet de la victime. Il ne fait pas bon être isolé dans la jungle lycéenne.

Teenage Wasteland

Monsterheart-like / les grandes personnes : les adultes n'ont pas leur place à l'intérieur de l'hétérotopie du lycée. Ils n'ont ni Popularité, ni Aspects, ni *crushs*. Ils restent désespérément étrangers à ce système complexe d'alliances et d'adversités.

Les années 90

Pour profiter pleinement de ce scénario et de ce qu'il peut offrir, il faut se mettre dans le contexte d'une décennie qui n'est plus la nôtre. Les années 90 forment une période étrange, piégée entre deux époques. Mais qu'est-ce que c'est les années 90 ?

Ce n'est pas les années 2010, internet n'existe pour ainsi dire pas encore. Et avec son absence, manque aussi tout l'accès à l'information et la communication instantanée avec nos proches. En effet, le web qui est un aspect majeur des internets des années 2010 ne voit le jour qu'au tout début des années 90. En 1994, on est loin de l'omniprésence des objets connectés. La démocratisation d'internet se fera progressivement dans les années qui suivront. Même si les téléphones mobiles font leur premier pas dans les mains du public à cette époque, leur utilisation reste anecdotique. En attendant leur omniprésence, on se donne des rendez-vous que l'on respecte autant que possible. On monopolise la ligne fixe des parents pour échanger des cancons avec les copains, copines (avec des tarifs prohibitifs). On entretient un réseau d'amis qui habitent à proximité et on envoie des lettres pour les connaissances lointaines que l'on veut absolument conserver. On fait des recherches dans les bibliothèques lorsque l'on veut s'instruire (ou alors on se contente de sa propre ignorance ce qui est à la fois plus rapide et plus pratique). On se souvient par cœur du numéro de téléphone de sa maison. Et surtout dans les années 90, on attend et on prend son mal en patience car on ne peut pas envoyer de messages instantanés dès que l'on s'inquiète.

Pierre Saliba

Détenteur de copyright inscrit **00061071-1**

Ce n'est pas les années 80, et leur cortège de couleurs *flashy*, de musiques entraînant et de concepts dépassés. Les médias des années 2010 font un grand cas de ces années 80 et présentent cette décennie comme une époque bénie où l'insouciance était la norme. Les années 90 ont une tonalité beaucoup plus grinçante. On assiste pour la première fois dans l'histoire de l'humanité à l'établissement d'un paradigme global. Avec la chute de l'URSS (1991), le libéralisme s'impose comme nouvel ordre mondial. La démocratisation d'internet (ainsi que la globalisation qu'elle permet d'envisager) fait rêver autant qu'elle fait peur. On parle du fameux « bug de l'an 2000 » comme si la modernité allait frapper à la porte d'un seul grand coup pour mieux nous foutre la paix ensuite. En 1994, l'idée que l'humanité est un danger pour la planète est en train de s'imposer comme paradigme dominant avec des événements récents comme ceux de Tchernobyl (1986) ou la catastrophe de l'Exxon Valdez (1989).

Les maladies, elles aussi progressent de manière globalisée avec l'épidémie du SIDA qui, dans les années 90, fait des ravages dans les pays riches autant que dans ceux en voie de développements. Véritable traumatisme pour la jeunesse homosexuelle et hétérosexuelle, l'épidémie influencera durablement les comportements intimes et mettra un frein brutal à la libération sexuelle qui avait vu le jour quelques décennies plus tôt.

Ce n'est pas les années 50, mais on retrouve quelques similitudes dans la désillusion après-guerre, la volonté pour la jeunesse de trouver de nouveaux repères. On peut voir dans le mouvement *grunge* et dans la *Beat Génération* la même lassitude du monde et la même fracture entre le monde de l'adolescence et le monde des adultes. En revanche, la soif de construire un monde nouveau s'exprime plus

Teenage Wasteland

volontiers par l'écriture pour les beatniks alors que la rébellion des années 90 passe par la musique.

Les médias des années 90

En fait, les *nineties* sont un peu les années bâtardes où l'on commence à sentir les premiers souffles de la mondialisation. Comme une réponse inconsciente à cette uniformisation naissent des courants de pensée opposés au paradigme global. L'écoterrorisme, le mouvement grunge, mais aussi dans une moindre mesure l'*Antifashion*, font partie de ces tendances alternatives caractéristiques des années 90. La musique n'est certes pas l'essence de cette décennie, mais à travers elle s'est cristallisé le profond malaise de toute une génération.

Le mouvement grunge se résume, dans les années 90, en quatre groupes (les *Big Four*) **Nirvana**, **Pearl Jam**, **Alice in Chain** et **Soundgarden**. Bien entendu, ce style de musique ne se limite pas à ces seuls 4 noms et il y a beaucoup d'artistes qui, dans l'ombre des *Big Four*, ont contribué à l'émergence de ce courant. On peut citer deux formations principalement féminines : **Hole**, avec à sa tête Courtney Love et **The Breeders** menée avec brio par Kim Deal, l'ancienne bassiste des Pixies.

1994 est une date charnière dans le monde de la musique car c'est l'année de la mort de Kurt Cobain, leader du groupe **Nirvana** et icône martyre de la jeunesse. Sa vie et sa mort ont profondément influencé le monde du rock. À l'annonce de son décès, tout le monde ou presque a eu sa réaction. Les membres du groupe **REM** étaient choqués car un duo entre Nirvana et REM était sur les rails. On raconte que Eddie Vedder, chanteur de **Pearl Jam** et grand rival de Kurt aurait réagi avec une telle violence et un tel désespoir à l'annonce de la mort de son meilleur ennemi qu'il aurait saccagé sa chambre d'hôtel. L'artiste canadien **Neil Young** aurait lui aussi versé sa petite larme. Il faut dire que la phrase « *It's better*

to burn out than to fade away » trouvée dans le journal de Kurt dans les dernières pages était directement tirée de paroles d'une de ses chansons. Difficile de ne pas être ému, n'est-ce pas ? En tout cas l'album *Sleeps with Angels* est littéralement hanté par la mort de Kurt Cobain. Il y a eu aussi une grosse polémique autour de sa mort : était-ce vraiment un suicide ? La veuve noire, Courtney Love, est sans doute la femme la plus haïe de l'histoire du Rock à cause du doute qui subsiste encore sur son implication dans la mort de son mari.

À noter que le grunge n'est pas le seul style musical en vogue dans ces années-là (c'est juste le seul qui importe ☺). Il existe, en effet, beaucoup d'autres styles de musiques et de groupes qui font leur apparition en 1994.

La scène de rock indépendante regorge d'artistes novateurs qui sont en pleine ascension avec **The Smashing Pumpkins** et **Radiohead** en tête de liste. Impossible de parler de rock indépendant sans passer par **The Pixies**. Ce groupe mythique vient de se séparer, mais leur influence est considérable sur toute la scène musicale rock de cette époque jusqu'à nos jours. Même Nirvana annonce à plusieurs reprises que

Du côté du métal, on a de nombreux noms comme **Marylin Manson**, **Nine Inch Nails**, **Therapy**, **Fear factory**, **Static X**, **Faith no more**. Vieux groupes et nouveauté nourrissent cette scène riche.

On voit apparaître le Nu métal avec des groupes comme **Korn**, **Limp bizkit**, **System of a Down** et **Papa Roach** qui débute tout juste en 1994. Ce nouveau courant musical mélange des influences métal et hip-hop dans un style inimitable.

La scène punk n'est pas en reste car il existe 3 grands noms de groupes qui sortent leur album phare à cette période.

Teenage Wasteland

En premier on a bien sur **Offspring** et **Smash** qui fait un véritable carton à sa sortie en 1993. **Green day** sort *Dookie* à peu près à cette période et marque l'esprit du public avec son titre bien connu *Basket Case*. Enfin, **Rancid** s'apprête à sortir en 1995 un album coup de poing avec *...And Out Come the Wolves* qui sera une grosse claque pour beaucoup d'adolescents.

Du côté du pop-rock, les années 90 recèlent également quelques merveilles : **The Connells**, **Counting Crows**, **Jeff Buckley**, **No Doubt**, **Blur**, **Oasis**, **Liquido**, **Portishead** et **The Cramberries** pour ne citer qu'eux. Du côté de la dance, on arrive dans du très lourd comme **Destiny child**, **Ace of Base**, **Scatman**, **Rednex**, **Corona** (qui n'a jamais entendu l'air « This is the Rythm of the night » ?) et **The Spices Girls** qui arrivent à peine en 1995.

Il ne faut bien entendu pas oublier les grands noms du rock avec des groupes plus anciens que les années 90 mais dont l'aura illumine les décennies qui nous séparent de cette période : **Metallica**, **Iron Maiden**, **Megadeth**, **Guns & Roses**, **Sepultura** et bien entendu, **Patti Smith**, grande prêtresse du rock, icône indétrônable ayant influencé les plus grands et les plus petits.

Ces lignes sont bien entendues purement subjectives et ne reflètent rien d'autre que les goûts de l'auteur. Un MJ avisé sera encouragé à effectuer ses propres recherches sur cette période et à retrouver ses propres « madeleines de Proust ».

Que regarde-t-on en 1994 ? **Beverly Hills 90210** est la série bien installée du moment. Mais c'est à cette époque qu'arrivent les premiers épisodes des séries **Friends** et **Urgences** qui représentent alors le top du moderne. D'autres séries existent et occupent une part importante de la culture pop. Parmi la myriade de séries existantes, on peut citer **Alerte à Malibu**, **Mariés, deux enfants**, **le Prince de Bel**

Air, **Parker Lewis ne perds jamais**, **Code Lisa**, **Docteur Doogie**.

Sur les écrans noirs sortent **Pulp Fiction**, **Léon**, **Forest Gump**, **Philadelphia** (avec son titre phare *Streets of Philadelphia* de **Bruce Springsteen**, sortie la même année), **Speed**, **The Mask**. Certains films sont déjà sortis les années précédentes et influencent massivement la culture populaire.

Bien que sortis plus tard, les films de **Larry Clark** valent le détour pour leur vision sans concession d'une adolescence douce-amère, parfois même cruelle. **Kids** (1995), **Bully** (2001) et **Ken Park** (2002) racontent donc de différentes manières, les tribulations de jeunes adultes qui tuent leur ennui avec la drogue, le sexe et les excès en tout genre. Le regard porté sur ces existences désœuvrées est tendre mais tourne parfois au drame. Dans un registre plutôt comique, le film **Loser** qui, s'il est sorti en 2000, vaut le détour ne serait-ce que pour sa chanson **Teenage Dirtbag** du groupe **Wheatus**. On ne terminera pas ce tour d'horizon sans citer **Buffy contre les vampires** (le film), sorti en 1992 et qui a inspiré la série bien connue à partir de 1997.

La mode des années 90

Que porte-t-on en 1994 ? Tout dépend évidemment de votre âge et de votre tribu, c'est pourquoi nous conseillons le visionnage intensif de médias de cette époque pour vous faire une idée précise de ce qui est « tendance » ou « *has been* » en 1994. Même si la définition du glamour est toujours menée par les grands noms de la mode et les *Supermodels* qu'ils mettent en avant (Cindy Crawford, Naomi Campbell), la décennie 90 est surtout marquée par une forte récession et un rejet du matérialisme des années 80. L'art est plus sombre et plus réfléchi et on voit apparaître le concept d'*Antifashion*, rejet du matérialisme des années 80 qui mènera à une recherche de minimalisme et

Teenage Wasteland

d'authenticité. Une multitude de mouvements connexes naitront sous son impulsion dont le *grunge* et les modes ethniques.

Le fan type de *Grunge* porte les cheveux longs et filasses, une surchemise canadienne, un jeans déchiré et des Docks Martens ou des converses. Les filles sont habillées le plus souvent comme les garçons même si l'on trouve parfois quelques différences. Les jupes aux imprimés tartans ou les jeans surdimensionnés sont portés par les plus sages d'entre elles, mais on trouve aussi parmi la gent féminine certaines adeptes de la mode *Kinderwhore*. Celles-ci cultivent la provocation en affichant une sexualité exacerbée. Elles portent un maquillage outrancier et portent des vêtements courts et les collants déchirés. Courtney love, en égérie de ce mouvement n'aime jouer avec les codes et repousser les limites de la décence.

À l'opposé, les adeptes de la mode *sportswear* sont parfois les garçons des beaux quartiers qui ne sortent jamais sans leur uniforme de l'équipe de football et chaussés de sneakers ou de Caterpillars boots.

Au fond de la classe se trouvent les *gothiques*, les *weirdos*, les « *emo* », les *corbeaux*. Parés de leur maquillage noir et armés de références littéraires poussées, ils cultivent une apparence morbide mais sont secrètement de grands romantiques. Pour vous donner un exemple, l'actrice Nancy Downs a souvent donné dans ce registre de personnage, sa filmographie vous donnera donc un parfait exemple de qu'être bizarre dans un lycée américain des années 90 veut dire. Si vous ne voyez toujours pas à quoi un authentique goth peut ressembler, allez à un concert de *The Cure*...

Enfants sages de *l'Antifashion*, les *excentriques* aiment surtout marquer leur différence et leur individualité avec des

éléments inattendus comme des T-shirts ou survêtements fluo, des franges colorées, des chapeaux, des chouchous, des pantalons Zubaz ou des *sneakers* de la marque Kickers. Si vous voulez vous faire une idée, prenez pour exemple Kelly Bundy dans « Mariés deux enfants ».

Dans les rues trainent les rebelles, les *bad boys*. Ceux qui ont troqué l'uniforme du lycée pour arborer celui de la rue. Issus d'un milieu défavorisé ou en rupture avec un contexte familial compliqué, ces marginaux ont souvent les codes vestimentaires de la culture *Hip Hop* ou de la culture *rock'n roll*. Qu'ils soient *gangsta* afro-américains, motards natif-américain ou white trash défoncé au crack dans une caravane, il ne fait pas bon croiser ces gens-là à la tombée de la nuit lorsqu'on est un jeune homme ou une jeune fille de bonne famille.

Entre ces extrêmes vivent la majorité des gens qui s'habillent sans réellement se soucier d'appartenir à une tribu ou une autre. Les années 90 ont plusieurs éléments très spécifiques que les plus vieux d'entre vous se souviennent peut-être avec fierté (ou pas...) : frange, chouchou, *cropped top* moulant en lycra, *sneakers No Names* ou *Kickers*, collier ras-le-cou, bijou de main, sans oublier l'inégalable sac banane.

Géographie

La région

L'histoire de Teenage Wasteland se déroule à Evergreen (Montana). Cette ville, située à 891 m d'altitude, est située au cœur du parc national *Lone Pine*. Cette réserve naturelle comprend une région montagnaise à l'est, la *Flathead National Forest*, un large plan d'eau au sud, le *Flathead Lake*, et est traversée du nord au sud par la *Whitefish River*.

Le Comté de Flathead comprend plusieurs villes dont la taille varie entre le gros village et le hameau réunissant à peine quelques maisons autour d'une ferme : *Bigfork, Columbia Falls, Coram, Kalispell, Hungry Horse, Lakeside, Martin City, Niarada, Somers, Whitefish*.

La ville

Evergreen est une cité de petite taille (15 000 habitants). L'âge moyen y est de 37 ans et la population inactive avoisine les 9 %. On peut répartir sa population comme il suit : 92 % caucasien, 5 % natifs américains, 2 % afro-américains, 1 % hispaniques.

La ville en elle-même ne possède pas un charme fou. Le centre-ville n'est qu'un agglomérat de commerces et de bâtiment officiels alors que proche banlieue est majoritairement composée de villas individuelles où l'on croit encore au rêve américain.

Le **centre-ville** comporte néanmoins quelques bâtiments dignes d'intérêt : **l'hôtel de ville** et son horloge qui date de 1885 valent le coup d'œil au point que l'édifice est protégé par une association nommée les *Amis des monuments d'Evergreen*. Dans le même registre se trouve également la **bibliothèque** dont la façade à colonnade rappelle l'âge glorieux des premiers colons. Toujours encadrant la place de l'hôtel de ville se trouve le **musée**

Pierre Saliba

Détenteur de copyright inscrit **00061071-1**

d'histoire naturelle Flathead. Mixant maladroitement différents sujets tels que l'histoire de la région, présentation de la faune et de la flore, le musée est vide la plupart du temps. La poussière s'accumule sur les animaux empaillés et dans les dioramas vitrés représentant des Indiens « typiques ». Malgré cela, le conservateur XX tente d'insuffler un peu de vie en animant des ateliers de taxidermie et en ayant fondé le *club d'ornithologie d'Evergreen*. On se doute que le public pour ce genre d'activités est extrêmement restreint. Un peu plus loin, on peut trouver le **disquaire Boulard Music**. Rendez-vous incontournable pour les amateurs de musique, on y trouve une quantité ahurissante de disques vinyle et de CD. Son propriétaire **Franky Boulard** est un passionné qui travaille 13 h par jours pour aider ses clients à dénicher la perle rare. Dans sa boutique, on peut croiser toutes les tribus, des grunges, des punks, mais aussi des personnes plus âgées à la recherche de vieilleries. Franky essaye de ne pas émettre de jugement et il met un point d'honneur à se tenir informé des dernières tendances musicales et ce, même si c'est « *de la merde* » (selon ses propres termes). Dans la même rue, les amateurs de spiritualité pourront se ressourcer dans la **boutique New Age** de **Samantha Moon**. Cette jeune femme propose un assortiment de pierres énergétiques, d'attrapes rêves et de fétiches divers. Elle est capable de vous diagnostiquer des maux dont vous n'aviez même pas conscience et propose des remèdes à base de médecine douce. Ironie mise à part, ses convictions sont sincères et ses prix plus qu'abordables. Ses croyances prennent sources dans un melting pot de mythologies. Elle prend très au sérieux les théories du Feng Shui et est constamment en train de réaménager sa boutique afin de surfer sur les lignes énergétiques planétaires.

Au-delà de la **zone résidentielle** et de son champ de coquettes maisons, on retrouve la campagne et les champs à perte de vue

Teenage Wasteland

avec le *Flathead National Park* comme toile de fond. Il n'y a pas en ville de banlieue franchement pauvre comme on peut en trouver dans des agglomérations plus grandes, mais Evergreen porte tout de même son lot de misère avec, à l'ouest, le quartier **Greenest Estates** qui devait, au départ, être un lotissement de luxe pourvu de tout le confort moderne et qui est finalement devenu une zone à l'abandon, habitée par quelques *white trash* qui vivent dans leur caravane.

Le lycée

Étant une figure centrale de l'histoire, le lycée doit revêtir une importance toute particulière. Ce paragraphe développe ses principaux aspects, n'hésitez pas à ajouter des détails de votre cru, des souvenirs de votre propre scolarité ou de celle de vos amis autour de la table (en admettant que vous les connaissez aussi intimement).

L'établissement est plutôt moderne, son un parvis dallé est entouré par des carrés de verdure et des fontaines à eau qui agrémentent le parc légèrement boisé. Des marches en arc de cercle mènent aux portes battantes de l'entrée. Comme les cours ne vont pas tarder à commencer, les élèves se pressent devant ces portes. À l'intérieur, le hall se prolonge sur une centaine de mètres et comporte des rangées de casiers sur deux niveaux avant de se diviser ensuite dans plusieurs directions. Les différentes ailes du bâtiment se déploient en rayons de soleil. Chacune d'entre elles porte le nom d'un personnage anglo-saxon célèbre en rapport aux matières qui y sont enseignées : Shakespeare, Edison, Lincoln, Yeats, etc. Les salles s'enchaînent de part et d'autre de ces couloirs qui sont séparés par des triangles de verdure auxquels on peut accéder pour passer d'une aile à l'autre. Le 2^e étage du bâtiment (le 1^{er} étage selon la logique européenne) abrite les locaux administratifs, le bureau du proviseur **Alfred Kingsley**, ceux des professeurs. La plupart du temps, ses couloirs sont vides et à l'exception d'un

prof ou d'un élève convoqué, on n'y croise personne. En revanche, l'accès au sous-sol est complètement interdit aux élèves. S'y trouvent les zones techniques ainsi que d'anciennes salles d'études, sinistres et sans fenêtres, qui furent transformées en salles de stockage pour les équipements du lycée. Il va sans dire que ces salles sont devenues au fil du temps, le point de rencontre préféré de ceux qui veulent faire leurs affaires en cachette : règlements de comptes, batifolages adolescents ou petits trafics en tous genres sont monnaie courante et le concierge **William Butterfield** n'a de cesse que de pourchasser les contrevenants pour leur infliger sa punition préférée : l'heure de travaux d'intérêts généraux le samedi matin.

À l'est du lycée, le **terrain de football** est l'endroit où l'équipe locale, les *Evergreen Wolverines*, joue à domicile. Non loin de là se trouve l'aire de loisir qui comporte notamment le **skate park**. De jour, c'est l'endroit favori pour de nombreux adolescents qui flânent après les cours. De nuit, sa surface de béton vallonnée devient une mer inquiétante où voguent des ombres au son des grincements des balançoires. L'aura du lieu est rendue encore plus terrifiante depuis qu'un groupe de jeunes prétend avoir vu un spectre errer au milieu d'une brume surnaturelle. Les rumeurs vont bon train depuis que l'un d'entre eux a découvert que ce parc a été le théâtre d'un suicide quelques années avant.

La réserve indienne

Malgré leur faible représentativité en 1994, les Amérindiens sont bien les premiers habitants de la région. Le principal reliquat de leur occupation passée est la **réserve indienne des Têtes-Plates** qui se trouve au sud d'Evergreen. La proportion de natifs-américain vivant en ville est faible. Même s'il existe de nombreuses familles où le métissage est courant, il n'y a que peu d'habitants en ville qui peuvent encore prétendre à une ascendance 100 %

Teenage Wasteland

amérindienne (environ 700). En revanche, la réserve sert de foyer à un nombre d'Amérindiens environ dix fois supérieur. Le dernier recensement de 1992 faisait état de 7042 Amérindiens de la famille des Salish. Ils sont répartis entre plusieurs tribus : les Têtes-Plates (majoritaires), Pieds Noirs, Kootenai et Pend d'Oreille. Les habitants de la réserve tirent leurs revenus de l'industrie du bois, du tourisme et de l'exploitation du barrage Kerr sur la Flathead River. Comme partout ailleurs aux USA, la question indienne reste une question épineuse et la région d'Evergreen ne fait pas exception. Les tragiques histoires du peuple indien ne tomberont jamais vraiment dans l'oubli et les cicatrices peinent à se refermer entièrement. Entre les brimades que peuvent subir (encore de nos jours) les jeunes amérindiens et les clichés qui subsistent sur ces ethnies, le moins qu'on puisse dire c'est qu'il reste encore beaucoup de travail. Fort heureusement, en 1994, des films tels que *Danse avec les loups* ou *Little Big Man* sont déjà sortis et leur présence dans le paysage cinématographique a déjà passablement changé les consciences. Malgré ces maigres avancées sociologiques, la présence de personnes non natives n'est quasiment pas tolérée sur le territoire et entraîne dans le meilleur des cas un gentil rappel aux règles suivi d'un accompagnement aux limites de la réserve et dans le pire des cas un passage à tabac.

Comme on peut s'y attendre, de nombreuses légendes indiennes survivent au sein de la réserve. **Le Croc** est visible depuis quasiment tout point de la vallée. Ce sommet à la forme caractéristique est devenu le symbole de la région si bien qu'on retrouve son effigie en de nombreuses occasions. Les anciens de la tribu Têtes-Plates racontent que le Croc est en réalité un géant endormi qui veillerait en permanence sur la région. Si le nom le plus couramment utilisé est le Croc, les Indiens le nomment « Grand Père ».

Le belvédère se trouve en contrebas du Croc et possède le double avantage d'être accessible en voiture et de posséder une vue magnifique orientée à l'ouest. S'y retrouver en fin de journée permet d'embrasser d'un seul coup d'œil l'intégralité de la vallée baignée dans la lueur rouge du soir. Malgré sa position en plein dans la réserve, son accès en voiture permet à tous de jouir de l'endroit sans craindre de violer le territoire des natifs. Pour toutes ces raisons l'endroit est, depuis toujours, le lieu de rendez-vous préféré des amoureux qui s'y retrouvent pour admirer le coucher de soleil avant de passer la nuit sur la banquette arrière pour les plus chanceux...

Les plaines du Nord

Au nord, on peut trouver quelques habitations éparses qui s'étendent entre la route nationale 2 qui contourne la réserve Flathead et le Croc par le nord-est et la route nationale 93 qui file droit vers le nord-ouest en direction de Whitefish Lake et l'aéroport. Le **Gasoil-bar** se situe en plein milieu de la zone de passage obligé pour tous les motards et les routiers qui voudraient rejoindre le nord. C'est un établissement connu et reconnu pour tous les nomades de la route et le voyageur égaré trouvera toujours un beef burger chaud, une bière fraîche ou un coup de main pour le dépannage. Par contre, il serait bien imprudent de la part de petits étudiants bourgeois de venir s'encanailler ici car la faune qui peuple l'endroit n'est pas vraiment connue pour sa patience ou sa tolérance. La vie de routier est rude, elle forge les caractères et il n'est pas rare que les bagarres finissent dans le sang et le verre brisé. Le patron de l'endroit, Gasoil Joe, n'aime pas trop les têtes qu'il ne connaît pas. C'est pour cela qu'il affiche fièrement un drapeau sudiste au-dessus de son bar et qu'il ne cherche pas à cacher qu'il a un fusil à pompe sous le comptoir.

Teenage Wasteland

La région est pourvue d'un **aéroport national** situé à quelques kilomètres au nord. L'unique terminal de *Glacier Park airport* dessert les principaux aéroports de cette partie du monde : Seattle, Helena, Billings. La zone qui entoure l'aéroport est évidemment inaccessible au public, mais beaucoup de personnes se demandent pourquoi celle-ci englobe une si grande surface. De nombreuses rumeurs courent sur cet endroit pour tenter d'expliquer cette étrangeté. Certains avancent que c'est l'armée qui confinerait une menace d'un autre monde dans la zone interdite. D'autres pointent du doigt la compagnie pharmaceutique Baxter qui ferait des expériences sur des animaux récupérés illégalement à travers la ville.

Bien que ne faisant pas officiellement partie de la réserve, **la forêt Blacktail** qui se situe au nord-ouest d'Evergreen est généralement considérée comme propriété des Amérindiens. Oui, c'est bête, mais dans l'esprit de la plupart des gens, le mot nature va forcément de pair avec les tribus de natifs américains. Ces derniers n'ont que faire des croyances des braves gens et n'occupent pas les bois plus que quiconque. Par contre cette croyance absurde entraîne une désertification des lieux et on imagine facilement que certains y trouvent leur compte. On raconte par exemple que dans les bois certaines maisons abandonnées servent de lieux de rencontres pour des combats de chiens. Les *whites trash* de Greenest Estates sont évidemment pointés du doigt dès qu'un cadavre de chien mutilé est retrouvé mais on raconte également que certains notables très hauts placés s'adonneraient à ces plaisirs malsains. D'autres histoires encore plus inquiétantes circulent à propos de disparitions, de gens rendus fous après une nuit passée à camper dans les bois, de sacs de toiles retrouvés pleins de dents humaines sauvagement arrachées à leurs propriétaires.

Les médias locaux

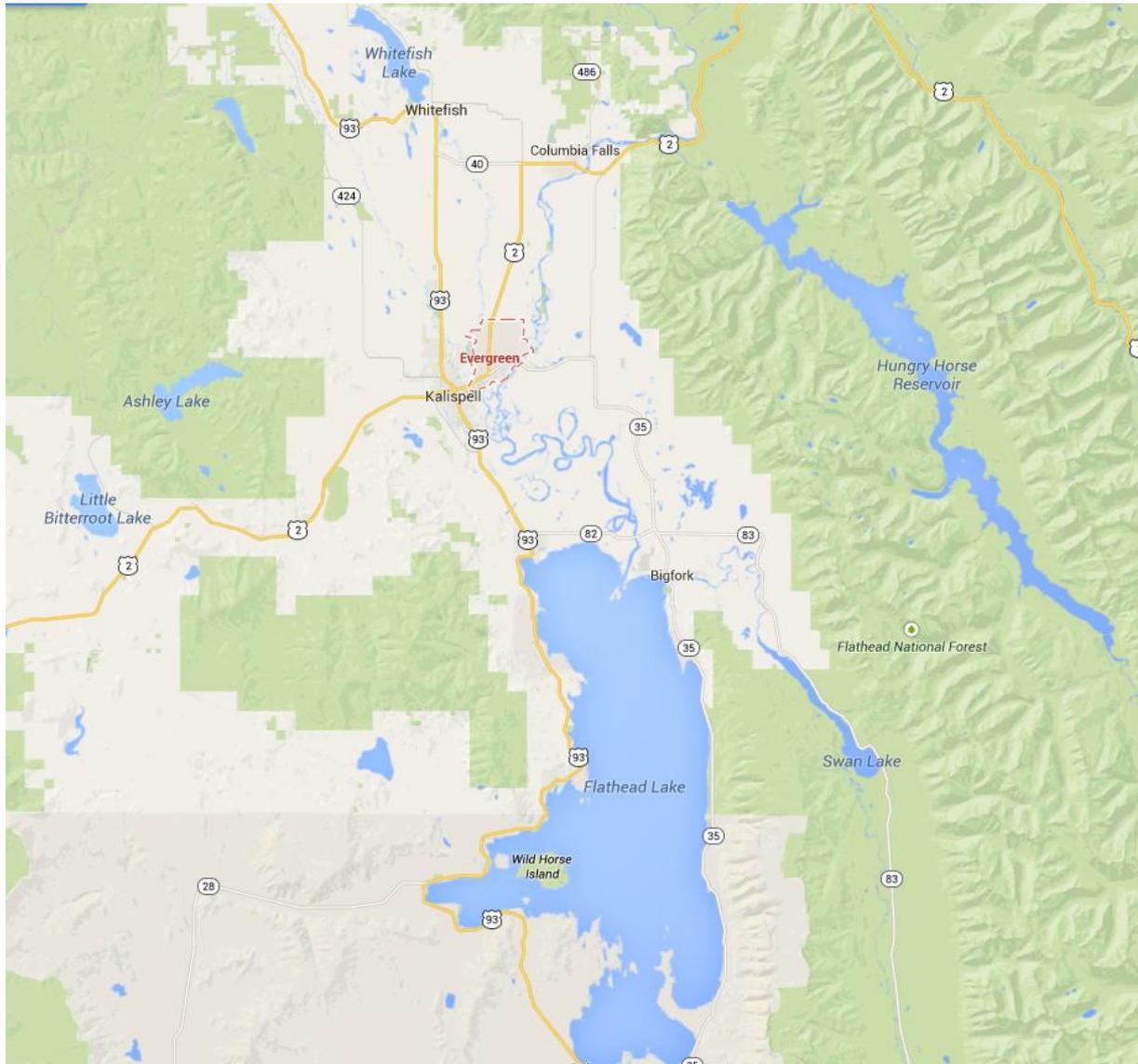
Pierre Saliba

Détenteur de copyright inscrit **00061071-1**

Les principaux journaux imprimés et distribués dans les environs sont le **Flathead Beacon** et le **Daily Interlake**. Ces feuilles de chou délivrent essentiellement les nouvelles du comté ou celles de l'état du Montana. Les nouvelles internationales ne sont pas à l'honneur et seules les informations les plus marquantes sont relayées. Cela reflète une tendance générale à privilégier la vie locale. Dans la région, les gens naissent, vivent et souvent meurent sans jamais avoir quitté un rayon de 50 km.

À l'opposé, les radios diffusées sur les ondes hertziennes ne sont pas toutes centrées sur la région. **Big Red radio** est la plus grosse station, elle est émise depuis Seattle et constitue une des principales sources d'information en provenance de l'extérieur du Montana. Les animateurs sont jeunes et dynamiques, ils diffusent principalement de la musique grunge. Les jingles tonitruants qui entrecourent les chansons sont instantanément reconnaissables par leur impertinence et leur humour « *Big Red FM, si le volume est trop fort c'est que tu es sur la bonne station* », « *Big Red FM, si tes parents demandent grâce c'est que tu es sur la bonne station* ». **KXXR FM** est une radio un peu plus conventionnelle, ses news sont de meilleure qualité et sa programmation plus variée s'adresse à tous les âges. C'est la radio la plus passe-partout. Enfin, **Studio Radio Pirate** est une chaîne émise spécifiquement dans le comté de Flathead. Cette station diffuse non-stop du rock'n roll des années 50 à 90. Elle ne fait intervenir qu'un seul animateur connu sous le nom de *The Slenderman*. Certains soirs, sans prévenir, il prend l'antenne d'une voix d'outre-tombe et raconte d'inquiétantes histoires qui n'ont ni queue ni tête. Rapidement devenu légendaire parmi les jeunes, on raconte que *The Slenderman* serait en réalité un mort qui émettrait depuis l'au-delà.

Teenage Wasteland



Les personnages joueurs

Vous trouverez dans ce paragraphe toutes les infos nécessaires pour créer le groupe de PJ.

Les caractéristiques

Vous trouverez ci-dessous et dans les pages suivantes, les concepts de huit personnages prêtirés avec les règles du **Monde des Ténèbres**. Jouer avec ceux-ci vous permettront de rentrer directement dans le vif du sujet, néanmoins vous pouvez tout à fait créer des personnages selon les règles standards décrites dans le livre de base.

Nom	Genre	Concept
Chuck	H	Bad Boy
Seven	F	Punkette
Jake	H	Quarterback
Lucy	F	Cheerleader
Simon	H	Nerd
Lizzie	F	Surdouée
Dereck	H	Photographe Écolo
Sidney	F	Gothique

La fratrie

Un élément indispensable de cette intrigue est que les PJ soient tous membres d'une même fratrie. Ils doivent dans un premier temps former une famille et vivent tous sous le même toit. Leur foyer est aimant et le choc sera d'autant plus grand lorsqu'ils découvriront lors du twist que ceux qu'ils croyaient être leurs parents les ont en fait adoptés pour les protéger de leur oncle meurtrier.

La deuxième étape pour la création du groupe est de déterminer la position de chacun dans la fratrie : aîné, cadet ou benjamin. Vous pouvez laisser ce choix aux joueurs ou les pousser à tirer au sort. Si vous avez 4 joueurs ou plus, rien ne

vous empêche de détourner les règles en plaçant un duo de jumeaux au lieu d'un unique benjamin.

Aîné : vous êtes le plus âgé et sur vos épaules repose la responsabilité de la fratrie. Depuis tout petit, vous veillez sur eux et les protégez lorsque vos parents ne sont pas présents. C'est vous qui avez reçu l'éducation la plus stricte et c'est pourquoi vous êtes convaincu que la voie que vous avez choisie est certainement la meilleure. Vous ne manquez jamais une occasion de le rappeler à vos petits frères et sœurs avec condescendance.

Année de naissance : 1977

Age en 1979 : 2

Age en 1994 : 17

Pécule de départ : 50 \$

Privilège : vous avez dépassé l'âge légal pour avoir le permis. Vous possédez une voiture ainsi que 3 points supplémentaires dans la caractéristique **Conduite**.

Cadet : en tant que Cadet, on peut dire que vous avez eu la vie facile. Suivant les traces de l'aîné, vous avez su éviter les difficultés posées par la vie. Malheureusement, cette facilité a eu également un prix : vous êtes comme invisible aux yeux des autres membres de votre famille et aimeriez parfois vous sentir un peu moins seul.

Année de naissance : 1978

Age en 1979 : 1

Age en 1994 : 16

Pécule de départ : 50 \$

Privilège : en manque permanent d'attention, vous cultivez un cercle d'amis et/ou de prétendant(e)s qui vous permettent de recharger intégralement votre réserve de volonté une fois par séance.

Benjamin : en tant que petit dernier, vous avez l'habitude d'avoir plus de liberté que les autres. Vos parents n'ont pas délaissé votre éducation, mais, débordés par les responsabilités qu'entraîne une famille

Teenage Wasteland

nombreuse, ils ont peut-être pris plus de raccourcis avec vous qu'avec les autres. Trublion plein d'humour ou mauvaise graine, vous avez l'habitude de n'en faire qu'à votre tête. Heureusement, il y a toujours un grand frère ou une grande sœur qui traîne dans le coin pour vous tirer des mauvais pas.

Année de naissance : 1979

Age en 1979 : quelques mois

Age en 1994 : 15

Pécule de départ : 50 \$

Privilège : l'exemple donné par vos frères et sœur vous est profitable. Alors qu'ils se débattent dans les problèmes de plus en plus complexes de l'adolescence, vous les regardez et apprenez. Vous gagnez 1XP supplémentaire à la fin de chaque séance.

Jumeau : quel que soit votre âge, vous avez grandi dans l'ombre de votre frère jumeau/sœur jumelle. Alors que toute l'attention était portée sur lui, vous avez appris à prendre du recul et à vous faire oublier. Vous êtes son conseiller de l'ombre, son double introverti. Quand on vous croise, on vous confond souvent avec lui mais l'inverse n'est pas aussi fréquent.

Année de naissance : à déterminer

Age en 1979 : à déterminer

Age en 1994 : à déterminer

Pécule de départ : 2500 \$

Privilège : la sobriété de vos besoins vous a permis d'accumuler une coquette somme en cash. Le montant de vos économies en cash s'élève à 2500 \$. Cette somme se trouve dans une cachette secrète dont l'emplacement est connu de vous seul. De plus, avec votre frère jumeau/sœur jumelle, vous ne serez jamais vraiment seul.

L'auspice

En tant que créatures mystiques, l'auspice lunaire au moment de leur naissance a une importance. Pas au début de la campagne évidemment, mais cet aspect de leur personnage aura une influence sur les Dons

qu'ils pourront choisir en tant que loup-garou. Nous vous invitons à consulter les règles présentées pXX dans le livre de base de **Loup-Garou : Les Déchus**.

La révélation d'une telle caractéristique serait un indice trop évident de la nature surnaturelle des personnages. C'est pourquoi nous vous conseillons de tirer secrètement au sort l'auspice dès le début de la partie mais de ne pas évoquer cet aspect durant la partie Pré-morphe.

Les Terres dévastées de notre adolescence

♪ The Flamingos, *I have only eyes for you*

Des ombres se meuvent parmi les ombres...

C'est au belvédère que se terminent la plupart des rendez-vous de Johnny. Là-haut, une fois qu'on a conduit à travers la forêt de Blacktail, on peut quitter la route sur le petit chemin juste après le panneau d'interdiction et on se retrouve devant le plus beau panorama de la région. D'ici, on peut embrasser d'un seul regard l'intégralité de la vallée, avec les lumières dansantes de la ville dans la nuit et le bruit des bêtes de l'herbe dans la douceur de l'été naissant...

Quelques minutes avant, Mary lui avouait que c'était de loin la plus belle chose qu'elle avait vue de sa vie. Voilà maintenant qu'il l'embrasse en la serrant fort contre lui ; Johnny glisse une main dans son chemisier. Au loin, les lueurs de la ville éclairent le paysage...

Je ne vous détaillerai pas comment Johnny a réussi à en arriver là avec Mary car je n'en ai aucune idée. Johnny connaît bien son affaire croyez-moi, et son côté *bad boy* au grand cœur a vite fait de faire chavirer les filles.

Les ombres à l'intérieur de la voiture se mélangent vues de l'extérieur et on ne distingue plus s'il y a une silhouette ou deux à travers la buée qui recouvre les vitres. À l'intérieur ça s'embrasse et à l'extérieur ça s'approche...

Le bruissement des pas dans le sous-bois est couvert par la musique. Ça n'essaye même pas d'être discret. Ça arrive maintenant à côté de la voiture. L'épaule diaphane de Mary est calée contre la vitre avant droite.

La porte vole en éclat. Le cri qui voudrait sortir de la bouche de Mary est bloqué par la surprise. Le monde du son n'existe plus pendant une fraction de seconde et le sang coule, gicle, recouvre l'intérieur du pare-brise. La peur se propage dans l'air comme un venin lorsque les os craquent et se brisent et toute forme de vie à proximité tremble, fuit, se cache.

Plus bas, les lumières de la ville ont à peine vacillé et celles des étoiles encore moins.