

Teenage Wasteland

*Un scénario Sex, Drugs and Rock'n Roll dans l'Amérique de l'année 1994.
Pour le Monde des Ténèbres de White Wolf.*



Par Pierre Saliba

Détenteur de copyright inscrit 00061071-1

Teenage Wasteland

Remerciements

Dédicace spéciale aux **Turbomaniacs** ! Mieux qu'un groupe, une famille — **Greg, Matteo, Stella** et **Cédric**, ce scénario vous est spécifiquement dédié. À noter que l'album Bazooka Social Roulette a accompagné une bonne partie de cette écriture. Espérons que les ventes de ce deuxième album permettront de financer la future sortie du premier ☺

Une pensée affectueuse aussi va vers **Zonex** — **Vanessa, Mehdi** et **Clo**, on se retrouvera dans d'autres circonstances.

Une autre pensée, plus lointaine celle-ci pour les membres de **Seixip** — **Jeremy** notamment et ses différents projets musicaux incroyablement variés.

Comment parler de musique sans évoquer **Tom** — **Purple Wave, Wounded Lions, SNCFunk**... J'en oublie sans doute, mais tes talents d'homme-orchestre sont largement sous-estimés.

Impossible de ne pas penser à tous ceux et toutes celles qui, par leurs goûts musicaux, leur attitude rock'n'roll et leur amitié m'ont accompagné en pensée durant la rédaction de ce scénario :

Jordan, Anne-Laure, Candice, Caro, Bubu, Virginia, Alicia, Frédo, Phillipe, Olivier, Floriane, Jim, Javier, les **grandes gueules**, les **écorchés vifs**, **Seven Luv**, le **petit Jeremy**, le **grand David**...



Enfin, ce scénario est un hommage à **Kurt Cobain**, au club des 27 et à tous les fous qui brûlent de vivre par peur de s'éteindre prématurément.

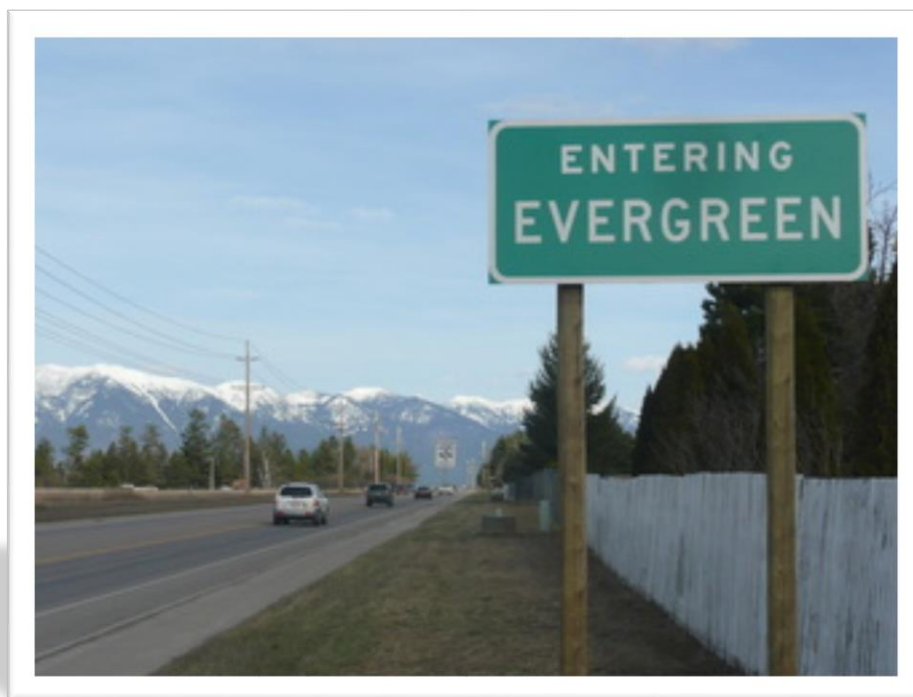
Teenage Wasteland

Sommaire

Remerciements	2	Introduction : Les Terres dévastées de notre adolescence	48
Avant-propos	5	Scolarités	48
Avertissement pour les mal-comprenants	5	Scènes d'enquête	50
À propos de la réalité historique	5	Arc narratif A : Retour à l'état primal	51
Spoiler alert	5	Scène A1 : Pré-morphe	51
Première partie : mécanique de jeu	6	Scène A2 : Le Twist	51
À quoi joue-t-on ?	7	Scène A3 : Post-morphe	52
Synopsis	7	Arc Narratif B : En fleur	52
Motorisation	7	Scène B1 : Leader of the Pack	52
Les années 1990	11	Scène B2 : Twist and Shout	53
Les médias des années 90	12	Scène B3 : It's Easier to Cry	54
La mode des années 90	14	Arc narratif C : Étouffante sécurité	55
Chronologie	17	Scène C1 : Le corbeau	55
Évènements passés	17	Scène C2 : La séance de Spiritisme	56
Évènements en cours de jeu	19	Scène C3 : Le poème	57
Géographie	20	Scène C4 : La revanche	57
La région	20	Arc narratif D : Parlons d'amour	57
La ville	20	Scène D1 : Crushing	58
Le lycée	21	Scène D2 : Blossoming	58
La réserve indienne	22	Scène D3 : Zenith	59
Les plaines du Nord	23	Scène D4 : Fading	59
Les médias locaux	24	Arc narratif E : L'homme qui voulait vendre le monde	59
Les personnages joueurs	27	Scène E1 : Marquer son territoire ...	60
Les caractéristiques	27	Scène E2 : La fête du printemps	60
La fratrie	28	Scène E3 : Le combat du BDE	61
L'auspice	29	Arc Narratif F : Les terres maudites ...	61
Deuxième partie : scénario	30	Scène F1 : Les natifs	61
Comment lire ce scénario ?	31	Scène F2 : La réserve indienne	62
Scènes Scriptées	32	Scène F3 : Le bassin de la pierre plate	63
Introduction : Vue sur la plaine	33	Arc Narratif G : Quelque chose se trame	64
Scène 1 : Venir comme on est	33	Scène G1 : Chez Me Patterson	64
Scène 2 : S'excuser pour cet adieu	34	Scène G2 : Bibliothèque	66
Scène 3 : Rencontres croisées	35	Scène G3 : Musée d'histoire et de sciences naturelles	67
Scène 4 : Où as-tu dormi la nuit dernière ?	37	Scène G4 : Morgue	69
Scène 5 : La meute	38	Scène G5 : Le Belvédère	70
Scène 6 : À propos d'une fille	40	Scène G6 : Le commissariat	71
Scène 7 : Rencontrer Mr. Moustache ..	42	Scène G7 : Suivre Johnny	72
Scène 8 : Le cœur taillé à la serpe	42	Scène G8 : Expérimentations	73
Scène 9 : Sentir l'esprit de la jeunesse	45	Arc Narratif H : Décalage Radio	75
Scène 10 : Ramper vers l'obscur	47	Scène H1 : Les radios d'Evergreen ..	75
Scènes quotidiennes	48		

Teenage Wasteland

Scène H2 : The Slenderman	76	Final 3 : Reste loin de moi	87
Scène H3 : La cachette d'Isaac	78	Final 4 : Marquer son territoire.....	87
Arc narratif I : Frayer avec les idiots...	79	Final 5 : Trancher dans le vif	88
Scène I1 : L'intronisation	79		
Scène I2 : La salle de jeux d'arcade	80		
Scène I3 : La course	81		
Arc Narratif J : Te vider de ton essence	82	Troisième partie : annexes	89
Scène J1 : Gasoil Bar	82	Personnages joueurs prêtirés.....	90
Scène J2 : Le Maniaque	83	Personnages non joueurs.....	98
Scène J5 : Big Black Gorilla club ...	83	Noms génériques.....	98
Scènes finales	85	Teenage Radio	99
Final 0 : Passe-moi dessus.....	85	Playlist Youtube.....	99
Final 1 : Enfance retrouvée	87	Titres de Nirvana	99
Final 2 : Le lac de feu.....	87	Inspirations.....	100
		Le mot de la fin.....	101



Couverture par **Mehdi Hafsi**.

Toutes les illustrations intérieures sont libres de droit

© 2019 White Wolf Entertainment AB. All rights reserved. Werewolf: The Forsaken, Chronicles of Darkness, Storytelling System™, and Storytellers Vault™ are trademarks and/or registered trademarks of White Wolf Entertainment AB. All rights reserved.

For additional information on White Wolf and the Chronicles of Darkness, please visit: www.white-wolf.com, and www.storytellersvault.com.

Teenage Wasteland

Avant-propos

« *It's better to burn out than to fade away* »
Neil Young – *My My, Hey Hey*

Avertissement pour les mal-comprenants

Ce jeu n'est pas conseillé aux moins de 16 ans. Il s'agit d'un ouvrage de pure fiction qui aborde des sujets comme le passage à l'âge adulte, la solitude, l'ostracisme et les travers de la modernité. Vous trouverez également dans ce scénario des scènes de violence et de brutalité qui peuvent choquer les plus sensibles. En aucun cas, il ne traite de la réalité ou n'invite le lecteur à pratiquer (ou à subir) tout ce qui sort du cadre raisonnable (et légal) de la vie quotidienne.

Ceci est un jeu, rien de plus, rien de moins. Abordez-le comme vous le feriez avec un livre fantastique ou un film de complète fiction. Amusez-vous avec, c'est fait pour.

À propos de la réalité historique

Le scénario que vous tenez entre vos mains n'a pas pour vocation d'être historiquement ou sociologiquement exact. Ce n'est pas un

manuel d'éducation agréé, c'est un jeu d'horreur cinématographique et il serait incorrect de vous conseiller de tout accepter ou de tout rejeter en bloc.

Par ailleurs, l'auteur s'excuse d'avance de la quantité exagérément élevée d'anglicismes que vous trouverez dans ce document. La plupart seront mis en italique pour marquer leur caractère étranger à ce texte majoritairement en français, mais ce n'est pas une règle d'or.

Spoiler alert

Notez que les paragraphes qui suivent celui-ci rentrent directement dans le vif du sujet et décrivent les tenants et les aboutissants de ce scénario sans réserve. Si vous avez l'intention de jouer un des personnages de cette aventure, stoppez immédiatement votre lecture et remettez cet ouvrage au MJ le plus proche.



Première partie : mécanique de jeu

Teenage Wasteland

À quoi joue-t-on ?

*And I had so many crashes
That I couldn't feel at all
And it feels like
I'm seventeen again
Feels like I'm seventeen
Eurythmics - Seventeen again*

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 : les regards en biais, des silences gênés et même des marques d'hostilité se multiplient envers eux alors que les meurtres se rapprochent de plus en plus de leur cercle familial.

Dans un premier temps, les héros découvriront qu'ils ont été adoptés par le couple O'Connell après la disparition tragique de leurs géniteurs. Puis les héros réaliseront être les descendants d'une ancienne tribu lycanthrope dont l'origine se perd dans les premiers âges du continent américain. Ils apprendront en même temps que leur père a été accusé de meurtres et que sa mémoire est toujours salie. Son innocence sera établie lorsque leur oncle, véritable meurtrier de jadis mais aussi responsable des massacres récents, réapparaîtra après 15 ans de fuite. De retour en ville pour traquer les héros, il faudra réunir toute la ruse et la force dont ils sont capables pour en venir à bout.

Devenant soudainement légataires d'une malédiction familiale ainsi que d'une tradition de protection de la région environnant Evergreen, ils devront prendre en main leur destin et choisir entre garder leur ancienne vie ou s'en inventer une nouvelle.

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. La consultation du jeu **Loup-Garou : les Déchus** est recommandée pour avoir un aperçu global des règles à mettre en place, mais n'est pas indispensable car le cadre de jeu diffère légèrement de celui décrit dans cet ouvrage.

Quelques modifications peuvent néanmoins être apportées au corpus de règles initiales. Les points suivants sont complètement optionnels ; ils peuvent apporter des mécanismes enrichissants pour l'intrigue, mais ne sont pas indispensables à celle-ci.

Twist : l'intrigue se divise en deux parties séparées par un *twist*, un retournement de situation. Dans la première partie dite « **pré-morphe** », les joueurs sont des lycéens comme les autres. Ils sont soumis aux mêmes règles que leurs camarades et subissent l'intrigue comme des victimes plutôt que comme des héros. Un retournement de situation — que l'on appellera l'**Appel Primal** — révélera aux PJ qu'ils jouent en fait à **Loup-Garou : les Déchus**. Après ce *twist*, les joueurs entament la seconde partie dite « **post-morphe** ». Ils apprennent à maîtriser leurs

Teenage Wasteland

nouveaux pouvoirs et gagnent à la fois en assurance et en puissance. Les anciennes règles qui régissaient les interactions entre lycéens ne les concernent plus et ils deviennent imperméables aux attaques sociales de leurs anciens camarades ou ennemis. Lors de ce Twist, vous pouvez symboliser l'entrée des héros dans un nouveau paradigme en remplaçant les feuilles de personnage du **Monde des Ténèbres** par celles de **Loup-Garou : les Déchus**.

À quoi joue-t-on au final ?

Il y a fort à parier que vos joueurs se doutent qu'il y a anguille sous roche et que le surnaturel ne tardera pas à frapper à leur porte. N'hésitez pas à brouiller les pistes et à lancer vos joueurs sur toutes sortes d'hypothèses farfelues. Partout où se pose leur regard peut se trouver un clin d'œil à votre film d'horreur préféré. N'hésitez pas à les submerger avec les clichés du genre pour qu'ils ne sachent plus sur quel pied danser. L'idéal serait qu'ils croient successivement affronter un tueur en série, un vampire, un fantôme indien, des sorciers jusqu'à enfin réaliser que les « monstres » de l'histoire, ce sont eux !

Thème héroïque : chaque personnage prétiré 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.

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 **Monsterhearts**. Son système de règle minimaliste et épuré conviendra parfaitement à l'ambiance de **Teenage Wasteland** et permettra d'orienter l'intrigue sur les interactions entre personnages. Bien entendu, les PJ commencent tous avec un cliché « normal » et abandonneront ce cliché pour celui de « Loup-Garou » dans la partie post-morphe.

Néanmoins, 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 **Monsterhearts** et du système **Apocalypse World** dont il est tiré.

Monsterhearts-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 aux yeux d'autrui. Réseau social avant l'heure, la rumeur lycéenne vous précèdera pour diffuser vos exploits ou vos humiliations,

Teenage Wasteland

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 est 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.

Monsterhearts-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**.

- **Rebelle** : le personnage n'aime pas les règles et il se dressera systématiquement contre ceux qui veulent lui donner des ordres. La présence obligatoire aux cours est juste insupportable pour un personnage rebelle.
- **Rangé** : certaines personnes se voient comme des remparts contre le chaos et la barbarie qui menacent d'envahir le monde. Un personnage rangé se compte sans doute parmi leurs rangs. Il aime l'ordre et fera tout pour qu'il soit respecté.
- **Sexy** : le monde est un terrain de jeu et comme la meilleure défense est l'attaque, un personnage sexy sera à la fois extraverti, charmeur, manipulateur. L'important c'est de rayonner dans les yeux des autres, car il n'existe que le présent.
- **Glacial** : le monde est un champ de mines et il vaut mieux avancer prudemment. Un personnage glacial aura tendance à afficher une méfiance automatique envers toute nouvelle personne ou situation.
- **Solaire** : la vie est tellement courte que le mieux à faire est de distribuer de l'amour en permanence, quelle que soit la situation. Les personnages solaires sont les fous qui ont la fureur de vivre, de parler, qui veulent jouir de tout, qui jamais ne baillent ni ne disent une banalité,

Teenage Wasteland

mais qui brûlent, brûlent, brûlent, comme une chandelle dans la nuit¹.

- **Ténébreux** : la vie n'est que souffrance pour les personnages ténébreux. Certains sont des gouffres émotionnels sans fond, menaçant d'attirer dans les abysses ceux qui se penchent trop sur leur sort, d'autres sont des intellectuels désabusés ou des misanthropes cyniques. Tous ont en commun une détestation de la race humaine, commençant par eux-mêmes.

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 s'en prendre à un adversaire en particulier, **Force** + **Rebelle** s'il veut être *flirter* avec les règles du *fair-play* 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 côté clair ou obscur, il faut choisir.

Monsterhearts-like / Crush : les *crushs* représentent les interactions basiques qui relient les personnages et qui forment le tissu social du lycée. Un *crush* se définit en termes de jeu par ses protagonistes (un dominant d'un côté et un dominé de l'autre) mais également par son intensité et par la

nature du lien qui existe entre deux personnages. On peut le représenter de plusieurs façons : tomber amoureux, être impressionné, être terrifié, contracter une dette, subir un chantage ou une pression quelconque. Si on admet que toute jeune personne possède ou subit un *crush* vis-à-vis d'un autre contemporain, on peut facilement se représenter le lycée comme un écosystème complexe. Dans cette jungle, une « chaîne alimentaire » sociale se structure et tous et toutes y ont une place, de gré ou de force. 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'énergie dans son regard, que son opposant y aura peut-être vu une envie de meurtre et aura baissé les yeux.

L'intensité d'un *crush* est une valeur chiffrée mais sa 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 ?

¹ Extrait librement adapté de « *La route* » de Jack Kerouac.

Teenage Wasteland

- 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 l'objet de leur affection.

Bien entendu, les *crushs* peuvent être utilisés de manière beaucoup moins sympathique. Par exemple pour manipuler autrui, dominer d'autres personnes en les forçant à contracter des « dettes » sociales. 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 du *crush*.

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 de l'adolescence.

Monsterhearts-like / les grandes personnes : les adultes n'ont pas leur place à l'intérieur de l'hétérotopie lycéenne. Ils n'ont ni Popularité, ni Aspects, ni *crushs*. Ils restent désespérément étrangers à ce système complexe d'alliances et d'adversités. Il en sera de même pour les personnages lorsque leurs propres priorités seront irrémédiablement modifiées après **l'Appel Primal**.

Un peu de Sociologie

On pourrait voir dans ce système de jeu une critique sociale des groupes fonctionnant en circuit fermé ou une représentation du décalage entre les méthodes d'enseignement classiques et la réalité d'un environnement comme le lycée. Faites-en ce que vous voulez ; relisez « Sa majesté des mouches » de William Golding ou alors revoyez « American Pie ». Piochez dans ces œuvres ce qui vous plaît le plus afin de donner à votre jeu une saveur unique.

Les années 1990

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. Qu'est-ce que cette décennie a vraiment de spécial ?

Ce n'est pas les années 2010, internet n'existe pas encore, en tout cas pas sous sa forme actuelle. Et avec son absence, manque aussi tout l'accès à l'information et la communication instantanée. 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 se retrouvent pour la première fois dans les mains du public à cette époque, leur utilisation reste anecdotique. En attendant

Teenage Wasteland

leur omniprésence quelques années plus tard, en 1994 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.

Ce n'est pas les années 1980 et leur cortège de couleurs *flashy*, de musiques entraînantes 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 progresser à grande vitesse dans les esprits ; d'autant plus que surviennent des événements 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 1950, 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 l'univers de l'adolescence et celui des adultes. En revanche, la soif de construire un monde nouveau s'exprime plus 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 bâtarde 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,

Teenage Wasteland

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 très justement nommés 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 martyr 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. 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. Les membres du groupe **REM** étaient choqués car un duo entre Nirvana et REM était en projet. 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 Courtney Love est sans doute la femme la plus haïe de l'histoire du Rock à

cause des rumeurs faisant état de 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 (Note de l'auteur : 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**, **Radiohead** et **Faith no more** en tête de liste. Impossible de passer à côté de **The Pixies**. Ce groupe mythique vient de se séparer, mais leur influence est considérable sur tout l'univers rock de cette époque jusqu'à nos jours. Les membres de Nirvana ont d'ailleurs revendiqué ce groupe comme l'une de leurs sources d'inspiration avec **Patti Smith** et **Leadbelly**.

Du côté du métal, on a de nombreux noms importants comme **Marylin Manson**, **Nine Inch Nails**, **Therapy**, **Fear factory**, **Static X**. Vieux groupes et nouveauté nourrissent cette scène riche. Nouveau courant musical mélangeant des influences métal et hip-hop, le Nu métal fait son apparition à cette période avec des groupes comme **Korn**, **Limp bizkit**, **System of a Down** et **Papa Roach** qui débute tout juste en 1994.

La scène punk rock n'est pas en reste car il existe 3 grands noms de groupes qui sortent leur album phare à cette période. En premier on a bien sûr **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**, **Spin Doctors**,

Teenage Wasteland

Jeff Buckley, No Doubt, Blur, Oasis, Liquido, Portishead et The Cramberries pour ne citer qu'eux. Du côté de la danse, 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 hard rock avec des groupes plus anciens que la période qui nous intéresse 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.

Les goûts et les couleurs

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 ».

Oui, mais chez nous ?

En Europe francophone aussi, il y a eu une vie culturelle pendant les années 90. En plus des groupes énoncés ci-dessus et de leur rayonnement international, nous avons eu la chance d'avoir ici **Céline Dion, IAM** (et son titre « *Je danse le mia* » sorti pile en 1994), **Billy Ze Kick et les Gamins en Folie**. Que du bonheur, n'est-ce pas ?!

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 de la tendance. 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**, sorti la même année), **Speed, The Mask**. Certains films sont déjà sortis les années précédentes et influencent massivement la culture populaire.

Impossible de parler de film des années 90 sans aborder le très célèbre **Wayne's World** illustrant avec délice et absurdité la vie de deux fans de musique rock. Si on excepte son humour (culte et omniprésent), ce film pourrait à lui seul servir de référence sur l'adolescence de cette période.

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 de différentes manières, les tribulations de jeunes adultes qui tuent leur ennui avec la drogue, le sexe et les excès en tous genres. 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),

Teenage Wasteland

la décennie 90 est surtout marquée par une forte récession et un rejet du matérialisme des années 80. L'art est plus sombre, plus réfléchi et on voit apparaître le concept d'*antifashion*, qui mènera à une recherche de minimalisme et d'authenticité. Une multitude de mouvements connexes naissent 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 *DrMartens* 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 égarée de ce mouvement 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*, également appelés les *weirdos*, les *emo* ou 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** et ouvrez grand les yeux.

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** ou **Phoebe** dans **Friends**.

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

Teenage Wasteland

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-américains ou *white trashes* défoncés 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.

Un peu de spécificité linguistique

La désignation des étages d'un bâtiment diffère entre l'Europe et le continent américain. En Europe, l'étage situé au niveau du sol a un nom spécifique (rez-de-chaussée), aux USA on commence la numérotation dès le niveau du sol. Si on trouve parfois des mentions « *ground floor* » qui pourraient correspondre à notre « rez », l'étage situé au-dessus est nommé *second floor* ce qui respecte la logique de départ. Avec cette façon de parler, on s'évite les absurdités du genre « rez inférieur » ou les demi-étages. Au Canada et plus spécifiquement au Québec, les deux logiques cohabitent mais on ne va pas rentrer dans les détails.

Bref... tout ça pour vous dire que, dans cet ouvrage, on va simplement respecter la logique américaine. Utile si d'aventure, vous aviez envie de parler de votre passion à un dîner de con, mercredi soir prochain.



Teenage Wasteland

Chronologie

*High school seemed like such a blur
I didn't have much interest in sports or school elections
And in class I dreamed all day
Of a rock 'n' roll weekend*

*And the girl in the front of the room
So close yet so far y'know she never seemed to notice
That this silly schoolboy crush
Wasn't just pretend*

*Life goes by so fast
You only want to do what you think is right
Close your eyes and then it's past;
Social Distortion – Story of my life*

Évènements passés

À une époque reculée, une lignée d'homme, nouvellement arrivée sur ce continent, découvre que la région de Flathead est chargée d'un fort pouvoir mystique. La montagne, qui sera plus tard nommée le Croc, est un passage vers un autre monde peuplé d'esprits. Les hommes concluent un pacte avec une entité nommée Grand-père Loup pour que la région de Flathead reste sous leur protection. Par amour, cet esprit se pare de chair et se mêle aux humains, donnant naissance à la lignée de lycanthropes dont sont issus les héros de cette histoire.

Depuis ces âges immémoriaux, cette lignée d'hommes-loups protège la région de Flathead contre les incursions des esprits malveillants dans notre monde. L'arrivée des hommes blancs perturbe peu cet équilibre et la filiation perdure en mêlant les sangs des natifs américains et des blancs.

Au fur et à mesure des années, la technologie progresse et le monde des esprits se fait de plus en plus silencieux. Comme en écho à cette évolution, les hommes-loups se font également de moins en moins nombreux. La horde se fait tribu

puis famille. Au fil des âges, leur lieu de réunion reste le même : une caverne reliée à un réseau de grottes et de tunnel qui s'étend sous la plaine et jusqu'au cœur de la montagne. Dans la salle principale, les murs sont couverts de peintures ancestrales qui racontent l'histoire de la région.

Au début du 20^e siècle, la race des gardiens lycanthropes s'est quasiment éteinte. Il n'y a pas eu d'incursions d'esprits malveillants depuis plusieurs centaines d'années et ceux-ci sont rentrés dans le domaine des légendes. La famille Thornton est la dernière représentante de la lignée d'hommes-loups ayant pour mission de protéger la région de Flathead. Eux-mêmes ont oublié la plupart des traditions de leurs ancêtres et doutent même de l'existence d'un monde spirituel dont le portail serait la montagne du Croc.

En 1949 naissent Charles et Gordon Thornton. Au fil des ans, les deux frères développent une grande complicité et deviennent les enfants terribles d'Evergreen. Ils font les 400 coups ensemble au grand dam de leurs parents. Ils enchainent les petits délits et finissent par attirer l'attention d'Evelyn March. Cette dernière est une jeune fille de bonne famille

Teenage Wasteland

plutôt gentille de nature. Comme beaucoup de filles de son âge, elle est attirée par les mauvais garçons et l'aura de rébellion qu'ils dégagent. Par défi envers l'autorité parentale, elle s'intègre dans leur groupe et flirte avec les jeunes hommes.

En 1969, Charles et Gordon ont 20 ans. Ils découvrent à peine leur nature de lycanthrope lorsque leurs parents meurent dans un tragique accident de voiture. Sans personne pour leur montrer la voie, les deux frères restent ignorants de l'héritage qu'ils portent. Ils n'ont plus rien à espérer d'Evergreen à part la perspective d'un avenir morose ; ils rejoignent donc un gang de motards et partent de la ville. Alors que la horde vrombissante s'éloigne dans un nuage de poussière, Evelyn reste seule au bord de la route après avoir dévoilé ses sentiments pour Charles.

En 1976, les années passent et les caractères des deux frères s'affirment et se différencient. Charles montre un caractère doux alors que Gordon devient un animal sauvage qui ne respecte que la force et la brutalité. Suite à une violente dispute entre les deux frères, Charles quitte le gang et revient seul à Evergreen. Il renoue des liens avec Evelyn dont les sentiments pour Charles sont toujours présents. Dans la foulée de leurs retrouvailles, ils se marient et ne tardent pas à avoir leur premier enfant.

De 1976 à 1979, les amoureux coulent des jours heureux à Evergreen. Charles explique à Evelyn sa nature de lycanthrope et le couple, entouré de quelques amis de confiance, protège ce secret. Charles ne montre que peu d'intérêt pour cet héritage, il se contente de courir certaines nuits sous forme lupine et de profiter de la nature sauvage de la région. Evelyn au contraire, curieuse et insatiable, passe des nuits entières à la bibliothèque pour trouver une explication. Ils ont plusieurs enfants et se mettent à rêver à la formation d'un nouveau clan de lycanthropes unis.

En 1979, Charles et Evelyn célèbrent la naissance de leur dernier enfant. Ils attendent avec impatience que vienne l'âge des premières transformations pour partager ce savoir avec leur progéniture. Gordon ne leur laissera pas le temps d'accomplir ce rêve. Il revient en ville avec la rage au ventre après avoir appris que Charles a épousé la femme qu'il convoitait également dans le passé. Rongé par une jalousie qu'il ne cherche même pas à maîtriser, il planifie l'assassinat des deux amants. Sous sa forme de lycanthrope, il commet plusieurs meurtres en ville et s'arrange pour que Charles soit soupçonné. De peur que Gordon s'en prenne à ses enfants, Charles les confie à un couple d'amis : les O'Connell. Jared, le shérif d'Evergreen, comprend vite que Charles est innocent malgré les apparences. Il cache Evelyn et Charles et retrouve Gordon pour l'arrêter et l'interroger. Il n'est malheureusement pas de taille à affronter un tel monstre. L'infortuné shérif est grièvement blessé et Gordon décide de se servir de lui comme appât pour attirer son frère. Charles tombe dans le piège et s'expose pour sauver le shérif ; Gordon le suit jusqu'à sa cachette. L'affrontement entre les frères ennemis est inévitable. Dans une violente confrontation, la maison est quasiment détruite et Evelyn est tuée avec une grande brutalité. Charles, fou de douleur redouble d'effort pour abattre son frère. Gordon est mis en fuite mais il survit. Charles, mortellement blessé, donne ses dernières recommandations au shérif. Ses enfants doivent rester cachés car dès que Gordon apprendra leur existence, il voudra leur faire du mal. Il s'éteint dans les bras de son ami.

De 1979 à 1994, le shérif Jared ainsi que les personnes qui connaissaient le secret de Charles Thornton œuvrent pour protéger au mieux les enfants du couple. Cette bande d'initiés est constituée de Wendy et Donald O'Connell, de Isaac Pannetier et de Emma Patterson.

Teenage Wasteland

En 1994, Gordon apprend finalement l'existence des enfants de Charles et d'Evelyn. Il revient en ville pour finir ce qu'il a commencé, c'est-à-dire l'élimination jusqu'à la dernière trace de tout ce que son frère a pu bâtir. Dès son arrivée, il cherche à découvrir l'identité de ses neveux. Il comprend rapidement qu'un groupe de conjurés les protègent et décide de s'en prendre également aux familles de ceux-ci. L'histoire commence alors que Gordon attaque sa première victime : Mary Patterson, fille d'Emma Patterson.

Évènements en cours de jeu

Ce scénario se déroule sur une semaine complète du dimanche au dimanche. Si les premiers jours sont centrés sur les intrigues de lycée, le jeu va très vite basculer vers une

enquête sur la disparition de Mary Patterson avant de virer irrémédiablement dans l'horreur fantastique dans la dernière partie.

Dimanche 3 avril 1994 :

Prologue. Assassinat de Mary.

Lundi 4 avril 1994 :

Début du jeu.

Mardi 5 avril 1994 :

Découverte du corps de Mary.

Mercredi 6 avril 1994 :

Annnonce de la mort de Kurt Cobain.

Jeudi 7 avril 1994 :

Enterrement de Mary, Johnny arrêté.

Vendredi 8 avril 1994 :

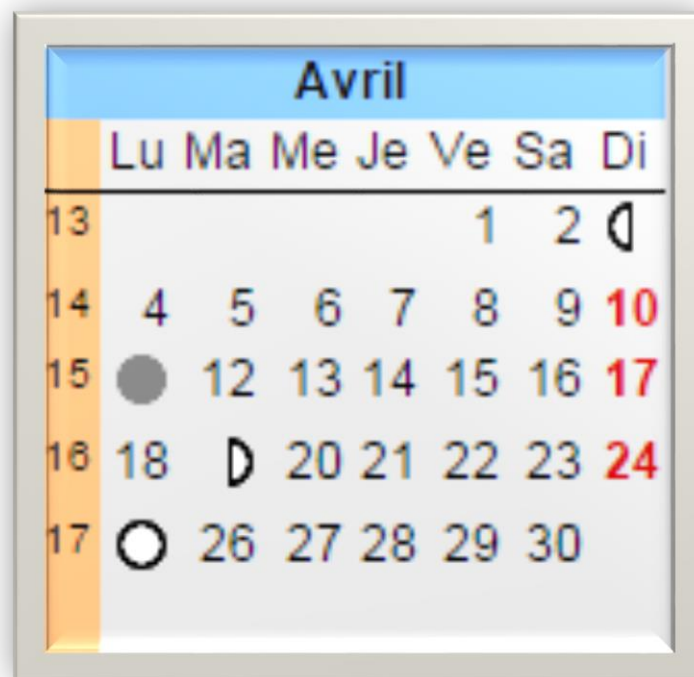
Meurtre de Dylan.

Samedi 9 avril 1994 :

Gordon se révèle lors de la fête du Printemps.

Dimanche 10 avril 1994 :

Épilogue.



Teenage Wasteland

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 montagneuse 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*.

Evergreen du monde réel

Evergreen existe réellement et c'est en effet une ville du Montana. En revanche ce n'est que la banlieue d'une ville plus grande nommée Kalispell. Ce nom provient d'un ancien mot Salish qui signifie « Terre plate au-dessus du lac ». Pour des raisons de sonorité, seul le nom d'Evergreen a été retenu, mais si vous ou vos joueurs connaissez la région, rien ne vous empêche d'adapter votre scénario en fonction. Notez que le film *Heaven's gate* (1980) a été tourné à Kalispell, si cela peut vous aider à mieux visualiser la région.

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 %. Sa population est composée de :

- 92 % de caucasien.
- 5 % de natifs américains.
- 2 % d'afro-américains.
- 1 % d'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 pionniers américains. Toujours encadrant la place de l'hôtel de ville se trouve le **musée d'histoire naturelle Flathead**. Mixant maladroitement différents sujets tels que l'histoire de la région, la faune et 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 **Balthasar Carter** tente d'insuffler un peu de vie en animant des ateliers de taxidermie et en fondant 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 Buldisk Music**. Rendez-vous incontournable pour les amateurs de musique, on y trouve une quantité ahurissante de disques vinyle et de CD. Son propriétaire **Franky Bullard** 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

Teenage Wasteland

se tenir informé des dernières tendances musicales et ce, même si c'est « *de la merde* » (selon ses propres termes). On raconte à mots couverts qu'il possède un exemplaire unique et dédié de Black Sabbath comportant un message secret. La légende raconte qu'il faut tourner ce disque à l'envers pour écouter une invocation de Satan. Franky entretient soigneusement cette légende et affiche un petit sourire en coin lorsqu'on aborde le sujet. 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 conserver son alignement 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 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 *whites 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 parvis dallé est entouré par des carrés de verdure et des fontaines à eau qui agrémentent un parc boisé. Des marches en arc de cercle mènent aux portes battantes de l'entrée. Lorsque les cours sont sur le point de commencer, les élèves se pressent par centaines 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** et ceux des professeurs. La plupart du temps, ces couloirs sont vides et, à l'exception d'un prof ou d'un élève convoqué, on n'y croise généralement 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

Teenage Wasteland

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 parc 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 le lieu a été le théâtre tragique du suicide d'un adolescent quelques années auparavant.

High School in USA

Rappelons que ce que l'on nomme Lycée en France (ou Gymnase en suisse) est appelé *High School* aux USA. L'enseignement secondaire est ainsi composé de quatre grades² :

9th Grade (dite *Freshman year*) : 14-15 ans.

10th Grade (dite *Sophomore year*) : 15-16 ans.

11th Grade (dite *Junior year*) : 16-17 ans.

12th Grade (dite *Senior year*) : 17-18 ans.

Après ce cycle, les lycéens sont amenés à postuler pour différentes universités.

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 % 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 Salishs. 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 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

² Source : page *Wikipedia* sur l'enseignement secondaire aux États-Unis

Teenage Wasteland

permanence sur la région. Si le nom le plus couramment utilisé pour cette montagne 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.

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.

Un peu plus au sud de cette position se trouve la salle de jeu de **Shane Taner**. Les élèves s'y retrouvent souvent après les cours pour jouer aux jeux d'arcades, au billard ou encore pour louer des jeux de sociétés qui se trouvent sur place.

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

Teenage Wasteland

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

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 locale. Elle 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 entrecoupent les chansons sont instantanément reconnaissables par leur impertinence et leur humour. **KXXR FM** est une radio un peu plus conventionnelle. Elle est émise depuis Seattle. 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.

Rumeurs

Evergreen comporte, comme toutes les petites villes, son lot de rumeurs et de légendes urbaines. Vous trouverez ci-dessous quelques exemples.

Des vans roulent la nuit et enlèvent les chats et chiens du quartier pour le compte d'une multinationale pharmaceutique.

Des meutes de rats auraient arraché à un enfant de la poussette de sa mère.

Des voleurs d'organes attirent les jeunes en sorties de boîtes dans des *after* sanglantes.

Une rue où les autoradios se mettent à transmettre des messages étranges

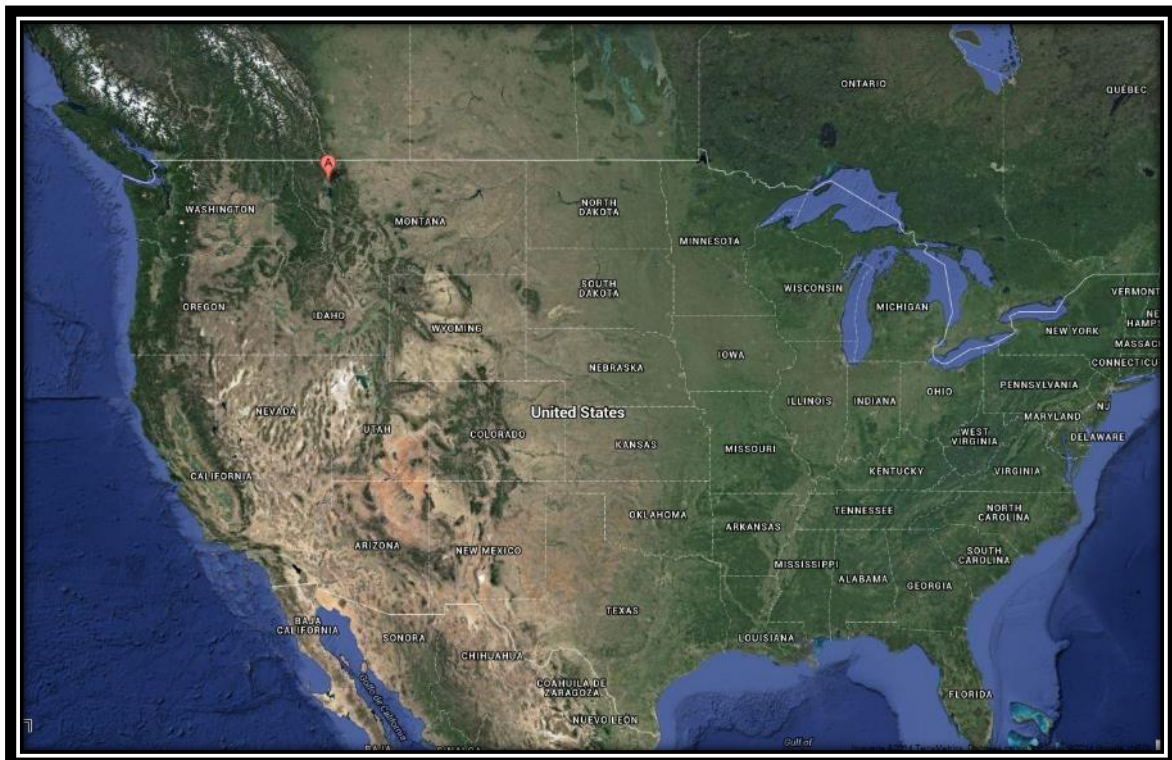
Un bureau de l'université a vu tous les doctorants qui y sont passés finir à l'asile

Un restaurant a été fermé après qu'on ait découvert que le bœuf était en fait de la viande humaine

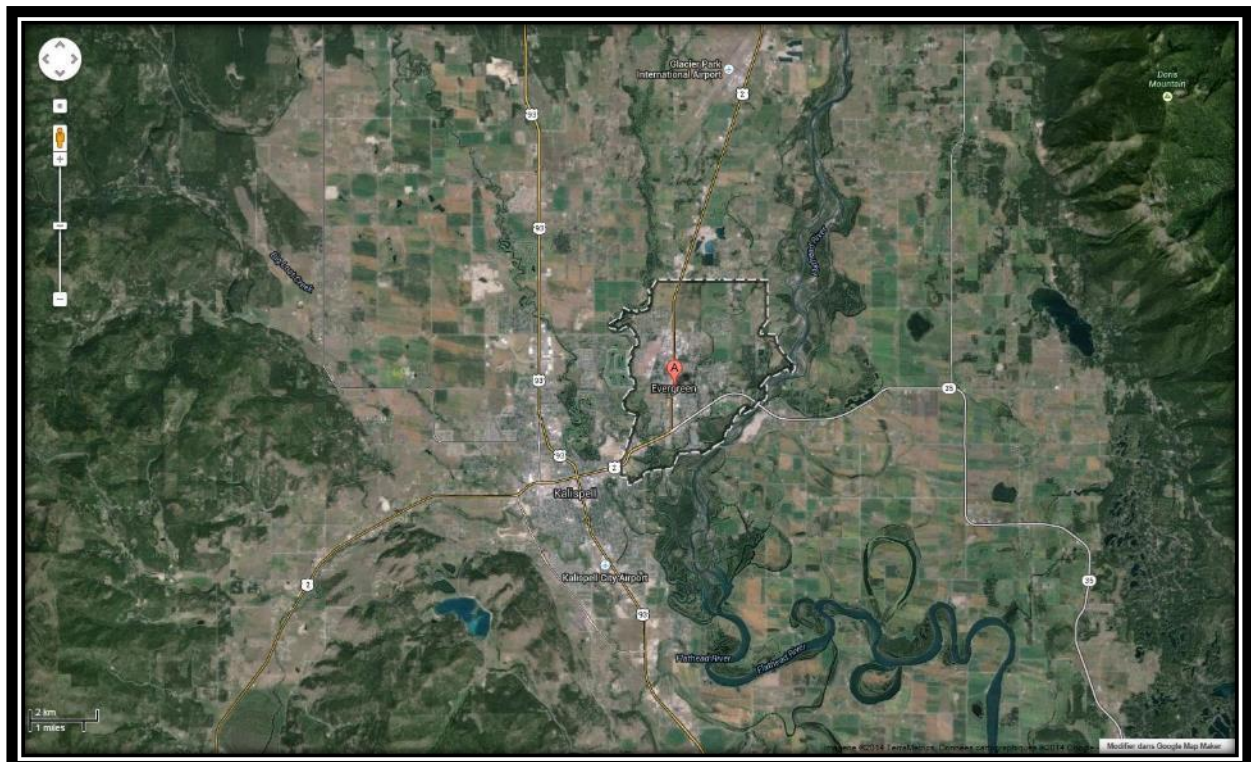
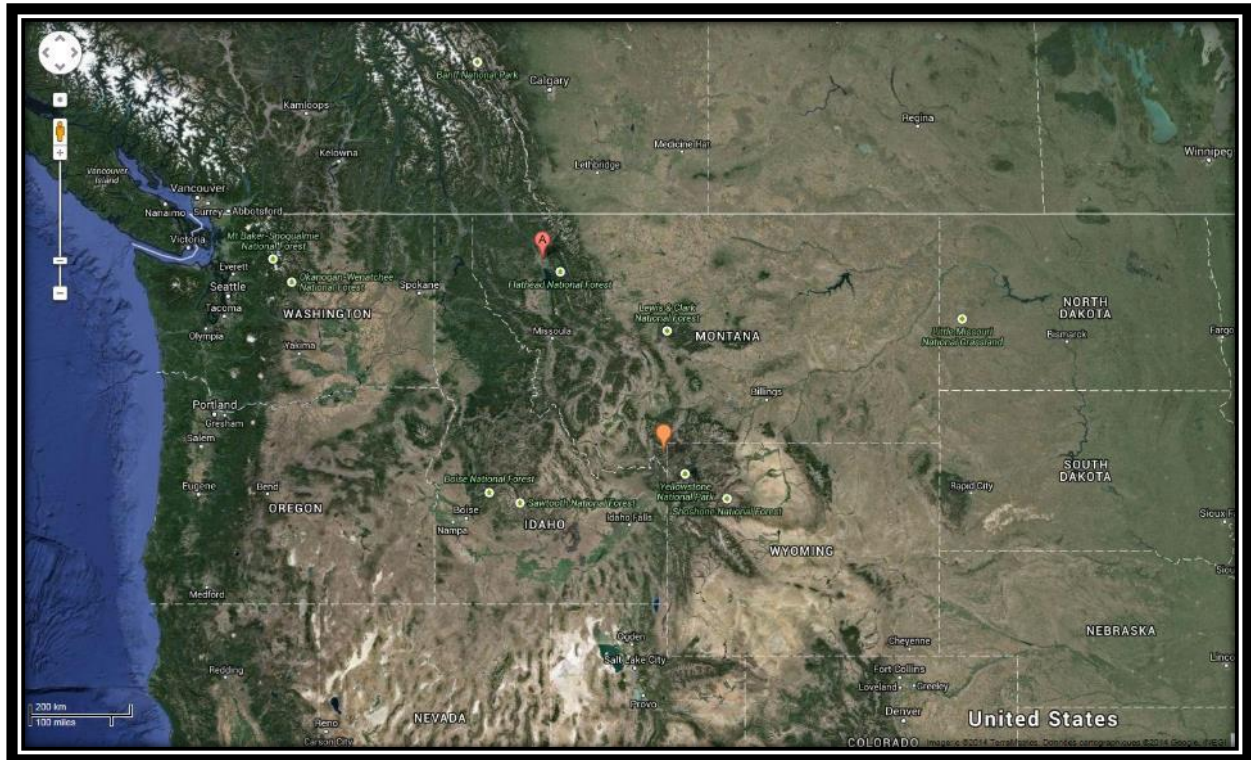
Un reptile carnivore gigantesque vivrait dans les égouts

Les rayons d'un supermarché sont envahis par des asticots.

Teenage Wasteland



Teenage Wasteland



Teenage Wasteland

Les personnages joueurs

*I'm here in the fields
I fight for my meals
I get back into my living
I don't need to fight
To prove I'm right
I don't need to be forgiven
Don't cry
Don't raise your eye
It's only teenage wasteland
The Who – Baba O'Riley*

Les caractéristiques

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

Dans le tableau ci-dessous et à la fin de cet ouvrage se trouvent les concepts de huit personnages prêtirés avec les règles du **Monde des Ténèbres**.

Jouer avec ceux-ci vous permettra 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.

Des profils pour le jeu Monsterhearts sont également proposés.

Nom	Genre	Concept	Aspects principaux	Profil Monsterhearts ³
Chuck	H	Bad Boy	Rebelle, Sexy, Ténébreux	Loup Garou
Seven	F	Punkette	Rebelle, Glacial, Solaire	Goule
Jake	H	Quarterback	Rangé, Sexy, Ténébreux	Élu
Lucy	F	Cheerleader	Rangé, Sexy, Solaire	Reine
Simon	H	Nerd	Rangé, Glacial, Ténébreux	Fantome
Lizzie	F	Surdouée	Rangé, Glacial, Solaire	Mortel
Dean	H	Écolo Photographe	Rebelle, Glacial, Solaire	Fée
Sidney	F	Gothique	Rebelle, Sexy, Ténébreux	Âme damnée



³ Il va de soi que les profils proposés correspondent à des archétypes comportementaux et non à des profils surnaturels. Vous devez retirer de chaque profil les capacités surnaturelles.

Teenage Wasteland

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 en apparence normale et vivre tous sous le même toit. Le fait de débiter l'intrigue au sein d'un foyer aimant mènera à un choc d'autant plus grand lors du *twist*. Ils découvriront alors 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 ans

Age en 1994 : 17 ans

Pécule de départ : 50 \$

Privilège : vous avez l'âge légal pour posséder un permis de conduire. 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 an

Age en 1994 : 16 ans

Pécule de départ : 50 \$

Privilège : en manque permanent d'attention, vous cultivez un cercle d'amis et/ou de prétendants 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 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 ans

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

Teenage Wasteland

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 \$

Privilege : 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 page 28 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.



Deuxième partie : scénario

Comment lire ce scénario ?

Ce scénario est rédigé de manière à vous permettre de le lire et de le maîtriser facilement. Plutôt que de décrire les événements les uns après les autres, nous avons opté pour une construction de l'intrigue en différents arcs narratifs. Cette organisation modulaire vous permettra de mieux vous adapter aux envies de vos joueurs en ayant toujours une réponse préparée aux choix effectués par leurs personnages. Chaque scène est rédigée de la manière suivante :

Scène X : Titre

⚙ **Type de scène**

🕒 **Date de la scène ou événement nécessaire à son activation**

🎵 **Artiste, Titre**

Le **titre** permet de donner le ton général de la scène ainsi que de la situer dans tel ou tel arc narratif. Pour (presque) chaque scène, un **thème musical** est suggéré afin de vous permettre de jouer avec une trame sonore adaptée à son ambiance. Enfin, la **localisation et la temporalisation** vous permettent de mieux situer quand et comment cette scène peut s'imbriquer dans l'intrigue générale. Par ailleurs, il existe cinq **types** de scènes :

- **Scènes scriptées** : chaque jour, certaines scènes se déclenchent automatiquement en fonction de l'heure et du lieu. Ces scènes décrivent les événements inexorables qui ne dépendent pas des actions des PJ. Ces passages obligés permettent de savoir dans quelle direction va l'intrigue si les PJ ne font rien et limitent l'action à son plus strict minimum si vous décidez de jouer ce scénario en one-shot.
- **Scènes quotidiennes** : ces scènes décrivent la vie du lycée et ses aléas. Ce sont donc les joueurs qui donnent l'impulsion pour qu'elles soient jouées. Les journées de cours sont composées d'une période théorique le matin et d'une activité physique l'après-midi. Les PJ vont pouvoir mettre à profit ces moments pour « exister » socialement, conclure des alliances ou résoudre des conflits. L'importance de ces scènes va aller decrescendo alors que l'intrigue et le surnaturel prendront le dessus, les intrigues de lycée vont progressivement perdre de l'importance et du sens.
- **Scènes d'enquêtes** : l'inquiétante vérité se révélera au fil des événements qui secouent Evergreen. Leur caractère inhabituel (pour ne pas dire surnaturel) pourrait troubler les PJ et les pousser à mener l'enquête. Pour ne rien arranger, il deviendra rapidement évident que les PJ et leur famille sont au cœur du drame. Les scènes d'enquêtes servent à répondre aux interrogations des PJ et aux actions qu'ils vont entreprendre en suivant les indices laissés par le meurtrier.
- **Scènes finales** : l'histoire doit se terminer d'une manière ou d'une autre. Que les PJ soient hyperactifs ou qu'ils subissent les événements, vous aurez l'occasion de placer une ou plusieurs de ces scènes finales à la fin du jeu. Les choix des PJ doivent mener l'histoire vers l'une ou l'autre des fins qui vous sont proposées ici. Bien entendu, ne vous sentez pas limités par ces scènes et rien ne vous empêche de créer vos propres fins ou même de laisser les joueurs raconter la fin telle qu'ils la voient à l'issue de leurs actions.
- Ça et là, vous trouverez des **scènes cinématiques**, de courts textes qui peuvent être lus pour agrémenter le jeu

Teenage Wasteland

d'un élément d'ambiance ou même d'un élément narratif important. Comme par exemple, la toute première scène d'introduction qui n'est pas jouée

par les personnages mais qui est importante afin de placer une ambiance horridique dès le démarrage du jeu.



Teenage Wasteland

Scènes Scriptées

Introduction : Vue sur la plaine

✧ Scène cinématique

🕒 Dimanche 3 avril 1994

🎵 *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 avec des étoiles dans les yeux 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.

Entrée en matière

Cette scène est en quelque sorte cinématique et les PJ n'interviennent à aucun moment. Vous pouvez garder pour vous les informations qu'elle contient ou lire ce texte à vos joueurs en guise d'introduction à la partie. Si vous choisissez cette option, les joueurs (mais pas les PJ) auront ainsi assisté au premier meurtre de Gordon dans la région et pourront deviner l'identité des personnages impliqués : Mary Patterson et Johnny Mc Tierman.

Scène 1 : Venir comme on est

✧ Scène scriptée

🕒 Lundi 4 avril 1994

🎵 *The Who, Baba O'Riley* (laisser courir la fin après l'intro)

🎵 *Nirvana, Drain you*

La scène 1 décrit l'arrivée au lycée et pose les bases des interactions sociales que les PJ développeront avec leur entourage. Vous pouvez commencer le jeu par une description générale du lycée d'Evergreen⁴. En arrivant sur le parvis en ce lundi matin froid, mais ensoleillé, les PJ jouent leurs

⁴ Voir page 21

Teenage Wasteland

premières actions sociales et peuvent prêter attention aux ragots les plus récents. Les uns et les autres se racontent ce qu'ils ont fait de leurs week-ends et les commérages permettent aux ados de se mettre à jour.

Dans un premier temps, laissez-les prendre l'initiative et décrire à quoi ressemble un début de semaine standard pour leur personnage. Vous pouvez par exemple proposer un tour de table afin que chacun décrive une courte scène dans laquelle son personnage a un rôle central et crée un lien social avec un autre membre du lycée. C'est l'occasion pour chacun de présenter son personnage et de le mettre en avant dans son environnement naturel. Les premières interactions peuvent être cordiales, neutres ou au contraire hostiles. Laissez les joueurs définir la façon dont ils se positionnent individuellement face à l'écosystème lycéen, mais également en tant que fratrie. Les scènes de l'arc narratif B, C ou D⁵ présentent quelques exemples pour meubler si jamais vos joueurs sont en manque d'inspiration.

Scène 2 : S'excuser pour cet adieu

✿ Scène scriptée

🕒 Mardi 5 avril 1994

🎵 Radish, *A Promise*

🎵 Nirvana, *All Apologies*

L'arrivée au lycée ce mardi 5 avril 1994 se fait dans une atmosphère étrange qui devrait rapidement attirer l'attention des PJ. Beaucoup d'élèves sont en train de pleurer. L'ambiance est morose et même le ciel gris semble accompagner la scène. Il semblerait que quelqu'un d'important est mort.

Les joueurs peuvent immédiatement penser à la scène d'intro et au meurtre qu'elle décrit ; c'est en réalité la disparition de Kurt Cobain qui provoque cet émoi. Son overdose et son coma lors d'une récente tournée internationale avaient déjà affolé ses fans quelques mois en arrière. À cette

occasion, Courtney Love s'était fendue d'une annonce publique ou elle exhortait son compagnon à remonter la pente. Le mal-être de ce dernier l'a finalement emporté car celui-ci a mis fin à ses jours à l'aide d'un fusil de chasse le jour même selon le rapport du Coroner⁶. **Depuis quelques heures, la nouvelle de la mort de Kurt a été rendue publique.** Un enregistrement audio du coroner annonçant l'heure et la cause du décès passent en boucle sur la radio Big Red FM.

Plus de réalisme

Nous prenons ici quelques libertés avec la réalité car, si la mort de Kurt Cobain est effectivement estimée au 5 avril 1994 (source : Wikipédia), le corps du leader de Nirvana n'a été retrouvé que 3 jours plus tard, le 8 avril par un électricien nommé Gary Smith. Que tous les fans du club des 27 pardonnent cette hérésie, il a fallu faire des choix pour que ce scénario ressemble à quelque chose. Si vous estimez qu'on ne déconne pas avec la mort de Kurt, prenez alors l'option réaliste : décrivez alors sa femme, Courtney Love, effectuer des interventions périodiques à la radio pour lancer un appel de détresse et s'adresser directement à l'amour de sa vie. Dans ce cas, c'est la radio KXXR FM qui est la plus à même de dévoiler, jour après jour, l'arc narratif de Kurt.

À Evergreen, la nouvelle est reçue comme un drame national. Des jeunes filles pleurent toutes les larmes de leur corps et des garçons menacent de mettre fin à leurs jours. Certains se sont rasé la tête en signe de deuil, d'autres ont été jusqu'à écrire les initiales KC à la tondeuse sur leur crâne. Même les *bad boys* ne peuvent contenir leurs larmes.

Du côté du corps enseignant, c'est l'incompréhension la plus totale. Croyant au départ au décès d'un élève du lycée, ils

⁵ Voir page 52, 55 ou 57.

⁶ Voir encadré « Plus de réalisme » sur cette page.

Teenage Wasteland

ont fini par réaliser que ce « Kurt » dont le nom est sur toutes les lèvres n'est pas un habitant de la ville. Devant cette situation plutôt inhabituelle et une fois la première frayeur passée, les adultes tentent de gérer ce débordement émotionnel à leur manière. Le proviseur décrète donc que la journée devra se dérouler comme les autres. Ceux qui traînent à un moment ou à un autre de la matinée au deuxième étage du lycée peuvent entendre sa voix de stentor « *Enfin bon, le monde ne va pas s'arrêter de tourner à chaque fois qu'un de ces junkies se fout en l'air* ». Du point de vue de la plupart des adultes à Evergreen, le destin d'une star telle que Kurt Cobain est plutôt éloigné des préoccupations prosaïques du quotidien. Certains d'entre eux profitent de l'occasion pour appuyer sur le rôle de l'école avec des « Voici ce qui risque de t'arriver si tu ne travailles pas bien à l'école ». Néanmoins, tous les professeurs ne partagent pas ce point de vue et certains sont conscients d'avoir à faire à des adolescents en pleine ébullition hormonale. Ceux-ci improvisent des ateliers de soutien psychologique pour aider les plus fragiles à mettre des mots sur les douleurs et à exprimer leur mal-être.



Johnny Mc Tierman est là, dans le fourmillement d'élèves. Il a le teint pâle et affiche un air triste et apeuré. Tout porte à croire qu'il est, lui aussi, profondément touché par la nouvelle. En réalité, la raison de son abattement est bien différente. L'avant-veille au soir, il était en train de flirter avec Mary Patterson à l'avant de sa voiture lorsqu'une chose monstrueuse est arrivée et a déchiqueté sa petite amie avec brutalité⁷. Il est encore en état de choc et ressent une honte terrible d'avoir fui en abandonnant Mary à un sort funeste. En outre, il a conscience qu'il a la position du coupable idéal. Un jet de **Relationnel** ou **Empathie (D2)** permet de se rendre compte que son comportement ne colle pas avec ses habitudes, car il est clair qu'il n'avait aucune affinité pour la musique et encore moins pour la culture grunge qu'il méprisait ostensiblement.

Scène 3 : Rencontres croisées

✧ Scène scriptée

🕒 Mardi 5 avril 1994

🎵 Nada Surf, *Where is my mind*

À la fin de la journée de mardi, une effervescence palpable se fait sentir. Comme à chaque fois que les Wolverines XXL jouent, presque toute la population se mobilise avec un fort engouement. Evergreen est une petite ville où les événements de ce genre ne sont pas très nombreux, c'est pourquoi les matchs de l'équipe locale sont devenus des rendez-vous quasiment incontournables pour tout le monde, qui vient en famille, qui avec sa nouvelle petite amie, qui avec son groupe de copains. Pendant quelques heures, la ville se met en pause pour que ses habitants puissent reprendre leur souffle.

Ce jour-ci, la sortie sportive se mue en exutoire. La tension accumulée en ce début de semaine rend l'ambiance explosive. Le plaisir, mais aussi les frustrations, est exacerbé. Sur le chemin vers le stade, ça se

⁷ Voir scène d'intro page 33.

Teenage Wasteland

chamaille un peu plus qu'à l'accoutumée. L'un de vos personnages pourrait par exemple être la cible d'une attaque sociale **Solaire**, **Sexy** ou **Rebelle**.

L'équipe adverse vient du Dakota du Nord. L'enjeu n'est pas énorme, mais comme les Wolverines XXL jouent à la maison, le match disputé contre les Highlanders de Hazen devient emblématique. Les Wolverines doivent gagner. Une bannière qui représente la devise du club, sur laquelle est inscrit : *If winning isn't everything, why do they keep scores?* (Traduction : si gagner n'est pas si important, pourquoi gardent-ils les scores ?).

Évoquez le match comme s'il s'agissait d'un duel de titans et laissez les joueurs décrire leur participation ou au contraire leur indifférence. Si aucun personnage ne montre de l'intérêt pour le football, passez directement à la deuxième partie de la scène. Si, au contraire, les personnages font mine d'adorer le jeu, rajoutez-en ! Faites-en des tonnes ! L'euphorie du match peut être l'occasion de résoudre les romances ou les inimitiés devant le jeu ou derrière les gradins.

Alors que le match bat son plein, l'action est interrompue par un cri épouvantable venu des gradins. Deux chasseurs arrivent de la réserve naturelle à l'est en poussant sans ménagement un jeune amérindien. L'un des deux hommes porte le corps dénudé d'une jeune fille. Le hurlement provient d'Evelyn Patterson qui les a vus arriver et qui a reconnu le corps de sa fille, Mary. Elle s'est précipitée à leur rencontre et les PJ peuvent entrapercevoir sa silhouette maigrelette tituber en direction des chasseurs avant de s'effondrer dans les bras de l'un d'entre eux. L'instant d'après, c'est presque l'intégralité du public qui se déverse sur le terrain depuis les gradins.

Les chasseurs racontent leur version des faits sans attendre. Alors qu'ils relevaient des collets à proximité du Belvédère, ils ont

surpris **Waneta**, le jeune Salish, non loin du corps de Mary Patterson. Celle-ci était mutilée, à moitié nue et sans vie. Ils sont donc immédiatement descendus de la montagne pour livrer Waneta à la justice. Sa culpabilité ne fait pas de doute à leurs yeux et la simplicité de cette solution semble convenir à la majorité des gens présents. La foule est chauffée à blanc par l'horreur de la situation. Sans attendre une quelconque intervention des forces de l'ordre, elle tente de lyncher le jeune Waneta. Le pauvre se fait rudement secouer et finira avec un bras cassé, sauf si des héros bienveillants (devinez qui ☺) prennent sa défense le temps que le shérif arrive. Pour cela, un jet de **Rebelle**, ou **Glacial** sera nécessaire pour résister à la pression de la foule en colère. Dans le cas où personne ne bouge, le shérif intervient *in extremis* pour interpellier le jeune avant qu'il ne soit sévèrement blessé. Dans tous les cas, Waneta est isolé de la foule en colère et emmené au poste de police. Le shérif auditionne immédiatement le Salish et valide rapidement sa version. Une simple visite sur les lieux du crime prouve son innocence : les traces de pas de Waneta sont fraîches alors que la mort date d'au moins 24 h. De plus, pas une goutte de sang ne macule les vêtements de Waneta alors que Mary en est couverte.

Waneta est effectivement innocent, mais le doute est semé dans les esprits. Les Salishs forment une communauté fermée et secrète ce qui n'incite pas à la confiance. Pour ne rien arranger, le jeune homme traîne derrière lui une réputation de mauvais garçon. La suspicion plane désormais sur la communauté Salish dans son ensemble. De plus, l'adjoint du shérif, Jerry « Hawk » Hill est lui-même Salish. Il ne faut pas longtemps aux mauvaises langues pour insinuer que Waneta est protégé par le « Peau-Rouge » (c'est le surnom désobligeant donné à l'adjoint).

Si les PJ sont venus en aide à Waneta, ils gagnent son amitié et peuvent noter un *Crush* sur lui. Ils gagnent du crédit face à la

Teenage Wasteland

communauté Salish qui leur viendra en aide lorsque le besoin se fera sentir. De plus, cela débloque l'accès à une scène⁸. Pour finir, le shérif remerciera les PJ d'être intervenus à temps pour éviter le lynchage.

La découverte du corps a évidemment comme conséquence directe l'interruption immédiate du match.

Scène 4 : Où as-tu dormi la nuit dernière ?

✧ Scène scriptée

🕒 Mardi 5 avril 1994

Mardi soir, les PJ rentrent chez eux après une journée éprouvante. Ils ont vu le cadavre d'une camarade de lycée, ont quasiment assisté au lynchage du coupable présumé (les plus courageux sont même probablement intervenus). Leurs ennuis ne font que commencer. Leurs parents, Donald et Wendy O'Connell, étaient présents lors du match et il y a fort à parier qu'ils ont perdu leur progéniture de vue lors du chaos qui a suivi l'arrivée des chasseurs. Wendy est particulièrement inquiète et elle le manifeste par une agressivité exagérée. Donald s'est enfermé dans son atelier et il tambourine on-ne-sait-quoi sur son établi pour évacuer la tension qui l'habite. N'oubliez pas qu'en 1994, on est encore loin de l'époque des portables où l'on peut savoir à tout instant où se trouvent ses proches.

La discussion qui suit place les joueurs en plein cœur d'un drame familial. Ils doivent chèrement défendre leur liberté car l'inquiétude de Wendy est telle qu'elle compte leur interdire purement et de la maison tant que la police n'a pas résolu le meurtre. Au terme de la discussion, vous pouvez simplement de sortir demander à tous un jet d'**Astuce + Empathie** dont la difficulté dépend de la façon dont ils ont géré la situation. Imposez une difficulté à **D5** s'ils ont laissé l'inquiétude maternelle

s'installer trop intensément. Baissez ce score jusqu'à **D2** s'ils se sont montrés rassurants et à **D1** s'ils ont cédé quelques points pour garantir leur sécurité. Accepter une heure limite de sortie et promettre de prévenir autant que possible leur présence chez tel ou tel copain peut effectivement aider Mrs O'Connell à se sentir mieux. En cas d'échec, Wendy leur interdit purement et simplement de sortir de la maison. Elle appellera elle-même le lycée pour prétexter une maladie contagieuse imaginaire.

Wendy s'inquiète visiblement de savoir si sa progéniture était liée d'une quelconque manière à Mary. Elle se justifie en disant qu'elle préférerait que ses enfants ne soient pas inquiétés par l'enquête. En réalité, Wendy et Donald envisagent le pire : ils connaissent la véritable nature de leurs enfants adoptifs et redoutent que le meurtre de Mary soit leur œuvre. Ils imaginent toutes sortes de scénarios sordides où l'un d'entre eux aurait perdu le contrôle et se serait métamorphosé en monstre assoiffé de sang en plein ébat avec sa petite copine. Leur connaissance des lycanthropes est limitée et ils ne peuvent que présumer de leurs réelles capacités. Pour combler ce manque, ils se raccrochent à des clichés ou des légendes. Imaginez quelle serait leur réaction s'ils étaient convaincus qu'une personne tuée par un loup-garou devient un zombi. Cette scène du mardi soir pourrait alors prendre un tour absurde et inquiétant. Leur mère pourrait avancer des hypothèses totalement farfelues en demandant qu'ils suspendent de l'ail dans leur chambre. De plus, en se réveillant au beau milieu de la nuit, ils pourraient la surprendre en train de tracer des symboles cabalistiques sur leurs portes respectives.

Grâce à Wendy, vous pouvez jouer avec les nerfs des joueurs en leur suggérant l'idée d'une incursion surnaturelle (vampire, fantôme, zombi, sorcier). Cette option a deux avantages principaux : le premier est

⁸ Voir arc narratif F.

Teenage Wasteland

de ne pas donner trop d'importance à ces hypothèses surnaturelles ; en effet, on peut voir que Wendy est en pleine perte de ses moyens. Le deuxième est de placer les joueurs (et non les personnages) sur une fausse piste « méta » (basée sur des informations que les joueurs possèdent, mais que leurs personnages ne sont pas censés savoir). En effet, ils savent qu'ils jouent à un jeu de la gamme du Monde des Ténèbres et attendront avec impatience la première incursion surnaturelle. Au lieu de les en priver, Wendy peut les noyer sous les hypothèses et brouiller ainsi les pistes.

Scène 5 : La meute

✧ Scène scriptée

🕒 Mercredi 6 avril 1994

🎵 **Radiohead, *there there*** (perdu dans la forêt)

🎵 **BO the ring, *BO Antichrist*** (la battue)

🎵 **The Cure, *A forest*** (Poursuite dans la forêt)

🎵 **Buffalo Springfield, *For what it's worth*** (Levé du soleil après l'attaque dans les bois)

Mercredi est un jour charnière. La ville est encore sous le choc de la révélation du meurtre sauvage de Mary et beaucoup peinent à croire que tout ceci est réel. Evelyn, la mère de la défunte, s'est retirée chez elle, effondrée. Elle veille sur la dépouille de son enfant et refuse de voir qui que ce soit. C'est son ami le shérif Jared qui se soumet à l'épreuve de préparation de l'enterrement qui aura lieu le lendemain. Mercredi est également le jour officiel de la libération de Waneta. Si la mort de Kurt Kobain la veille avait plongé la ville dans une tension palpable, l'annonce de la libération de Waneta provoque une réaction bien plus houleuse. Pour beaucoup, la culpabilité de Waneta ne fait aucun doute et le shérif n'a pas fait correctement son boulot. Au fur et à mesure de la journée, la colère monte jusqu'à atteindre un point où elle s'exprimera dans la violence.

Certains habitants décident donc de se faire justice eux-mêmes. C'est le cas des membres de la fraternité lycéenne Alpha Psi Omega (APO) dont les membres réservent un mauvais tour au jeune Salish. Prétextant un rite initiatique et amical, ils kidnappent Waneta et décident de lui faire payer son crime supposé. Les PJ peuvent assister fortuitement à la scène s'ils décident de ne pas suivre les cours du mercredi après-midi. D'autres options existent : ils peuvent eux-mêmes faire partie de la fraternité et participer au mauvais coup ou, au contraire, s'être liés d'amitié avec Waneta la veille ; ils subiront dans ce cas le même sort que lui. Dans chacune des situations décrites ci-dessus, l'approche des agresseurs est la même : ils arrivent dans un pick-up GMC Sierra 1500 à double cabine. Le véhicule en impose et la carrosserie est peinte aux couleurs de la fraternité APO. Les six membres à bord sont tous des jeunes hommes en pleine force de l'âge, sûrs d'eux et que la compagnie de leur « meute » rend arrogants. Ils se nomment entre eux les « APOtres » et réagissent comme des chiens sauvages : aboyant beaucoup mais ne mordant que lorsque le mâle alpha ne l'ordonne. Tout dans leur attitude montre qu'ils ont l'habitude de dominer leurs interlocuteurs par leur statut social ainsi que par leur nombre. À peine arrivés, ils lancent une attaque sociale contre Waneta et ceux qui l'accompagnent. Un jet de **Présence + Solaire** ou **Manipulation + Glacial** est nécessaire pour éviter de subir un *crush* contre le groupe. Vu leur nombre, le total des succès accumulés impose une difficulté de 10 à ce jet. Autant dire que c'est de l'acharnement pur et simple. Dès qu'ils obtiennent un *crush* contre Waneta, ils l'utilisent pour le forcer à monter dans le pick-up en lui faisant miroiter une possible intégration dans leur bande. Les PJ peuvent également tenter de l'empêcher de commettre cette bêtise en dépensant un éventuel *crush* qu'ils auraient déjà obtenu contre lui. Si les PJ l'emportent, les membres de la fraternité attendront le soir

Teenage Wasteland

pour procéder à un enlèvement beaucoup plus brutal et direct.

À partir du moment où Waneta monte dans le pick-up, la virée tourne au cauchemar. Les six voyous ne se donnent plus la peine d'être rassurants, mais ils ne manifestent pas explicitement leurs intentions pour autant. Toute cette mise en scène a pour but d'augmenter le niveau de stress chez le jeune Salish et les inconscients qui l'auraient suivi. Très vite, le pick-up quitte la route principale pour s'engager sur un chemin forestier très cahoteux. Les attaques sociales contre leurs invités se multiplient et les personnes présentes doivent réussir des jets à difficulté croissante (de 2 à 6) de **Manipulation + Ténébreux**, puis **Force + Solaire**. Les APOtres s'en donnent à cœur joie et utilisent les *crush* ainsi générés pour l'humilier encore un peu plus. À un moment, la voiture s'arrête et l'horreur franchit un palier supplémentaire. Les coups pleuvent sur Waneta et sur les PJ qui essaieraient de le défendre. Étant donné que les agresseurs sont six, il est difficile de leur opposer une résistance efficace et l'option la plus sûre est la fuite. Un jet de **Force** ou **Dextérité + Ténébreux** est nécessaire car les APOtres laissent vraiment parler leurs plus bas instincts. Dans leur rage, ils invectivent le jeune Salish de manière cruelle et lui font comprendre que sa mort ne serait que justice en comparaison de ce qu'il a supposément fait subir à Mary.

Après cet humiliant passage à tabac, Waneta est laissé pour mort au milieu de la forêt. Lorsqu'il reprend conscience à la tombée de la nuit, il est terrorisé et, comme un animal sauvage, prend la fuite dans les bois. Une battue est rapidement organisée par ses proches pour le retrouver.

En fonction de leurs réactions aux événements précédents et de la relation qu'ils ont réussi à nouer avec Waneta, cette scène peut être jouée de différentes façons :

- Amis de Waneta, les PJ subissent avec lui l'intégralité de ce qui est décrit ci-dessus. Après leur passage à tabac, ils reprennent eux aussi conscience dans la forêt. Le jeune Salish a disparu et ils peuvent alors participer à sa recherche tout se partageant entre le statut de témoins et de victimes.
- Simples observateurs lors de la scène 3, il y a peu de chance que les PJ soient impliqués avant que l'adjoint du shérif, Tommy Hill sonne à leur porte pour les exhorter à venir participer aux recherches.
- Si, à l'extrême opposé, les PJ ont manifesté une quelconque hostilité vis-à-vis de Waneta, il y a fort à parier qu'ils se soient retrouvés dans le camp de la fraternité APO. Les PJ peuvent alors vivre cette partie de l'aventure du côté des bourreaux.

Témoignage d'un quidam

« C'est évident quand on y pense : le jeune a été surpris la main dans le sac, puis libéré à cause du penchant de l'influence qu'à ce maudit Peau-Rouge sur notre bon shérif. Comme ce petit salaud sait que les preuves vont continuer à s'accumuler contre lui, il a profité de la complicité de l'adjoint du shérif pour fuir avant que la justice de notre ville ne le rattrape. En ce qui me concerne, il n'y a plus aucun doute quant à son implication dans le meurtre de Mary. »

Dans chacun des cas présentés ci-dessus, les PJ auront l'opportunité de participer aux recherches. Le soleil se couche derrière les collines noires alors qu'ils marchent dans la forêt aux côtés de l'adjoint Tommy Hill. Le paysage semble de plus en plus hostile au fur et à mesure que l'obscurité s'installe. Parmi les gens présents, certains médisans voient dans la soudaine disparition de Waneta une preuve supplémentaire de sa culpabilité. On peut sentir monter une sorte

Teenage Wasteland

de colère sourde. Certains participants ne cachent pas leurs intentions hostiles à son égard. Il paraît évident qu'ils ne feront preuve d'aucune tendresse envers lui lorsqu'ils auront remis la main dessus.

Si vous voulez rajouter de la tension, vous pouvez déterminer que les jeunes de la fraternité APO participent également à la battue. Ayant réalisé qu'ils peuvent aller au-devant de sérieux ennuis si Waneta est retrouvé vivant et témoigne contre eux, ils comptent le retrouver avant tout le monde et lui régler son compte. Leur plan est de provoquer un accident pour que Waneta soit retrouvé mort.

La battue dure toute la nuit. Un jet de **Constitution/Astuce + Investigation** de la part de chacun des PJ est requis pour retrouver Waneta. Pendant que votre groupe de joueurs effectue ses jets, vous pouvez faire deux jets : l'un est pour les amis de Waneta (Salishs et braves villageois font un jet commun et lancent 6D), l'autre est pour ses ennemis (habitants hostiles ou membres de la fraternité lancent 8D). Le camp qui obtient le plus de succès parvient à retrouver Waneta à demi conscient en train de ramper dans les bois. Son sort dépend entièrement des résultats des jets.

Malheureusement pour les habitants d'Evergreen, une toute autre partie se joue en même temps. Gordon Thornton est également présent dans cette scène, à l'affût de la moindre occasion pour fondre sur une proie. Il s'attaque au groupe (PJ, alliés ou ennemis de Waneta) qui trouve le jeune Salish tout en ayant comptabilisé moins de 6 succès sur le jet de **Constitution/Astuce + Investigation**. Il jaillit des ombres sous sa forme de quasi-loup (Hispo/Urshul) et tente de mettre en pièce le maximum de personnes avant de prendre la fuite. S'il s'agit des PJ, laissez-leur une chance de s'en sortir et contentez-vous de leur faire très peur, en leur occasionnant éventuellement une blessure critique qui ne se soignera qu'après l'Appel Primal.

Waneta, s'il est présent, hurlera « *Wendigo ! Wendigo !* » avant de replonger dans inconscience. Si Gordon s'en prend à l'un des autres camps, il déchiquète l'un des habitants de manière brutale avant de blesser grièvement deux ou trois autres des personnes présentes.

La fin de cette scène entrainera des conséquences dans les futures scènes scriptées. En effet, l'apparition (ou non) de Gordon va radicalement modifier la vision que les conjurés auront de la situation. L'agression par un animal sauvage est toujours une éventualité dans une réserve naturelle, la plupart des habitants d'Evergreen demanderont que la municipalité mette en œuvre des actions, mais ils ne s'inquiéteront pas plus que nécessaire. En revanche, si elle donne lieu à des morts ou à des dégâts inexplicablement importants, les conjurés se douteront qu'un loup-garou est à l'œuvre dans leur ville.

Scène 6 : À propos d'une fille

✿ Scène scriptée

🕒 Jeudi 7 avril 1994

♪ Todd Terje, *Johnny and Mary*

♪ Twin peaks theme

Les obsèques de Mary sont prévues deux jours après la découverte du corps. Evergreen étant une petite communauté, un grand nombre de personnes s'est déplacé pour l'évènement. Les observateurs les plus cyniques pourraient supposer que certaines personnes sont présentes plus par souci de donner une bonne image d'eux même que par réelle sympathie envers la victime.

Il est difficile de juger les intentions des uns et des autres en pareille circonstance, c'est à vous de décider de l'ambiance que vous voudriez donner à la scène. Elle peut être une cérémonie simple et sincère comme être une parodie ou le sol est plus mouillé par les larmes de crocodile versées que par la pluie. Dans tous les cas, il doit paraître évident pour les joueurs que Mary était une fille appréciée pour son intelligence et sa

Teenage Wasteland

douceur et que personne ne pouvait se plaindre d'elle.

Il y a fort à parier que les joueurs se joignent à la communauté pour assister aux funérailles. S'ils ne se montrent pas intéressés, vous pouvez insister à travers un PNJ adapté à la scène en cours (leur mère, meilleur ami ou professeur confident). N'en faites pas trop, s'ils refusent catégoriquement, acceptez leur décision. Ils rateront cette scène, mais un autre PNJ pourra leur raconter s'ils le souhaitent. Dans ce cas, n'hésitez pas remettre en cause leur décision et à tenter d'attiser leur culpabilité à travers ce PNJ. Ils subiront une attaque sociale **Glacial** ou **Rangé** ce qui pourrait leur valoir un *crush* à cause de leur absence.

Si les PJ assistent à l'enterrement, décrivez une cérémonie simple mais émouvante. Le ciel est gris, bas et la pluie ne tarde pas à tomber. Évidemment c'est un peu cliché, mais on est dans un *Teenage movie* non ? Le corbillard roule lentement dans l'allée principale du cimetière d'Evergreen. Les gens sont regroupés par paquets, recherchant la protection des arbres contre la pluie fine d'avril qui pénètre les vêtements et glace les chairs. Le pasteur prononce quelques mots, entrecoupés par les sanglots d'Emma Patterson, la mère de Mary.

Johnny Mc Tierman est sorti de chez lui pour l'occasion. Il n'ose pas se mêler à la foule et pleure en silence, à l'écart. Il est à la merci de toute attaque sociale que les PJ (ou d'autres personnages) pourraient tenter contre lui. Considérez qu'il n'oppose aucune résistance et que toute tentative se solde par une réussite automatique.

Après la cérémonie, la foule se disperse en silence. Seules quatre personnes s'attardent en affichant une mine basse. Le shérif, les parents adoptifs des PJ et la mère de la défunte discutent ensemble avec un air grave. Cette connivence a de quoi surprendre les PJ, car ils n'ont jamais vu

leurs parents fréquenter ces personnes. Vous l'aurez compris, ce petit groupe représente une partie des conjurés qui aidèrent autrefois Charles et Evelyn à se débarrasser de Gordon. Les regards qu'ils s'échangent sont lourds ; le shérif vient de partager avec eux les résultats du rapport d'autopsie : les blessures qui ont eu raison de la pauvre Mary ont été causées par une bête sauvage de la taille d'un ours. Les conjurés voient leur pire crainte se réaliser. Une nouvelle fois, la région est soumise à la menace d'une bête lycanthropique. Leur peur est d'autant plus grande qu'ils ne savent pas si le monstre est un étranger ou un membre de leur communauté. Ils ne l'expriment pas à voix haute, mais la possibilité que les PJ soient les responsables de cette attaque est dans toutes les têtes. Il est possible pour les héros de tenter d'espionner cette conversation. Rendez cela extrêmement difficile, car le cimetière est un terrain ouvert et les conjurés sont attentifs. Mais cela ne doit pas être impossible pour autant, car il y a beaucoup d'endroits où se cacher. Un jet d'**Astuce** + **Furtivité D6** peut être ainsi envisagé.

À la fin de leur discussion, le groupe des conjurés se scinde en deux : le shérif se dirige vers Johnny et l'emmène discrètement au poste pour l'interroger. D'un autre côté, les O'Connells et la mère de Mary s'éloignent pour se recueillir devant une tombe isolée. Si les PJ les suivent, ils tomberont sur la tombe d'Evelyn Thornton (née March) décédée dans des circonstances tragiques en 1979.

En fonction des événements survenus dans la scène 5, le shérif peut avoir plus ou moins de certitudes concernant la situation. À vous d'estimer au mieux quel doit être son point de vue et si Waneta, Johnny, les PJ ou même Gordon sont suspects à ses yeux.

Il est important de noter que Charles n'est pas enterré avec Evelyn. Il est pourtant mort allongé à ses côtés après son combat sans merci contre Gordon, mais la population

Teenage Wasteland

d'Evergreen ne voulait pas d'un meurtrier sanguinaire (préssumé) dans la même tombe que la douce Evelyn. Sa dépouille se trouve un peu plus loin, ensevelie avec ses propres parents (qui, rappelons-le, sont morts dans un accident de voiture en 1969).

Scène 7 : Rencontrer Mr. Moustache

✧ Scène scriptée

🕒 Jeudi 7 avril 1994

Il y a de fortes chances que le shérif se doute de la présence d'une force surnaturelle dès le jeudi soir. Pour le cas où rien ne laisse présager le retour de Gordon, les PJ seront lourdement suspectés d'être responsables du meurtre de Mary. Bien entendu, cette éventualité mortifie les parents O'Connells qui sont très attachés aux enfants dont ils ont la charge.

Alors que les PJ révisent, jouent ou parlent dans leur chambre jeudi en fin de journée, le shérif arrive à la maison et annonce que Waneta est bel et bien innocent. Puis, il demande à parler aux parents O'Connells en privé. Les enfants sont sommés de retourner dans leurs chambres sans discuter.

Un jet d'**Intelligence + Empathie D5** est nécessaire pour comprendre que les parents et le shérif partagent un secret. Un jet de **Dextérité + Furtivité D5** réussi permet de surprendre la conversation qui suit. Si un des joueurs rate ce test, il sera repéré et se verra dans l'obligation de remonter *illico presto* dans sa chambre sous les remontrances de Donald et de Wendy.

À voix basse, le shérif et les parents O'Connells discutent des circonstances de la mort de Mary. Le Shérif énonce d'une manière exagérément crue certains détails morbides (« elle a eu la gorge déchiquetée, on a retrouvé des bouts de chair propulsés à vingt mètres... »). Surtout que les parents O'Connells semblent dans leur inquiétude, demander d'autres détails du genre. Le Shérif conseille aux parents de ne pas laisser

sortir leur progéniture le soir, et ce, sous aucun prétexte.

Scène 8 : Le cœur taillé à la serpe

✧ Scène scriptée

🕒 Vendredi 8 avril 1994

♪ Handsome hank, *Black hole sun* (début de la soirée)

♪ Fantomas, *Fire walk with me* (romance avec Maud Carpenter)

♪ Soundgarden, *Black hole sun* (fin de la soirée)

Alors que les PJ se débattent dans une situation horripilante, d'autres personnages semblent bien insouciantes. C'est le cas de Maud Carpenter. Cette fille d'un riche entrepreneur de la région est une des personnes les plus influentes du lycée. Brillante, elle a parfaitement compris les règles du jeu social qui régissent le lycée et s'est, depuis, toujours, consciencieusement évertuée à collectionner les *crush* contre tout le monde ou presque...

Loin des préoccupations dramatiques du reste de la communauté, Maud vise la popularité à tout prix. Profitant d'une absence paternelle, elle avait planifié une fête vendredi soir. En toute logique, la décence voudrait qu'elle annule sa soirée par égard à Mary Patterson et à sa famille. Ne reculant devant aucune occasion de se mettre en avant, elle a décidé de maintenir l'événement. Profitant de son incroyable ascendant, elle argue même que la situation actuelle justifie qu'une bonne âme organise une soirée de bienfaisance. Pour la nuit du vendredi au samedi, le domicile de son père recevra la visite de tout le lycée — ou presque.

On pourrait s'interroger sur la capacité de cette jeune fille à disposer de la maison familiale aussi facilement pour une raison aussi inconvenante. En réalité, les parents de Maud sont fraîchement divorcés (et riches). Elle explique à qui veut l'entendre que son père lui accorde tout ce qu'elle veut

Teenage Wasteland

car il a peur qu'elle demande à retourner chez sa mère.

Il n'y a pas d'invitation officielle, mais le bruit et la rumeur se chargent de colporter l'info. Toute personne ayant au moins 5 points de popularité est conviée. À l'annonce de l'organisation de cette soirée, les héros pourraient être tentés d'y aller (ou pas). Dans tous les cas, leurs parents adoptifs refusent catégoriquement qu'ils sortent une fois la nuit tombée (voir scène 7). Le fait que les PJ soient privés de sortie sans raison valable leur donnera sans doute envie de faire le mur, mais la personnalité clivante de Maud pourrait les dissuader de se pointer à la fête. Dans ce dernier cas, ils devront se contenter de la vivre par l'intermédiaire de témoignages.

Inutile de se mentir, la soirée n'aura de bienfaisante que le nom et elle est vouée à finir en une orgie étudiante avant minuit. Faisant fi du deuil général, les membres de la fraternité APO tiendront le haut du pavé — comme d'habitude. L'alcool coulera à flots et de nombreux échanges de *crush* et de popularité seront à prévoir. Maud compte en sortir grandie, une fois de plus. Elle compte profiter de la soirée pour élever ses prétendants et rabaisser ses opposants. Tout ceci est en réalité la projection théorique d'une soirée qui n'aura pas lieu. Dans les faits, Gordon s'invitera à la fête et assassinera froidement Maud au cœur de la soirée.

Si les PJ participent à l'évènement, profitez de l'occasion pour approfondir ou résoudre certaines intrigues sentimentales. L'ambiance est propice aux flirts, aux coups bas, aux *crush* et au trafic de popularité. L'alcool et la musique entraînante incitent à la désinhibition. Beaucoup de jeunes gens perdront leur virginité ce soir-là, dans une des nombreuses chambres de la maison Carpenter. Le gros de la fête se concentre sur le premier étage de la maison (qui correspond, rappelons-le, au rez-de-chaussée dans la façon de parler

européenne). On y trouve la sonorisation et la piste de danse qui prennent la plus grosse partie du gigantesque salon et de l'entrée. Dans la cuisine, les convives peuvent se servir parmi la quantité invraisemblable de boissons. La plupart de ces breuvages sont alcoolisés malgré l'interdiction de boire avant 21 ans. Il y a également de nombreux mets amenés par les invités ; chips, toasts et brochettes de bonbons côtoient salades d'avocat et épi de maïs grillés. On ne peut évidemment pas parler de nourriture et d'alcool sans présenter les incontournables *jello shots* que l'on trouve dans quasiment tous les *Teenage movies*. Ces gelées multicolores au goût de fruits sont les hybrides parfaits entre la boisson alcoolisée et le bonbon. Servis en saladiers gigantesques, on les verse dans des gobelets en plastique à la louche ou la cuillère.

Au plus fort de la soirée, Maud apparaît en haut de l'escalier principal. Telle une version moderne de la reine de Saba, elle est vêtue d'une des robes quasi transparentes de sa mère. Depuis la rambarde, elle harangue la foule avec des banalités du genre « *Est-ce que tout le monde a envie de faire la fête ce sooooooooouuuaaarr ?! J'entends riiiiiiieen !* » Elle descend brièvement pour jouer avec sa cour, puis, telle une diva, remonte à l'étage supérieur non sans avoir convié ses plus proches amis à la rejoindre. Là-haut, dit-elle, la fête sera plus folle. Le deuxième étage est réservé aux invités VIP. Ceux qui ont les bonnes grâces de Maud. Le passage est bloqué par un service d'ordre improvisé, constitué de grosses brutes tellement amoureuses de la belle qu'ils ne se rendent plus compte de leur objectification. Pour accéder à ce Saint des Saints, il faut un minimum de 7 points de popularité et avoir obligatoirement cédé un *crush* à Maud auparavant.

Maud cherche évidemment un partenaire pour la nuit. Elle ne tolère dans sa couche que des personnes ayant le même niveau de popularité qu'elle (c'est-à-dire 10) et donne sa préférence à une personne qui ne lui a pas

Teenage Wasteland

encore cédé de *crush*. Si un des personnages (homme ou femme) remplit ces conditions et s'il le désire, vous pouvez lui accorder cet honneur douteux. Il est alors soumis à une attaque sociale de **Manipulation + Sexy**. Maud lance **8D** pour sa part et espère bien récupérer un *crush*. Gare à celui qui extorquerait un *crush* contre la belle ! Mauvaise perdante, cette dernière se mettrait instantanément à pleurer et alertera les gorilles qui font office de service d'ordre. Ces brutes tombent alors sur l'infortuné pour lui faire ravalier ses dents (**Force + Bagarre 8D**). Si, au contraire, le PJ cède un *crush*, il est fermement prié de quitter les lieux (**Manipulation + Glacial 7D**).

Dans tous les cas, Maud finit la nuit dans les bras d'un autre. Dylan Turner est le fils du shérif. Ce jeune homme bien sous tous rapports n'est plus au lycée depuis un moment, c'est pourquoi les PJ n'ont pas eu trop de contacts avec. Si les PJ ne veulent ou ne peuvent pas remplir les prérequis de séduction de la jeune fille, elle jette son dévolu sur Dylan et passe la nuit avec lui. Au contraire, si l'un des PJ a une aventure avec Maud, il est vite remplacé par le fils du shérif qui est invité à rester jusqu'au petit matin.

Malheureusement, le couple nouvellement formé n'aura pas la chance de voir le soleil se lever. Gordon utilise ses capacités surnaturelles pour faire son apparition au beau milieu de leurs ébats et les tue sans état d'âme.

C'est Dylan, seul, qui est dans la mire de Gordon, Maud se trouve juste au mauvais endroit au mauvais moment. Par jeu autant que par sadisme, Gordon mutilé tout d'abord Maud sous les yeux effrayés du jeune homme avant de s'en prendre à lui. Par calcul, il ne tue pas Dylan avec ses griffes comme à son habitude. Encaissant les coups de feu du jeune homme qui a sorti son pistolet, il retournera l'arme contre lui et le fait passer de vie à trépas d'une balle

dans la tête. Ce simulacre a pour but de donner aux premières personnes sur place la fausse impression que Dylan s'est suicidé après avoir trucidé Maud. Cette façon de brouiller les pistes n'est évidemment pas involontaire. Gordon sait bien qu'il ne peut pas se cacher éternellement. Il essaye néanmoins de gagner du temps.

En fonction de l'attitude des PJ, sa manœuvre peut avoir un impact fort ou bien faible.

- S'ils interviennent rapidement durant la soirée ou s'ils donnent la chasse à Gordon, il se peut qu'ils provoquent une rencontre et une confrontation avec ce dernier. S'ils le méritent, vous pouvez même laisser aux PJ le rôle de véritable héros en sauvant Maud et Dylan d'une mort atroce.
- S'ils sont les premiers sur les lieux du crime et qu'ils préviennent le shérif sans tarder, celui-ci arrive sur les lieux dans les plus brefs délais et bouclera tout le monde dans la maison, empêchant ainsi la rumeur de se propager.
- S'ils ne sont pas présents au cours de la soirée ou s'ils tardent à agir après la découverte du corps des deux amants, les événements s'enchaînent différemment. Le père de Maud arrive sur les lieux au petit matin et, comme pris de folie, il interdit au shérif de pénétrer dans son domicile car il est convaincu de son implication. Très vite, l'opinion publique se retourne contre le shérif qui « *est complice depuis le début* » et qui « *a tout fait pour couvrir son fils* ». Ce dernier, accablé autant par la perte de son fils que par les accusations diffamatoires dont il fait l'objet, n'ose pas s'opposer à la fureur du père endeuillé. Des investigations un peu plus poussées

Teenage Wasteland

pourraient être menées par les PJ, mais ils doivent pour cela s'introduire par effraction dans la chambre, transformée en scène de crime. Là, un jet **d'Intelligence + Investigation D4** permet de déterminer que plusieurs coups de feu ont été tirés : le chargeur de l'arme est vide, toutes les douilles se trouvent au sol, mais une partie seulement des balles peuvent être retrouvées dans les murs et dans le sol. Les autres sont bien évidemment parties avec leur cible : Gordon.

Tomber dans le soleil noir

Il serait intéressant que les PJ découvrent eux-mêmes le corps de Maud en fin de soirée. Utilisez pour cela la piste **Black Hole Sun** de **Soundgarden** qui fera écho à la version douce de **Handsome Hank**. Alors qu'ils entendent des cris horribles en provenance de la chambre, ils montent les escaliers quatre à quatre et arrivent dans la chambre de la jeune fille. Décrivez des traces de luttes ainsi que des traces de sang ne laissant rien présager de bon. Le corps de Maud a été laissé dans un bain de sang.

Scène 9 : Sentir l'esprit de la jeunesse

✧ Scène scriptée

🕒 Samedi 9 avril 1994

♪ The Howler, *back of your neck*

♪ Smashing pumpkins, *The end is the beginning is the end*

♪ Deftones, *my own summer*

À partir de samedi, il est probable qu'un vent de panique se mette à souffler sur la ville. Si le meurtre de Mary pouvait passer pour un tragique accident, ceux de Maud et de Dylan (s'ils ont eu lieu) ne laissent plus de place au doute : il y a un tueur en série en ville.

La panique s'installe et les gens commencent à afficher des comportements aberrants. Le shérif, s'il est toujours en vie, tente de rétablir l'ordre en décrétant l'état d'urgence. S'il est hors-jeu (mort, blessé ou honni) et qu'il n'est pas en mesure de mettre en place cette action, le vernis civilisé qui maintenait soudée la communauté d'Evergreen se fissure et on assiste à des scènes préoccupantes. Certaines familles chargent leur van et s'apprêtent à partir vers des lieux plus paisibles. D'autres décident de s'enfermer dans leur abri anti atomique



Teenage Wasteland

le temps que la situation soit normalisée. Le nombre de chasseurs et de survivalistes étant assez élevé dans cette région montagneuse, il existe un grand nombre d'abris forestiers dans lesquels les gens envisagent de se cacher, sans se douter une seule seconde qu'ils sont bien plus en danger au milieu des bois que partout ailleurs.

Une grande partie des habitants ne sachant pas où aller, le shérif (ou toute autre personne détentrice de l'autorité) les invitent à se réfugier dans le gymnase pour la nuit. Le bâtiment municipal abrite les décorations destinées à la fête du printemps qui devait avoir lieu samedi après midi et soir. Les décorations semblent bien sinistres à la lueur des derniers événements.

Que la fête du printemps ait lieu ou pas (voir encadré), Evergreen va connaître, en cette journée de samedi, le paroxysme de l'horreur à cause de Gordon — encore une fois. Ce dernier, aidé par une bande de bikers, piège tout le monde à l'intérieur du gymnase et promet d'y mettre le feu si on ne lui livre pas les enfants de Charles. Évidemment, il perd vite patience et met sa menace à exécution s'il n'obtient pas satisfaction dans les plus brefs délais. Certains bikers bloquent les issues pendant que d'autres lancent des cocktails Molotov à travers les fenêtres. Les rares fuyards parvenant à s'extraire du piège mortel sont traqués par les motards et mis à mort sans autre forme de procès à coup de couteaux ou de chaînes de vélo.

L'ambiance est extrêmement tendue et la moindre incartade ou mot de travers peut provoquer une explosion de violence. Autant dire qu'il y a de fortes chances qu'un massacre à grande échelle ait lieu.

Fête alternative

En fonction des actions précédentes des PJ, il se peut qu'Evergreen soit encore inconsciente de la menace qui pèse sur elle. Si une ambiance positive perdure en ville, alors que le samedi soir pointe le bout de son nez, la fête du printemps organisée par le BDI aura bien lieu. Pour la mettre en scène, inspirez-vous de la féerie dansante du film *Retour vers le futur*. Cependant, n'oubliez pas que les événements se déroulent en 1994. Alors que l'élection du roi et de la reine du printemps se déroule normalement en petit comité dans le gymnase d'Evergreen, cette année fait exception. En effet, depuis l'annonce de la mort de Kurt Cobain, Aaron, le président du BDI, n'a qu'une idée en tête : faire de cette soirée une soirée hommage au groupe Nirvana. Plutôt qu'avoir le jury pour seul public, la fête du printemps aura cette année la quasi-totalité du lycée comme public. Si le *contest* a lieu, les PJ peuvent évidemment participer pour essayer d'être élu roi ou reine. Pour cela, vous pouvez mettre en place un duel de **popularité + aspect**. Sitôt l'élection passée, vous pouvez immédiatement faire intervenir Gordon. Une option intéressante serait de le faire entrer en scène au moment le plus intense de la soirée, lorsque la liesse est à son comble, au moment du couronnement de la reine et du roi par exemple. Les issues sont alors soudainement bloquées par ses sbires et Gordon monte sur scène pour se donner en spectacle avant de plonger la scène dans la plus extrême violence. Tout de cuir vêtu, la gueule sale et marquée par une vie d'excès, il s'empare d'un micro et se lance dans une diatribe à la fois inquiétante, menaçante, haineuse et absurde. Il se présente et rappelle à Evergreen qui il est et pourquoi il est là.

Teenage Wasteland

Dans la majorité des cas, Gordon se transforme pour la première fois en public. Cette scène doit refléter le caractère profondément surnaturel de l'ensemble de l'intrigue. Gordon n'est pas juste un loup-garou. Il est le réceptacle de forces qui dépassent l'entendement. Ces puissances sont enracinées à Evergreen depuis la nuit des temps et Gordon en fait un usage corrompu, malsain. La déformation de son corps doit être décrite de manière à mettre vos joueurs mal à l'aise : les os qui craquent, la peau qui se tend jusqu'à se déchirer, les hurlements, la douleur qui se transforme en rage.

Vous pouvez renforcer le sentiment d'angoisse ressenti par vos joueurs en ajoutant des éléments extérieurs : pluie battante zébrée d'éclairs à l'extérieur, sprinklers qui s'enclenchent et qui finissent par diffuser un liquide rouge poisseux si une des victimes est égorgée à proximité du bac d'extinction, éclairage défaillant qui illumine la scène par intermittence (pensez aux effets stroboscopiques de la scène Bloodbath dans le film Blade – anachronique car sorti en 1998, rappelons-le).

Si les PJ ne sont pas présents dans le gymnase ce samedi soir (en étant par exemple restés chez eux), Gordon se présentera à leur domicile après avoir commis son carnage. Il est temps pour les PJ de faire face à leur destin.

Scène 10 : Ramper vers l'obscur

⚙ Scène scriptée

🕒 Dimanche 10 avril 1994

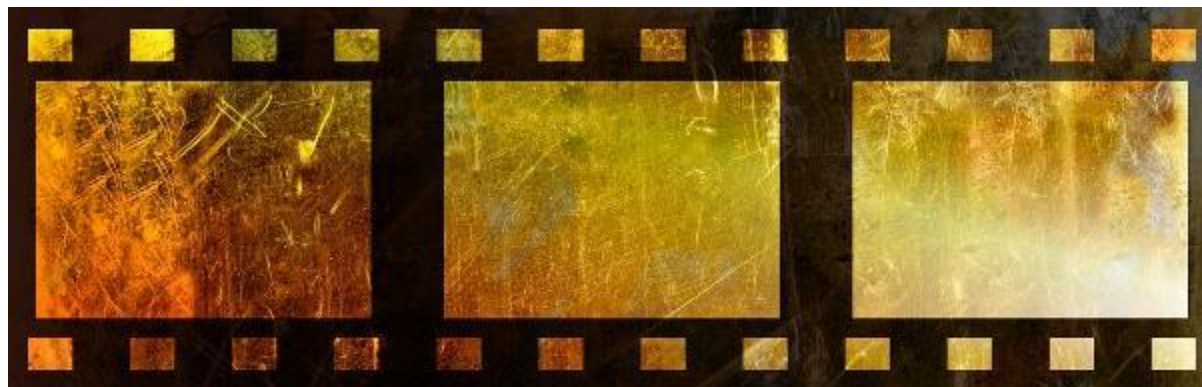
🎵 Smashing pumpkins, *The beginning is the end is the beginning*

🎵 Twin peaks/ Fantomas, *Fire walk with me*

S'ils n'ont pas provoqué de rencontre avant ce jour, Gordon se sert de la soirée de samedi pour finalement identifier les enfants de son frère détesté. Il se met à leur poursuite et se prépare à, enfin, terminer ce qu'il a commencé quelques décennies plus tôt.

Il commence par aller chez les O'Connells au lever du jour. Si les PJ sont encore chez eux à ce moment ils devront l'affronter. Si les PJ sont partis se cacher dans un endroit ou un autre, il ne se passera que quelques heures avant que Gordon ne remonte leur piste à l'aide de son odorat. Maintenant qu'il sait avec certitude qui ils sont, il peut se servir de leurs propres affaires pour les localiser et les traquer.

Inutile de préciser que toute personne présente au domicile des O'Connells sans la protection des PJ est condamnée à mourir sous les griffes de Gordon.



Teenage Wasteland

Scènes quotidiennes

Introduction : Les Terres dévastées de notre adolescence

✧ Scène cinématique

🕒 Lundi 4 avril 1994

🎵 **The Who, Baba O'Riley** (musique à lancer au 3e paragraphe)

Venez par ici les mioches, je vais vous raconter un truc.

Laissez-moi vous expliquer ce qui m'est arrivé quand j'étais gosse à Evergreen. Ça s'est passé il y a bien longtemps il y avait même pas internet c'est tout dire. C'était en 1994.

J'avais quoi ? 16 ans. Votre oncle avait à peine l'âge de conduire une voiture c'est tout dire. Ouais... J'avais 16 ans, des rêves plein la tête et tout le temps du monde pour les accomplir. J'étais pas pressé de devenir quelqu'un je m'en foutais à vrai dire, tout ce qui m'intéressait c'était de jouer et de courir les filles, enfin celles qui voulaient bien...

Des fois quand j'y repense, je me dis que j'aimerai bien y retourner. Courir dans les champs qu'étaient pas encore tous des parkings, aller plonger tout nu dans le bassin de la roche plate sans avoir peur de trouver ensuite sa photo placardée sur n'importe quel site internet. À l'époque, on avait peur des légendes, on n'savait pas que le monde était si grand et on n'savait pas de quoi on était capable. Des fois quand j'y repense, j'les regrette tellement, les terres dévastées de mon adolescence...

Bref... Tout a commencé quand, vos oncles, tantes et moi étions tous gosses. C'était un lundi matin, on était une bande inséparable et on arrivait toujours au lycée ensemble. Chaque nouvelle semaine était pleine de promesses et on l'entamait le cœur battant. J'me souviens encore qu'en avril à

Evergreen, malgré la fraîcheur du matin, la neige était bien partie en plaine et le soleil était toujours au rendez-vous.

C'était devant les escaliers du lycée d'Evergreen, sur la pelouse verdoyante, que se concentrait toute la vie sociale du lycée. C'est là que notre histoire commence...

Scolarités

Les joueurs doivent se soumettre au rythme du lycée, en tout cas dans la partie pré-morphe de cette aventure. Dans les *High Schools* américaines, les étudiants ont un contrôle accru sur leur enseignement et peuvent même choisir leurs matières principales. Chaque matinée comprend donc des cours théoriques auxquels les joueurs doivent assister. Les après-midis réunissent les activités dites « parascolaires ». Ce terme comprend autant les sports que les cours de musique ou les clubs de jeux.

Les joueurs voulant « sécher » les cours du matin sont listés et leurs parents reçoivent un avertissement d'absence ce qui peut entraîner un jet de **Rebelle**. Les activités de l'après-midi sont le plus souvent liées aux loisirs et les absences sont tolérées ; à moins bien sûr que les personnages décident de jouer les membres importants de la vie locale (capitaine de l'équipe de football, soliste de l'orchestre, champion d'échec, ou responsable de la station radiophonique du lycée...).

En termes de règles, chaque matinée est consacrée à faire évoluer le statut social (représenté par le score de Popularité). Le joueur choisit une activité de la liste ci-dessous ou en invente une. Il fait ensuite un jet d'un Aspect choisi selon l'activité

Teenage Wasteland

décrite (la difficulté est donnée par le MJ suite à la description de l'action).

MATIN

- Cours de Science — Rangé
- Cours de littérature — Ténébreux
- Faire péter les cours — Rebelle

APRÈS MIDI

- Cours de musique — Solaire
- Match de Sport — Sexy
- Club d'échec — Glacial

Les joueurs peuvent également décider d'inventer une autre activité que celles proposées ci-dessus. Voici une liste non exhaustive des actions que pourraient improviser les joueurs qui n'aiment pas les chemins tout tracés.

- Entamer une romance — Sexy
- Trainer en ville dans un véhicule (illégal pour les personnages mineurs) — Rebelle

- Construire son propre laboratoire dans le garage — Rangé
- Aller à un cours de dance — Solaire ou Sexy
- Gagner un point d'ascendant contre quelqu'un — Selon description.
- Enquêter — voir plus loin

Il y a des confrontations quotidiennes entre les personnages les plus avancés dans chaque Aspect. Pour gagner des points de popularité, il faut en quelque sorte les voler aux autres... Et donc se faire des ennemis...

Notez que la mère de Mary est Evelyn Patterson, la prof de littérature. Dès la découverte du corps de sa fille, elle ne remet plus les pieds au lycée et sera remplacée par Mrs Kate Anderson.



Teenage Wasteland

Scènes d'enquête

-Is she really going out with him?
-I dunno! Hey, there she is. Let's go ask her! Hey Gina! Is that Johnny's ring you're wearing?
-Uh-huh!
-Are you guys, like, hanging out?
-Uh-huh!
-I mean are you like, serious, I mean, doin' stuff?
-Uh-uh.
-Has he ever tried?
- Uh-uh.
-What's his problem!?
Hillbilly – Johnny are you gay ?

Vous trouverez dans cette partie les différentes scènes que les joueurs pourront débloquent si jamais ils décident de mener l'enquête pour élucider les meurtres commis dans Evergreen. Plutôt que de parler de scènes qui s'enchainent comme c'est le cas pour les scènes scriptées. Les scènes d'enquêtes sont regroupées en arcs narratifs. Chacun d'entre eux nécessite d'être activé : les PJ doivent pour cela accomplir une action spécifique ou se trouver à un endroit spécifique à un moment spécifique. Une fois activé, vous pouvez enchaîner les scènes qui le composent comme bon vous semble.

Considérez que les héros ne peuvent suivre que trois pistes par jours : une le matin, une l'après-midi et une le soir. Ils sont donc limités, car ce rythme soutenu implique qu'ils sèchent les cours et qu'ils bravent le couvre-feu. Ne leur facilitez pas la tâche ; la recherche de temps libre doit être un souci constant pour vos joueurs qui ne sont que des Teenagers. S'ils peuvent à tout moment choisir de délaissé leurs obligations, les conséquences ne se font jamais attendre : faites faire des jets de Rangé ou Rebelle et retirez des points de popularité pendant la période pré-morphe.

De plus, Evergreen est une ville typique américaine avec tout ce qu'elle comporte d'activité : *Dinner*, *Drive In*, Salle d'arcade,

salle de concert, bibliothèque seront autant de lieux potentiels pour mener l'intrigue.

Retarder l'inévitable

Vos joueurs ont probablement déjà vu un ou plusieurs *teen movies*. Les indices vont commencer à s'accumuler et l'évidence va leur sauter aux yeux : l'explication est surnaturelle. Vous avez tout intérêt à garder autant que possible une atmosphère intacte de toute inclusion paranormale. Il y a pour cela deux méthodes ayant fait leurs preuves : en dire le moins possible ou au contraire noyer l'intrigue sous les fausses pistes.

La première solution revient à se contenter de jouer les scènes scriptées. Elles contiennent les informations minimales pour que l'intrigue tienne debout. Malheureusement, elles contiennent plusieurs éléments qui placeront automatiquement les joueurs sur la piste d'un loup-garou.

Si vous jugez que le suspense mérite d'être prolongé, vous pouvez utiliser les scènes d'enquêtes afin d'ajouter quelques fausses pistes. En effet, il y a toujours quelque chose de louche à Evergreen. À chaque étape, un indice peut suggérer une présence surnaturelle, de préférence en

Teenage Wasteland

faisant référence à un film et à un grand thème des *teen movies* (vampires, fantômes, loups-garous, extraterrestres, oiseaux tueurs ou chasseurs de monstres). En faisant cela, vous parviendrez à brouiller un peu les pistes, à avancer des théories incongrues et finalement à retarder le moment où les joueurs pointeront du doigt le livre de base de **Loup Garous : les Déchus** dans votre bibliothèque et vous diront avec le sourire des vainqueurs : « OK, c'est à ça qu'on joue en fait ».

Arc narratif A : Retour à l'état primal

Cet arc narratif raconte la transformation des joueurs en loup-garou. Plus qu'un simple enchaînement de scènes optionnelles, c'est à la fois rebondissement émotionnel, un gain de puissance difficile à imaginer, une révélation importante dans l'intrigue, un changement de règles et de paradigme. La gestion de cet arc narratif va donner le rythme global de ce scénario. Vous pouvez décider de passer très rapidement sur la partie pré-morphe ou au contraire de la retarder le plus possible.

Scène A1 : Pré-morphe

⚙ **Scène enquête**

⌚ **À tout moment**

🎵 **Psychedelic furs, *How soon is now***

🎵 **Wheatus, *Teenage Dirtbag***

Durant cette partie, les joueurs doivent avant tout expérimenter l'effervescence de l'adolescence. Faites-leur goûter à cette ambiance où l'avenir n'est qu'un vaste champ de possibilités, où l'on se sent avoir suffisamment d'énergie pour être de toutes les batailles. La phase pré-morphe est le prétexte aux romances d'enfants qui se prennent au sérieux et aux guerres sociales puériles. L'idéal serait que vos joueurs soient impliqués à 200 % dans des intrigues adolescentes pour ensuite réaliser la

frivolité de ces comportements face à l'âpreté de l'intrigue centrale de ce scénario.

Pour maintenir cette ambiance, vous pouvez utiliser la pléthore de films traitant du sujet pour créer une ambiance digne d'un *Teenage Wasteland movie* !!

Scène A2 : Le Twist

⚙ **Scène enquête**

⌚ **Si un des joueurs est soumis à un stress intense**

🎵 **The Cure, *A forest***

🎵 **Smashing Pumpkins, *The beginning is the End is the beginning***

Les personnages peuvent à tout moment se transformer en loup ou semi-loup selon la situation. Lorsque les joueurs sont soumis à une forte dose de stress (agression verbale, prise d'un ascendant, humiliation, agression physique, poursuite), le loup qui sommeille en eux tente de faire surface. C'est **l'Appel primal** ! Qu'ils le veuillent ou non, leur part humaine résiste à cette poussée et ils doivent faire un jet de **Sang Froid + Résolution D3** pour éviter de se laisser déborder.

La grotte mystique

Après la visite de la pierre plate (arc narratif E), la connexion avec les forces primales qui sommeillent en eux est plus évidente et la difficulté pour se maîtriser en plus forte. À partir de ce moment la difficulté pour résister à la transformation est **Sang Froid + Résolution D4**.

En cas d'échec, le joueur développe un **Aspect du loup**. La valeur de cet aspect est donnée par le degré d'échec :



Teenage Wasteland

Degré d'échec	Aspect du loup	Conséquence
•	Muscles saillants	+2 succès auto aux jets de Force
•	Oreilles en pointe	+2 succès auto aux jets de perception pour tous les jets en rapport avec l'ouïe.
•	Perception des phéromones	+2 succès auto aux jets d'Empathie pour tous les jets en rapport avec les émotions humaines.
••	Mains griffues	Capacité de faire pousser des griffes infligeant FOR+2 dégâts aggravés.
••	Odorat de prédateur	+2 succès auto aux jets de perception pour tous les jets en rapport avec l'odorat.
••	Transformation partielle	Le PJ est capable d'emprunter une seule des formes du loup, mais connaît de grandes difficultés à revenir à sa forme initiale d'humain.
•••	Transformation complète	Voir règles de Loup Garous : les Déchus

Lorsque le premier **Appel primal** a lieu, les personnages commencent à se connecter à leur nature profonde de loup. Chaque **Aspect du loup** donne lieu à un malus de -1 succès aux jets de Présence, ainsi qu'une augmentation de la difficulté d'un point pour leurs prochains jets d'Appel Primal. Les aspects du loup restent permanents tant que le joueur n'a pas achevé son changement. Lorsque les PJ atteignent la transformation complète, ils se retrouvent en plein contrôle de leur nature et peuvent passer d'une forme à l'autre comme il est décrit dans les règles de **Loup Garous : les Déchus**. Récupérez alors leur feuille de personnage du **Monde des Ténèbres** et donnez-leur la feuille du jeu **Loup Garous : les Déchus**.

Scène A3 : Post-morphe

⚙ Scène enquête

🕒 À tout moment

🎵 U2, *Hold me, thrill me, kiss me, kill me*

🎵 K's Choice, *Not an addict*

À partir de la transformation, les PJ rentrent dans une nouvelle phase de leur existence. Alors qu'ils devaient survivre dans un monde qui pouvait se montrer parfois cruel, ils se retrouvent propulsés en haut de la

chaîne alimentaire et doivent désormais faire attention à ne pas blesser les autres involontairement. Comment vos joueurs vont-ils gérer cette nouvelle situation ?

Notez que les règles de popularité ne s'appliquent plus pour leurs actions car les PJ viennent d'entrer dans un nouveau paradigme. Les ridicules rivalités de lycée de leurs contemporains ne les concernent plus.

Arc Narratif B : En fleur

Cet arc narratif propose aux joueurs d'interagir avec des membres du sexe féminin pour s'en faire des alliées ou des opposantes. Les scènes ci-dessous décrivent les événements liés aux romances que les joueurs pourraient mettre en place avec un groupe de lycéennes.

Scène B1 : Leader of the Pack

⚙ Scène enquête

🕒 En arrivant au lycée lundi ou mardi matin

🎵 Hillbilly, *Johnny are you gay ?*

L'heure est matinale et les cours vont bientôt commencer en ce début de semaine.

Teenage Wasteland

Les élèves rentrent progressivement à l'intérieur de l'établissement. Les PJ ont de fortes chances de tomber nez à nez avec un trio de filles un peu chipies. Cette bande est constituée de **Geena**, **Kelly** et **Donna**. La première est la copine officielle de **Johnny Mc Tierman**, c'est elle qui a le rôle de meneuse dans cette petite bande. Les deux autres sont ses acolytes. À elles trois, elles réunissent une importante somme de popularité. Elles ne sont pas fondamentalement mauvaises, mais gare à celui ou celle qui leur fait un mauvais coup !

Dans cette scène, les trois amies cancanent à propos du beau Johnny. Ce voyou au grand cœur fait chavirer bien des cœurs même s'il est officiellement en couple avec Geena.

Grease

Avec un jet de **Relationnel D1**, les PJ peuvent entendre le dialogue suivant :

– *Tu crois vraiment qu'elle sort avec lui ?*
Kelly tourna la tête lorsque Donna lui posa cette question et la regarda avec un air faussement méprisant. En réalité, elles s'adoraient.

– *J'sais pas. Hey, la voilà, on va carrément lui demander. Hey Geena ! C'est l'anneau de Johnny que tu portes ?* Geena s'approcha des 2 autres filles en mâchant bruyamment un chewing-gum et en tournant une boucle de ses cheveux avec un sourire satisfait.

– *Han han !* Elle hocha la tête de haut en bas.

– *Est-ce que vous deux, genre vous sortez ensemble ?* reprit Kelly de plus belle.

– *Han han !* Geena opina du chef ne changeant ni sa posture ni son sourire.

– *J'veux dire, est ce que vous, enfin j'veux dire l'avez déjà fait ?* demanda Kelly, de plus en plus impatiente.

– *Han han !* Geena tourna la tête de gauche à droite avec un léger recul de son sourire.

– *Est-ce qu'il a déjà essayé ?*

– *Han han !* Geena continuait de tourner une boucle de cheveux de sa main droite mais grimaça en répondant et en tournant la tête de gauche à droite. C'en était trop, Kelly et Donna s'exclamèrent en cœur :

– *MAIS C'EST QUOI SON PROBLÈME ???*

– *Mais vous n'étiez pas sensé vous voir hier soir pour... mmm... « réviser » ensemble ??* reprit Kelly.

– *Oui, mais je suis sûre qu'il a refusé cet abruti. Tu t'en rends compte ? Si ça se trouve il n'a pas compris que tu ne voulais pas vraiment « réviser ». En tout cas c'est tous les mêmes, je suis sûre qu'il t'a dit préférer sortir avec ses nouveaux potes de la fraternité.* Conclut Donna.

Cette scène n'a pas d'enjeu particulier mis à part faire une référence évidente au film « *Grease* ». À noter que toute personne qui prendrait le risque de s'immiscer dans cet échange sera immédiatement la cible d'une attaque sociale (basée sur l'aspect **Glacial**) groupée de la part du trio. Si les trois harpies semblent divisées au premier regard, elles ne tardent pas à faire front commun face à tout ce qui pourrait ressembler de près ou de loin à une adversité.

Scène B2 : Twist and Shout

⚙ Scène enquête

🕒 Matin du mercredi 6 avril 1994

🎵 Nada Surf, *Popular*

La mort de Mary Patterson a été révélée mardi soir. Mercredi matin, l'ambiance au lycée est morose. Pour ne rien arranger, les langues se délient et le bruit commence à courir que Johnny était avec Mary Patterson dimanche soir. Mise au courant de ces rumeurs, Geena est furieuse et elle n'hésitera pas à faire un scandale à Johnny en plein milieu d'un cours devant le pauvre enseignant de Biologie, **Steward Cooper**, bien mal à l'aise devant ces ados en pleine crise. Le pauvre Johnny est bien évidemment au plus mal. Son teint pâle et ses balbutiements indiquent qu'il est effrayé qu'on raconte toutes ces choses horribles

Teenage Wasteland

sur lui sans intervention de la part des PJ, Johnny partira de la classe avec fracas.

L'enjeu de cette scène est de donner l'occasion aux PJ de se rapprocher de Geena et de débiter une romance avec elle. En prenant position pour ou contre elle, ils peuvent créer un antécédent et pourquoi pas gagner un *crush*. Considérez que n'importe quel aspect peut être utilisé en face de Johnny : une attitude protectrice envers Geena permet d'utiliser **Rangé**, pendant qu'un ton accusateur envers Johnny permet d'utiliser **Glacial**. Les deux protagonistes principaux, Johnny et Geena, sont en position de faiblesse et il est facile de grappiller des points de popularité ou d'obtenir des *crush*. Attention néanmoins aux PJ qui voudraient s'en prendre à la belle, ses deux fidèles harpies Donna et Kelly veillent et attaquent socialement toute opposition qu'elle pourrait rencontrer. Des PJ imaginatifs pourraient même profiter de la confusion pour régler d'autres affaires personnelles : faire avancer des romances, des rivalités. Toutes les combinaisons sont possibles, faites confiance à vos joueurs !

Scène B3 : It's Easier to Cry

⚙ Scène enquête

⌚ Si les PJ ont pris position pour Geena dans la scène A2

⌚ Si Johnny est suspecté dans le meurtre de Mary (à partir de mercredi)

⌚ Si un des PJ atteint la valeur 3 en sexy

🎵 The Engine Room, *A Perfect Lie*

Les personnages ont de grandes chances de se faire aborder tôt ou tard par **Geena McGuire**, le sex-symbol du lycée. Qu'il s'agisse d'un homme ou d'une femme, elle tente de séduire les personnages les plus sexy afin de l'intégrer à sa bande. Étant résolument hétéro, elle se rapproche des femmes pour en faire des acolytes (comme Kelly et Donna). Elle réserve ses armes les plus affûtées pour les hommes. Elle ne cherche pas à concrétiser de romance, mais manœuvre exclusivement pour avoir sous la

main des soupirants transis et des amants platoniques.

Cette scène est activée une fois que l'un des PJ a attiré son attention d'une manière ou d'une autre. Dans un premier temps, elle minaude et semble vouloir se rapprocher du PJ en question. Si c'est un homme, elle suggère qu'une invitation au *drive in* d'Evergreen ne sera pas refusée (le film que Geena propose est laissé à votre discrétion). Le rencard commence au *dinner* du Coin ou Geena commande un *milk shake*. Elle multipliera les mines étudiées et les regards appuyés afin de provoquer une attaque sociale **Sexy**. Durant toute la soirée elle cherche à gagner autant de *crush* que possible sur le PJ ciblé.

Si cette scène a lieu après la dispute avec Johnny, le plan de Geena ne s'arrête pas là. Plus tard, devant le film, elle se laisse embrasser. Elle continue à parler alors que le PJ concerné l'embrasse et l'enlace. Elle lui demandera s'il n'est pas révolté par ce que Johnny a fait et si « quelqu'un » de courageux ne devrait pas lui casser la gueule. Elle craque alors un maximum de *crush* pour contraindre le PJ à lui promettre de donner une bonne leçon à Johnny. Une fois qu'elle a obtenu un accord plus ou moins formel avec le PJ en question, elle met brutalement fin au rencard.

Si la cible de ces attaques sociales est une femme, Geena l'invite à une soirée « entre copines » avec Kelly et Donna. La bande se donne rendez-vous au Dinner du coin avant de se retrouver chez Geena. Le but est fondamentalement le même que s'il s'agissait d'un homme : séduire la cible en lui faisant croire que c'est « cool » d'être admis parmi les personnes importantes d'Evergreen. La soirée sera constituée d'un échange de confidences qui visent à « attendrir » le PJ avant de lui extorquer des *crush* en la forçant à prendre position sur un sujet polémique : la culpabilité de Johnny ou la mort de Mary par exemple.

Teenage Wasteland

Geena est un adversaire social à ne pas prendre à la légère. Par un habile jeu de promesses, fausses faveurs, culpabilisation, elle sait comment extorquer de nombreux *crush*. Elle active ensuite ces ascendants pour parvenir intelligemment à ses fins. Elle est par exemple capable de se faire passer pour la victime et de concéder un *crush* afin d'attirer sa cible avant de la terrasser dans une attaque sociale à base de ses aspects forts : **Sexy, Rangé et Solaire**.

Elle est très puissante non seulement par sa maîtrise des jeux sociaux, mais aussi par les nombreux atouts qu'elle possède dans sa manche. Elle a un très fort ascendant sur de nombreux gars du lycée qui espèrent une romance avec elle. S'en prendre à Geena, c'est aussi s'exposer à se faire casser la figure par une bande de brutes prétendants.

Une représentation sexiste ?

Geena correspond à la caricature de la séductrice machiavélique. En réalité, c'est une créature sociale douée et parfaitement adaptée à l'environnement toxique qu'elle fréquente. Plutôt que de tomber dans de la fausse morale de comptoir, restons sur ce constat : Geena, au-delà du bien et du mal, est une survivante. Et elle est probablement plus douée que les PJ à ce jeu-là...

Arc narratif C : Étouffante sécurité

Cet arc narratif propose aux joueurs d'interagir avec un membre du sexe masculin pour s'en faire un allié ou un opposant. Les scènes ci-dessous décrivent les événements liés aux romances que les joueurs pourraient mettre en place avec un jeune homme nommé **Krystal**.

Scène C1 : Le corbeau

⚙ **Scène enquête**

🕒 **En arrivant au lycée lundi ou mardi matin**

Krystal est un gothique. Un vrai, un pur. Il se gave de littérature romantique du 18^e siècle, il écoute The Cure, Joy Division Marilyn Manson et Sister of Mercy. De plus, il ne s'habille qu'en cuir noir (pas facile d'être un gothique durant les étés caniculaires de la région...). De nature plutôt réservée, il est néanmoins actif dans la vie sociale du lycée et possède une popularité raisonnable, voire peut être quelques *crushs* contre des lycéennes plus jeunes que lui qu'il a attirées avec son aura tellement *daaaaarrk*.

En réalité, Krystal, bien que très gentil, présente beaucoup d'aspects d'un pervers narcissique. Il manque fondamentalement d'assurance et compense comme il peut avec une apparence exagérément sinistre. Son aspect le plus fort est évidemment Ténébreux. Il parle facilement de la mort avec un ton inquiétant et lorsqu'il lève ses yeux débordants de mascara, on croirait voir le regard d'un homme ayant de nombreuses fois côtoyé la mort. Bien entendu, c'est du chiqué. Krystal agit comme un trou noir, il emporte avec lui les personnes trop bien intentionnées qui auraient voulu lui venir en aide. D'une certaine manière c'est un petit garçon en manque d'amour.

Cette scène peut servir de prétexte à présenter ce personnage aux joueurs. Décrivez son aura pleine de mystères et son air ténébreux. Casque walkman sur les oreilles, il marche avec un air concentré, comme si le sort de milliers de vies reposait sur ses épaules. Il n'interagit pas directement avec les personnages, mais sera sensible à toute tentative pour créer un contact. Étant automatiquement attiré par les personnes qui l'admirent, il fera de son mieux pour présenter un visage agréable (mais sans rien perdre de *daaaark*, attention c'est tout un art).

Notez les PJ qui manifestent de l'intérêt pour Krystal en vue de la scène suivante. Il suffit pour cela que de lui demander du feu, de s'intéresser à ce qu'il écoute comme

Teenage Wasteland

musique ou simplement de lui lancer un regard complice. Ce dernier s'en souviendra et reprendra contact avec le PJ un peu plus tard dans la semaine.

Scène C2 : La séance de Spiritisme

✧ Scène enquête

⌚ Si un des joueurs a envoyé un signe d'intérêt envers Krystal

Si un PJ (homme ou femme) manifeste le moindre intérêt envers Krystal, ce dernier se montrera de plus en plus amical avec le PJ. Sans chercher aucun *crush*, son attitude semblera très amicale. Des regards bienveillants, des petits mots passés en classe. Krystal n'est pas un manipulateur conscient, il est pire que ça. C'est une créature égocentrique qui pense sincèrement être douée de bonnes intentions.

Une fois qu'un lien d'amitié est tissé avec un PJ, Krystal invitera ce dernier à participer à une séance de spiritisme avec lui. Le PJ est alors convié un soir de la semaine au domicile du gothique. Il habite chez sa grand-mère dans une petite maison de *Greenest Estates*. Vous pouvez décrire cette banlieue populaire comme étant pauvre, mais pas dans l'extrême. Comme Krystal partage sa maison avec une vieille dame à moitié sénile, il passe en permanence une musique hard rock à volume extrêmement élevé pour qu'elle ne s'inquiète pas de ses absences nocturnes.

Une fois installé dans le sous-sol qui sert d'appartement au jeune homme, un jeu de Ouija est sorti d'une étagère et disposé sur la table basse ou meurent doucement quelques cônes d'encens achetés chez Samantha Moon.

Krystal allume une cigarette et souffle une abondante fumée dans la pièce afin d'ajouter à l'atmosphère mystérieuse. Puis, il se lance dans un blabla ésotérique afin de prier les démons des 7 enfers de répondre à ses demandes. Ce rituel extrêmement bien

travaillé cache en réalité une attaque sociale puissante que Krystal exécute avec son aspect Ténébreux. Il est plus que probable que le PJ invité tombe à cet instant sous la coupe du jeune gothique.

Tout pourrait s'arrêter là (en tout cas c'est ce que Krystal avait initialement prévu), mais on ne fait pas impunément appel aux forces obscures en présence d'une créature intimement liée au monde des esprits. Sans le savoir, la présence du PJ loup-garou sert de catalyseur et, avec son rituel, Krystal attire l'attention d'un esprit piégé derrière le Croc et ouvre une fissure vers notre monde. Rien qui ne puisse mettre en danger la stabilité spirituelle de la région, mais suffisamment pour flanquer une sacrée frousse aux personnes présentes.

Vous pouvez, si vous le voulez, utiliser cette scène pour créer une confrontation d'un esprit avec le ou les PJ présents, mais nous vous conseillons de réserver cette option à la partie post-morphe de ce scénario. Pour la partie pré-morphe, vous pouvez vous contenter d'une scène inquiétante ou le danger ressenti par les PJ ne sera que superficiel. Ceci permettra de distiller une légère ambiance surnaturelle et pourquoi pas de lancer les PJ sur une fausse piste (le tueur de Mary est-il en fait un fantôme provenant d'au-delà du voile ?

La fin de cette scène doit être à la hauteur de vos espérances. Elle peut être **comique**, avec une entrée en scène de la grand-mère sénile et une conséquence absurde mais inoffensive. Cette scène peut également devenir **tragique** si un mort est à déplorer (Krystal peut être une victime parfaite, mais vous perdrez l'occasion d'achever la romance naissante avec le PJ). Une option **catastrophique** serait de réduire la maison de la grand-mère à l'état de ruine. Enfin, pour une version **horrifique**, vous pouvez harceler vos joueurs avec cet esprit libéré qui les pourchassera désormais en provoquant des événements inquiétants ou dangereux dans leur sillage. Faites attention

Teenage Wasteland

que cette dernière option ne prenne pas le pas sur l'intrigue principale (ou alors écrivez un épisode parallèle).

Scène C3 : Le poème

✧ Scène enquête

⌚ Si Krystal passe la soirée à la maison

♪ Soko, *Bad Poetry*

Après la scène du spiritisme, il est probable que Krystal refuse de dormir chez lui. Il a eu trop peur et ne peut pas se résoudre à passer une nuit entière dans une maison qu'il considère hantée. Cette scène donne l'occasion à cette romance potentielle de se concrétiser. En effet, que le PJ auquel il s'est lié soit un homme ou une femme Krystal peut ressentir une forte attirance et profite de cette soirée pour l'exprimer.

Lors de cette soirée, Krystal lance une discussion à cœur ouvert sur des sujets profonds comme l'amour éternel, l'omniprésence de la mort ou le dernier album de Marilyn Manson (*Portrait of an American Family*) et la pertinence de sa critique de la société américaine. À ce sujet, Krystal insiste sur les paroles de la chanson *Dogma* : *You cannot sedate all the things you hate* (littéralement : tu ne peux pas mettre sous calmant toutes les choses que tu détestes).

Alors que les amis sont sur le point de dormir, le PJ surprend Krystal en train d'écrire un poème d'amour. Faussement gêné, Krystal avoue à demi-mot que le poème est pour quelqu'un que le PJ connaît, mais qui ? Krystal refuse de le dire dans un premier temps. En réalité, il s'agit du PJ, mais il peut également s'agir d'un des membres de la fratrie en fonction du déroulement de cette romance. C'est à ce moment que la romance (hétérosexuelle ou homosexuelle en fonction du PJ concerné) peut se concrétiser.



Amour amour

Le poème peut être choisi parmi vos préférences. Vous trouverez ci-dessous une proposition qui est tirée de la chanson *Bad Poetry* de Soko. La naïveté des paroles et les rimes faciles sont parfaites pour représenter l'aspect un peu superficiel de l'amour ressenti par Krystal.

Amour, amour,
Sans toi je ne suis rien
Ton absence me hante
Du soir jusqu'au matin
Car le son de ta voix
A envahi mon cœur
Si doux, si délicat
Amour, sans toi je meurs

Scène C4 : La revanche

✧ Scène enquête

⌚ Si Krystal a été repoussé par un des PJ

Ce PNJ apparemment insignifiant est en réalité extrêmement revanchard. Si le PJ qu'il a choisi comme vecteur de son affection l'a repoussé, il deviendra maussade et finira par devenir l'âme damnée de Gordon. Lors de la scène 9 (samedi 9 avril), il aidera Gorgon à piéger tout le monde dans le gymnase et se rendra probablement complice du massacre qui aura lieu. Pour boucler la boucle, vous pouvez évidemment le faire mourir bêtement et cruellement de la main de Gordon.

Arc narratif D : Parlons d'amour

Il n'y a pas que des romances toxiques à raconter. Vous pouvez tout à fait mettre en scène une romance sympathique, *feel good* avec un personnage secondaire, **Jo**. De plus, cet arc narratif effleure l'ambiance un peu mystique de certains films de rencontre extraterrestre.

Teenage Wasteland

Scène D1 : Crushing

⚙ Scène enquête

⌚ Si un PJ participe à un cours de danse n'importe quel après-midi

🎵 Brian Setzer, *Summertime blues*

Les activités libres de l'après-midi sont l'occasion de laisser libre cours à sa créativité. Evergreen n'est pas une grande ville, mais on y trouve néanmoins de nombreuses possibilités. Parmi celles-ci se trouve le cours de danse d'**Elijah Bernstein**. Venu tout droit de Manhattan pour se perdre dans ce coin paumé sans que l'on sache vraiment pourquoi, cet artiste extravagant semble avoir une affinité particulière avec les adolescents et adolescentes qui viennent à son cours. Sévère, mais juste, il parvient toujours à créer une saine émulation au sein de son activité.

Lors d'un de ses cours, Elijah organise une sorte de *contest* sur une musique entraînante (vous pouvez passer *Summertime blues* de Brian Setzer à fond la caisse). Lors de cette *battle*, les danseurs forment des duos et se mesurent les uns aux autres avec l'applaudimètre comme seul indicateur de victoire. Pour les PJ, c'est l'occasion de faire un jet en opposition avec l'aspect **Solaire** avec l'adversaire de leur choix.

Alors que le concours de danse bat son plein, un ou une des PJ se retrouve en face de Jo. Ce jeune homme filiforme semble au premier abord être embarrassé par son propre corps tant il est grand et voûté. C'est sans compter sur l'incroyable maîtrise qu'il a de son corps ainsi que son habilité à la danse (**Solaire 5, Danse 4**).

La *battle* est sans pitié, mais le score de Jo le place probablement au-dessus de la mêlée. S'il l'emporte sur ce duel, il gagne immédiatement un *crush* contre le PJ qui l'opposait dans ce duel. Bon joueur, il termine sa danse avec un mouvement qui met en valeur son adversaire (genre un porté ou une *punchline* du genre « *on laisse pas*

bébé dans un coin »). Cette manœuvre lui permet de dépenser immédiatement le *crush* qu'il vient d'obtenir d'une manière inoffensive.

Certains joueurs pourraient avoir compris depuis longtemps l'absurde cruauté de ce système de *crushs*. Ceux-ci seront sans doute sensibles à ce revirement de situation et placeront immédiatement Jo en grande estime. Terminez la scène du cours de danse avec une possible prise de contact. Jo, en plus de ses nombreuses autres qualités, est très abordable. Notez les joueurs qui ont affiché de l'intérêt pour cette nouvelle façon de gérer les conflits sociaux.

Scène D2 : Blossoming

⚙ Scène enquête

⌚ Si les PJ fréquentent assidûment Jo

🎵 Nada Surf, *Concrete Bed*

Dans cette scène, les joueurs ayant manifesté de l'intérêt pour Jo se retrouvent régulièrement invités par ce dernier pour des activités extrascolaires : billard, danse, etc. Il s'intègre au groupe et devient de plus en plus proche des PJ. Jouez-le comme un personnage généreux sans être naïf, gentil et intelligent. Cette bonhomie dépareille avec l'hypocrisie et la toxicité ambiante à un point tel que les PJ seraient en droit de se demander s'ils ne sont pas en train d'expérimenter une rencontre du troisième type. Revoyez le film *Starman* (avec Jeff Bridge) ou le film *K-Pax* (avec Kevin Spacey) pour vous faire une idée de la façon dont Jo pourrait fonctionner.

L'enjeu de cette scène est de déterminer quel PJ aura su créer le lien le plus fort avec Jo. Ne mettez rien en place de bien méchant ni de très formel. Aucune attaque sociale n'est à envisager. Contentez-vous d'écouter vos joueurs et de laisser parler votre sensibilité.



Teenage Wasteland

Scène D3 : Zenith

⚙ Scène enquête

⌚ Si un PJ a présenté un intérêt plus fort que les autres vis-à-vis de Jo

🎵 Skin, *Purple*

🎵 Nada Surf, *Comes a Time*

Dans cette troisième scène de cet arc narratif, vous devriez avoir un avis assez tranché du PJ qui est le plus apte à recevoir l'affection de Jo.

Un soir après les cours, Jo propose donc de ramener le PJ avec qui il s'est le plus lié. La discussion entre les deux protagonistes ne prenant pas fin, la rentrée en voiture se transforme en ballade, jusqu'au moment où, allongés côte à côte sur le capot de la voiture, les personnages de cette scène échangent des confidences avec la voute étoilée comme seule témoin.

Loin des promesses d'amour éternelles habituelles entre lycéens, cette scène doit refléter le côté simple et évident de cette relation. Jo est capable de s'attacher à n'importe lequel de vos personnages, homme ou femme. Il déclarera sa flamme de manière détournée, en louant simplement la divine providence d'avoir mis le PJ sur sa route.

Cette scène n'a pas de fin prédéterminée, elle dépend principalement de l'affinité de votre joueur pour les romances. Gardez en tête que Jo n'est pas un lycéen ordinaire, il lit dans le cœur de l'objet de son affection comme dans un livre ouvert. Jo se contentera de conserver cette solide amitié si c'est ce que le PJ désire.

Scène D4 : Fading

⚙ Scène enquête

⌚ Samedi en début de soirée

🎵 Marvin Gaye, *Lets Get it on* (après le premier baiser)

Cette scène décrit les adieux déchirants entre Jo et le PJ dont il est le plus proche. Il

part d'Evergreen dès le samedi en fin de journée.

La raison de ce départ est simple : devant l'accélération des massacres, la famille de Jo a décidé de prendre le large avant qu'un événement tragique ne vienne secouer leur paisible unité. Jo, qui n'a que 17 ans est contraint de suivre ses parents. Il monte dans leur voiture à contrecœur mais parvient à exiger d'eux *in extremis* un détour pour aller voir l'objet de son affection.

L'issue de la scène 3 déterminera le déroulement de celle-ci : une romance achevée donnera un ton tragique et déchirant avec moult promesses de retrouvailles. Au contraire, si le PJ a annoncé sa volonté de prendre ses distances vis-à-vis de Jo, ce dernier viendra faire ses adieux et s'en ira sans un regard en arrière.

Slip ou culotte ?

Jo est décrit ici comme un homme, mais selon les affinités de votre groupe de jeu, ce personnage peut tout à fait devenir une femme. Décrivez alors le même genre de personnage : un corps grand et maigre, hors des canons esthétiques et donnant une fausse impression de maladresse physique et mentale. Derrière cette façade un peu benêt, Jo-femme se révèle aussi une danseuse experte et une amante passionnée.

Arc narratif E : L'homme qui voulait vendre le monde

Cet arc narratif propose aux joueurs d'interagir avec Aaron, président du Bureau Des Élèves, pour s'en faire un allié ou un opposant.

Cette scène aura également une influence mineure sur la scène scriptée n° 9 car l'apparence de la fête du printemps sera

Teenage Wasteland

complètement différente en fonction des choix des PJ.

Scène E1 : Marquer son territoire

✧ Scène enquête

🕒 Lundi 4 avril ou mardi 5 avril au matin

🎵 Matchbox, *I want something else*

🎵 Nada Surf, *Concrete Bed*

Que les PJ soient entrés dans le hall ou soient restés sur le parvis du lycée, ils sont interpellés par Aaron, l'actuel président du **Bureau des Élèves** (désormais acronyme en **BDE**). Cette organisation paralycéenne est en charge de tous les événements liés à la vie scolaire. Aaron est un fringant lycéen afro-américain au sourire éclatant et à la tenue impeccable. Ce dernier est en quelque sorte en campagne électorale permanente et il tente de convaincre les PJ de la justesse de son programme.

Le projet principal de celui-ci consiste en la modification du thème de la fête printanière d'Evergreen samedi soir pour en faire une soirée *grunge*. Au lieu du traditionnel défilé des élèves dans des costumes symbolisant le renouveau de la nature et le retour du soleil, Aaron voudrait transformer le gymnase en salle de concert et de faire venir un groupe *grunge* de Seattle pendant l'élection du Roi et de la Reine du Printemps. Bien entendu, l'engouement des élèves autour de cette proposition ne s'est pas fait attendre. En revanche, les professeurs sont plus perplexes. C'est pourquoi Aaron fait circuler une pétition dans le but de faire tourner la situation à son avantage.

En réalité, Aaron n'est pas très intéressé par la musique, mais il a senti l'extraordinaire pouvoir d'attraction de ce média et l'engouement presque universel pour la musique *grunge* de la part de ses contemporains. Dans un premier temps, il ne demande qu'un soutien informel et une signature pour sa pétition, mais il recherche avant tout de nouveaux adhérents au BDE. Considérez qu'Aaron tente d'obtenir un *crush* sur ses cibles pour les pousser à

devenir membres. Les PJ devront donc résister à une attaque sociale (avec l'aspect **Solaire**) pour ne pas se retrouver inscrits dans la liste des volontaires. Si les PJ s'engagent, ils réaliseront vite qu'il s'agit principalement de faire du bénévolat pour permettre à Aaron de briller encore un peu plus en tant qu'organisateur de la soirée.

Vous pouvez faire intervenir ce personnage à plusieurs reprises dans les autres scènes car, en futur homme politique, il ne répugne jamais à se mêler des affaires qui ne le concernent pas et à faire une récupération systématique de tout ce qui pourrait l'aider à être sur le devant de la scène.

Scène E2 : La fête du printemps

✧ Scène enquête

🕒 Si les PJ se sont laissés embobinés par Aaron

🕒 Mercredi 6 avril

Après l'annonce de la mort de Kurt Cobain, Aaron avait fait profil bas, mais comptait sur cet événement pour rendre la fête du Printemps encore plus inoubliable. C'est triste à dire mais quelque part, Aaron se réjouissait. Après l'annonce de la mort de Mary, rien n'est plus pareil. Les gens, sous le choc, n'ont visiblement plus la tête à ça. Alors, Aaron se démène encore plus fort pour que la fête ait tout de même lieu. Plus la semaine avance, plus il choque par son attitude positive à outrance. En effet, proclamer que « la vie continue » alors que tous pleurent la perte de Mary n'est pas du goût de tout le monde. Au point qu'un des PJ sur lequel il n'a pas de *crush* pourrait être tenté de le remettre à sa place.

Pour ne rien arranger, le conseil des professeurs s'oppose à l'organisation de la soirée *grunge* suite à cette succession d'événements tragiques. Aaron monte alors au créneau pour faire passer son projet en force. Il a besoin d'un maximum d'aide de la part de ses larbins... euh des PJ. S'il a obtenu un *crush* sur l'un d'eux, il s'en servira à ce moment pour l'accompagner

Teenage Wasteland

chez le directeur militer pour maintenir la soirée. Durant l'entretien, le soutien des PJ sera prépondérant. Laissez-leur le véritable choix pour décider si le projet doit aboutir. Les professeurs seront convaincus par un discours solide et si les joueurs mettent suffisamment d'énergie dans leurs arguments, leur point de vue l'emportera.

Scène E3 : Le combat du BDE

✧ Scène enquête

🕒 **Vendredi 8 avril 1994**

Le vendredi matin, les joueurs apprendront l'issue du combat mené par Aaron pour l'organisation de la soirée du BDI. Selon le parti qu'auront pris les PJ pour ou contre, la décision du conseil de l'école sera différente :

🕒 **Si les PJ ont activement milité pour la tenue de la soirée**

Aaron, l'actuel président du BDI a eu gain de cause et a obtenu la modification du statut de la fête de samedi. Il parade donc comme un coq en distribuant des tracts et en incitant les gens qu'il croise sur le parvis du lycée à venir à « sa » soirée (l'orgueil lui fait perdre le vernis de modestie qu'il affiche d'habitude). Il a loué les services de 5 jolies filles habillées en *cheerleaders* pour l'aider à distribuer ses tracts.

🕒 **Si les PJ ont activement exprimé leur désaccord concernant la soirée**

Malgré l'insistance d'Aaron, la soirée est refusée par le comité des professeurs. Aaron, pas tellement bon joueur, décide de faire une fête non officielle malgré l'interdiction officielle. Il a pour cela loué une salle semi-privée dans le Gasoil Bar⁹.

Dans les deux cas, la soirée virera au carnage, qu'elle se produise dans l'un ou l'autre des endroits.

Arc Narratif F : Les terres maudites

Les scènes de cet arc narratif décrivent les interactions que les joueurs peuvent développer avec la communauté Salish. De plus, ces scènes vont donner l'occasion aux joueurs de s'intéresser de plus près aux légendes locales et pourquoi pas d'effleurer le mystère de leurs origines. Le développement de cet aspect mystique autour du Croc sera développé dans un autre scénario (en cours d'écriture).

Scène F1 : Les natifs

✧ Scène enquête

🕒 **Si les PJ cherchent à interagir d'une manière ou d'une autre avec la communauté indienne sans avoir fait leurs preuves**

La réserve indienne se trouve au sud-est d'Evergreen. Elle comprend exclusivement des natifs de la tribu des Têtes-Plates qui occupait la région bien avant la colonisation du continent par l'homme blanc. La réserve elle-même ressemblait à un ghetto quelques années en arrière, mais une initiative collective l'a transformée en centre touristique d'excellence où les Têtes plates donnent, pour les touristes, des repas-spectacles avec mets et danses typiques de la vie amérindienne ancestrale. La partie réservée aux touristes est constituée d'une dizaine de tipis (ou *thipi* comme l'orthographient les Salishs) ainsi que d'une grande tente cérémoniale destinée à accueillir les spectacles traditionnels. Cette zone est propre et bien tenue. Elle n'est occupée que durant la journée et les Salishs qui l'occupent sont tenus de se vêtir en habits traditionnels. Lors de la rénovation de la réserve, les décideurs de l'office du tourisme avaient nourri le vain espoir que la zone dite « authentique » serait habitée 24 h/24 et que l'attractivité n'en serait que plus forte. Vains espoirs en effet, car la

⁹ Voir arc narratif J.

Teenage Wasteland

construction imparfaite des tentes les laisse à la merci du vent glacial lors des mois les plus froids, tandis que le soleil estival les transforme en véritables fournaies. De plus, les habitants de la réserve sont (pour la plupart) des gens comme vous et moi qui préfèrent le confort d'un bon lit et d'un repas chaud à celui d'une peau de bête et de pemmican froid.

La communauté Salish de la région d'Evergreen n'est pas très ouverte et ses ressortissants se mêlent très peu aux habitants de la région. Les plus vieux, s'ils montrent une résistance farouche pour tout ce qui touche à l'intégrité de la réserve, sont néanmoins très impliqués dans la vie communautaire d'Evergreen et on trouve bons nombre d'entre eux dans des initiatives politiques et écologiques de la région. Les plus jeunes sont plus farouches. Sans entrer dans l'activisme forcené comme beaucoup d'autres natifs, ils montrent une méfiance plus ou moins sourde envers les étrangers. Cette hostilité passive ne va généralement pas jusqu'à la confrontation physique, mais il arrive une bande de jeunes désœuvrés (qu'ils soient APOtres, motards ou même parfois Salishs) viennent chercher des noises au camp d'en face et que ça dégénère en pugilat.

En outre, il existe un gang de motards amérindien qui se nomme le **Twin Moon**, en référence à l'illustre combattant cheyenne Two Moon, victorieux à Little Big Horn. Tout le monde à Evergreen les surnomme « les Apaches » de manière un peu péjorative. Une réputation de voyous leur colle à la peau et, s'ils ne sont pas vraiment méchants, ils ne font rien pour arranger les choses.

Scène F2 : La réserve indienne

✧ Scène enquête

🕒 Si Waneta a été sauvé par les PJ (scène 3 ou scène 5)

Lorsque les joueurs viennent en aide à **Waneta**, ils ne réalisent pas tout de suite

que c'est l'intégralité de la communauté indienne qui se trouve derrière le jeune homme. Après l'avoir sauvé de la vindicte populaire dans la scène scriptée n° 3 ou dans la scène scriptée n° 5, les PJ pourront constater que l'attitude des Amérindiens à leur égard a changé. L'indifférence voire l'hostilité d'avant s'est muée en une discrète complicité. Fonctionnant comme une famille élargie, cette tribu protège les siens avec énergie et sait montrer de la reconnaissance lorsque des étrangers s'avèrent respecter les mêmes valeurs qu'eux. En entrant dans les bonnes grâces de la communauté Salish, c'est tout un pan de l'univers de **Teenage Wasteland** qui s'ouvre à eux. Le premier aspect notable est que les PJ peuvent compter sur un soutien sans faille de la part de tous les Salishs. Une façon habile de mettre cet aspect en scène serait de mettre les PJ en difficulté, comme par exemple en les confrontant à une bande rivale puis de faire intervenir des Salishs sortis de nulle part pour leur venir en aide. Avec dans le rôle des salauds habituels, au choix : les APOtres, des motards de la bande de Gasoil Joe ou n'importe quel rival au sein du lycée que vos joueurs auront la bonté d'inventer.

C'est ainsi que les joueurs seront invités par Waneta à venir visiter la réserve. Le jeune homme les introduit auprès de sa famille et de ses amis. Les PJ sont accueillis à bras ouverts. Dans la zone d'habitation, chaque maison abrite une famille qui serait ravie de faire honneur aux sauveurs de leur petit trublion. Lors de votre description des lieux et de la tournée que Waneta impose aux joueurs, vous pouvez insister sur le côté chaleureux de l'accueil qu'ils reçoivent, mais aussi sur l'extrême difficulté à déterminer qui est la véritable famille de Waneta. Ce dernier semble être le fils turbulent de toutes les mères. En réalité, Waneta a bien été élevé par sa mère biologique, mais les liens de la communauté sont tellement forts que, par la force des choses, il s'est retrouvé plusieurs mamans « alternatives ».

Teenage Wasteland

Les PJ peuvent également rencontrer une jeune fille qui ne les quitte pas des yeux. Il s'agit de **Nahima**, la grande sœur de Waneta. Dans la zone touristique, elle ressemble à Pocahontas avec ses cheveux tressés et sa tunique de daim. Un jet en opposition de **Charisme** + **Solaire** est requis pour ne pas instantanément lui céder un *crush*. Des PJ sensibles à l'esthétique amérindienne pourraient facilement tomber sous le charme. Au contraire, si elle surprise après son service, elle dégagera une énergie beaucoup plus négative. Ses cheveux détachés en bataille lui donnent l'air d'une sauvage, de même que le jeans troué et les Doc Martens vertes qu'elle arbore. La clope au bec, elle toise les PJ avec un air de défi avant de tourner la tête et de se désintéresser d'eux définitivement. C'est alors un jet de **Charisme** + **Glacial** que les joueurs devront affronter pour éviter le *crush*.

Après avoir été sauvé, Waneta considère qu'il est de son devoir de montrer de la reconnaissance aux PJ. Après avoir passé toute une après-midi dans la réserve, il se peut que Waneta considère la dette qui le lie aux PJ comme remboursée. Faites faire un jet de **Solaire** + **Relationnel D4** aux PJ. Une réussite pour au moins un des PJ indique que Waneta s'est pris d'amitié pour eux et qu'il aimerait passer plus de temps en leur compagnie. Il les invite alors l'après-midi suivant dans un lieu mystique situé au cœur de la réserve : le bassin de la pierre plate. Si on lui pose des questions sur les événements étranges qui se déroulent à Evergreen, il redirigera les PJ vers le doyen de la communauté : Balthasar Carter, qui est aussi conservateur du musée¹⁰.

Scène F3 : Le bassin de la pierre plate

⚙ Scène enquête

⌚ Si un des joueurs accepte l'invitation de Waneta

⌚ Si les PJ découvrent un passage depuis la forêt jusqu'à la grotte

⌚ Si les PJ enquêtent ou suivent les Salishs

🎸 Eddie Vedder, *Tuolumme, Guaranteed, the Wolf*

Il existe plusieurs manières pour les PJ de découvrir le bassin de la pierre plate. Ils peuvent y être menés par Waneta, trouver un passage souterrain dans la montagne (à proximité du belvédère) ou dans la forêt (à proximité du vieux moulin). Autre possibilité : ils peuvent décider d'enquêter sur les Salishs et suivre certains d'entre eux. Ces trois voies d'intrigue les mèneront à cette même scène.

Le bassin de la pierre plate est une zone peu connue et pour cause : elle se situe au cœur de la réserve et son accès est purement réservé aux natifs. Son emplacement exact est référencé nulle part et aucun chemin balisé n'y mène. Pour s'y rendre, il faut connaître la réserve comme sa poche.

Le bassin sert avant tout une particularité géographique. En ce lieu, la rivière Flathead fait un détour vers une ravine. Une immense pierre plate posée en équilibre sur une forte pente crée une cascade et un bassin s'est formé sous celle-ci. Comme l'endroit est magnifique et qu'il est situé en plein cœur de la réserve, c'est devenu le point de rendez-vous pour de nombreux jeunes Salishs qui viennent s'y baigner en étant sûr de pas être dérangé par des « visages pâles ».

La cascade est haute de 10 m. Une pierre plate surplombe le tout permettant aux Salishs de faire des plongeurs acrobatiques (**Sang-froid** + **Athlétisme D3**). Lorsque le vent souffle, les apprentis cascadeurs peuvent entendre un murmure venant de derrière la chute d'eau. En effet, s'ils vont contre la paroi et marchent latéralement sous la cascade, ils parviennent à l'entrée

¹⁰ Voir arc narratif G3.

Teenage Wasteland

d'une grotte qui semble se prolonger dans les entrailles de la Terre. La pierre plate couvre en réalité l'entrée d'un réseau de grotte labyrinthique. C'est ici que ancêtres des Salishs accomplissaient leurs rituels de vénération d'esprits animaux. Cette grotte à l'apparence anodine est en réalité l'ancien domaine des loups-garous (dont descendent les PJ) à qui il revenait de protéger la région.

L'exploration est longue et met les nerfs des PJ à rude épreuve (**Sang-froid + Investigation D4**) car de nombreux habitants nocturnes comme des chauves-souris ou des araignées sont dérangés et manifestent leur mécontentement. La surprise doit être croissante car la complexité de l'endroit ne se révèle qu'au fur et à mesure.

Dans la première salle les visiteurs découvrent une pierre debout gravée d'un signe cabalistique que les PJ pourront également trouver dans la forêt ainsi que dans le moulin. Ce symbole ressemble à un soleil percé par un pic. Ce symbole représente les Salishs attachés à la région afin de veiller sur le Croc.

La deuxième salle comporte un étroit puit de lumière qui, depuis les hauteurs de la grotte, diffuse un fin rai de lumière. Dans cette semi-pénombre, on peut distinguer une vaste salle ronde. Un cercle intérieur est creusé en son centre à une profondeur de 1 m. Des traces de brûlures indiquent que l'endroit servait autrefois de foyer pour éclairer l'intégralité de la salle. Des gravures et peintures rupestres couvrent le mur circulaire. Un jet d'**Astuce + Occultisme D2** permet de déterminer que cette salle était nommée Salle des Anciens. Le même jet, avec 4 réussites, permet de traduire une partie des symboles ornant les murs. Cette salle des Anciens était probablement utilisée pour achever les rituels de passage à l'âge adulte. Les gravures ayant pour but d'éduquer le nouveau membre de la tribu et de lui faire

prendre conscience du rôle des loups-garous dans l'équilibre de la région.

Les peintures rupestres

Grand père tonnerre protégeait le croc, la montagne en forme de pic acéré où les mondes se croisent. Lorsque Grand Père Tonnerre fut trop vieux, les esprits devinrent plus entreprenants et ils lui tendirent un piège. L'attaque fut brutale et l'ancien fut mortellement blessé. Il appela à son chevet son fils, Père Loup, pour le remplacer. Il lui transmet une partie de son savoir et lui fit promettre qu'il veillera sur les marches du monde des esprits. Depuis, les enfants de Père Loup sont les Gardiens des Marches. Ils assurent la surveillance de la porte du Croc afin que les deux mondes restent bien séparés les uns des autres.

La découverte de la chute d'eau et de la salle des Anciens peut être l'occasion pour un PJ de ressentir l'Appel Primal. La connexion avec les forces primales de la terre peut faire réagir la bête qui sommeille en eux.

Arc Narratif G : Quelque chose se trame

Au moment où ils réalisent que quelque chose ne tourne pas rond dans leur entourage, les joueurs peuvent décider de se substituer au shérif en menant leur propre enquête. Les scènes de cet arc narratif décrivent les différentes actions que les PJ pourraient effectuer en menant leurs investigations.

Scène G1 : Chez Mrs Patterson

⚙ **Scène enquête**

🕒 **Visite surprise chez Me Patterson après le mardi 5 avril**

🎵 **Twin Peaks Theme**

Après la découverte du corps de Mary, sa mère, Emma Patterson, se terre chez elle pour ne plus en ressortir qu'au moment de l'enterrement. Les PJ la connaissent

Teenage Wasteland

principalement car c'est elle qui donne les cours de littérature au lycée d'Evergreen.

Telle une caricature de la vieille fille, Emma porte en permanence une paire de lunettes maintenue par une chaînette. Sa sécheresse et sa sévérité envers ses élèves peuvent être une raison pour la détester. Mais des personnages plus fins que les autres (où ayant réussi un jet d'**Intelligence + Relationnel D2**) peuvent ressentir une grande lassitude et une immense solitude. En réalité, Me Patterson n'est pas au top de sa forme depuis un bon moment déjà. Éperdument amoureuse de feu, son mari, elle ne s'est jamais vraiment remise de sa mort quelques années plus tôt et son veuvage était à peine adouci par la présence de son unique fille, Mary, qui était pourtant un petit soleil. Autant vous dire que la disparition de Mary est la goutte de larme qui fait déborder le vase. Me Patterson, en pleine décompensation, s'est enfermé chez elle et se laisse doucement mourir.

Lorsque les PJ frappent à la porte, le premier coup la fait pivoter sur ses gonds. Visiblement Me Patterson ne s'est pas donné la peine de la fermer ni même de la claquer. À l'intérieur, la lumière est faible, les rideaux sont tirés et ça sent le renfermé. Emma est cloîtrée dans sa chambre en état catatonique et ne bougera pas même si un bulldozer défonce sa porte d'entrée. Les PJ ont donc tout loisir de fouiller la maison s'ils le désirent ou de se rendre auprès de la veuve pour tenter d'établir la communication. Faire parler Me Patterson relève du miracle (**Intelligence + Empathie D6**), mais des joueurs ayant une interprétation convaincante et une approche psychologique pourraient être avantagés (**Intelligence + Empathie D4**). Si cette tentative se couronne de succès, Emma parle mais elle reste emmurée dans son délire et le dialogue qu'elle tient se fait avec ses voix intérieures. Elle pourra néanmoins révéler les circonstances de la mort de

Rupert (« sous les griffes d'une bête »). De plus, si un personnage masculin s'y prend particulièrement bien, il pourra s'attirer les faveurs d'Emma et celle-ci, dans son délire, l'appellera « mon beau Charly ». Elle fait bien entendu référence à Charles Thornton avec qui elle avait de très bonnes relations. Gardez en tête qu'Emma est une femme brisée par une vie pleine d'infortune et d'horreur.

Pour les moins regardants, il reste la fouille illégale de la maisonnette. L'ambiance est morbide et le ménage n'a pas été fait depuis des lustres. Mis à part des services en porcelaine désuets et des émaux de Rostov de collection, les PJ ne trouvent pas grand-chose. Seul détail intéressant : sur la cheminée, entre des photos de sa défunte famille (mari et fille), se trouve une photo représentant Emma entourée d'une bande d'amis. Sur cette photo, on peine à reconnaître Me Patterson tant elle est jeune. Elle est accompagnée de 8 adultes et d'une ribambelle d'enfants en bas âge.

La photo a été visiblement prise devant le lycée d'Evergreen une vingtaine d'années en arrière. Briser le cadre permet de trouver la date exacte : 1978.

Très logiquement, les PJ ne devraient pas reconnaître la majorité des visages présents sur cette photo. Le Shérif Jared est présent, ainsi que les parents des PJ Wendy et Donald O'Connell. Emma est dans les bras d'un homme musclé que l'on peut supposer être son défunt mari, Rupert.

Il reste trois personnes totalement inconnues, et pour cause : Isaac Pannetier vit dans la forêt et n'a de contacts avec personne¹¹. Charles et Evelyn Thornton sont morts et plus personne n'a envie de parler d'eux.

Voir leurs parents se tenir au milieu d'étrangers sur la cheminée de leur prof de

¹¹ Voir arc narratif H.

Teenage Wasteland

littérature devrait susciter quelques questions de la part des PJ. C'est sans doute la première fois qu'ils verront l'équipe des conjurés au grand complet. Ils auront donc probablement envie d'en savoir plus et de continuer leurs investigations...

Les conjurés

Au fur e à mesure de leurs investigations, les PJ peuvent se rapprocher de différentes personnes ayant été suffisamment proches de Charles et Gordon pour connaître quasiment tous les tenants et les aboutissements de cette histoire. Nous les appelons ici les **conjurés**. Ce groupe informel est aujourd'hui constitué de 5 personnes : Jared Tuner, Isaac Pannetier, Emma Patterson, Donald et Wendy O'Connell. Le mari d'Emma, Rupert Patterson faisait autrefois partie de ce groupe, mais il est décédé.

Chacun de ces conjurés connaît l'ascendance des PJ et tous ont promis de veiller sur les enfants de leurs amis Charles et Evelyn. Ils sont à la fois une source d'information possible pour les PJ et un frein à leurs investigations, car ils feront tout pour que les PJ ignorent leur ascendance. Ils pensent, à tort, que l'ignorance protégera les PJ à la fois de la colère de Gordon et des médisances de la communauté d'Evergreen. C'est évidemment une grossière erreur, car Gordon possède des capacités qui vont bien au-delà de celles d'un simple enquêteur. L'odeur des PJ est à même de les trahir, c'est pourquoi le tueur métamorphe est quasiment certain que sa traque le mènera aux enfants de son frère haï.

En poursuivant différents arcs narratifs décrits dans cette partie, les PJ seront à même de confronter les conjurés et d'obtenir d'eux les pièces manquantes du puzzle. Gardez en tête que certains conjurés sont plus à même de parler que d'autres (Isaac Pannetier ou Wendy O'Connell), alors que d'autres se murent

dans leur secret (Jared Turner, Donald O'Connell). Emma Patterson est une exception car, si elle voudrait bien parler, elle se trouve dans un état catatonique et il est presque impossible d'en tirer quoi que ce soit.

Scène G2 : Bibliothèque

⚙ Scène enquête

🕒 Travail d'étude à la bibliothèque

🕒 Investigations sur le passé de la ville

🎵 Psychedelic furs, *Charmed*

Une visite à la bibliothèque est un bon moyen pour les PJ d'en apprendre plus sur l'histoire de la ville. N'oubliez pas qu'en 1994, Internet n'est pas le monstre tentaculaire qu'il est aujourd'hui et, à l'époque, il existe deux sources d'information principales : la télévision et les livres.

Les archives de la ville sont constituées de coupures de journaux plastifiées et d'arbres généalogiques. On trouve principalement les exemplaires des deux journaux locaux : le **Flathead Beacon** et le **Daily Inter Lake**.

Selon les sujets auxquels s'intéressent les PJ, vous pouvez leur demander plusieurs jets. S'ils manquent d'inspiration, vous pouvez tout simplement leur demander un jet d'**Intelligence + Investigation**. Le nombre de succès qu'ils obtiennent représentera le nombre d'informations auxquelles ils auront accès.

• Histoire et fondation de la ville (Intelligence + Politique D1)

Avec un minimum de recherche, il est possible de tomber sur des documents traitant de la présence ancestrale de tribus Salishs des têtes plates (Flathead) et des Pend-Oreille (Kalispels) dans la région. De plus, les PJ découvrent que beaucoup de familles de la région peuvent remonter leurs origines jusqu'à une branche de ces tribus. Ce qui fait de la majorité des habitants d'Evergreen

Teenage Wasteland

les descendants directs des premiers habitants sous le Croc. D'ailleurs s'ils retracent leur propre généalogie (celle de leurs parents adoptifs comme celle de leurs parents biologiques), ils constateront qu'ils ont du sang Salish.

- **Série de meurtres de 1979 (Intelligence + Investigation D2)**

Au sujet des meurtres de 1979, les PJ peuvent apprendre que l'assassin présumé s'appelait Charles Thornton. Il était originaire de Evergreen, mais avait quitté la ville en 1969 avant de revenir en 1976 et de fonder une famille. Inexplicablement, il a tué plusieurs personnes (dont sa femme Evelyn) avant de disparaître. L'arbre généalogique de la famille Thornton indique la présence d'un frère Gordon, ainsi que de plusieurs enfants (autant que de PJ) dont il n'y a de traces nulle part.

- **Arbre généalogique de Charles (Intelligence + Investigation D3)**

Les PJ, intrigués par le manque d'information concernant les enfants de Charles pourraient être tentés de chercher son arbre généalogique. Il est aisé de découvrir que quelqu'un a cherché à effacer toute trace de Charles ainsi que de sa famille. L'arbre généalogique de Charles n'existe pas dans le livre Family Tales, pourtant très complet, qui raconte l'ascendance des différentes familles d'Evergreen. De plus, plusieurs pages du Daily Beacon ont été arrachées précises des années 1977, 1978 et 1979. Si les PJ ne font pas le lien, vous pouvez décider, ou non, de leur pointer le fait que les pages de journaux arrachées correspondent à peu de choses près à leurs dates d'anniversaire¹².

- **Lien entre le groupe des conjurés (Intelligence + Investigation D3)**

Les joueurs peuvent également trouver une vieille photo de la promotion 1968. À ce moment, Charles et Gordon ont 19 ans et ils viennent de décrocher leur certificat d'études. Sur la photo officielle, on peut reconnaître plein de gens qui vivent toujours à Evergreen. Sur une photo non officielle, on peut voir un groupe de copains que les joueurs pourront identifier avec un jet d'**Astuce + Investigation D2** : Charles et Gordon Thornton avec, entre les deux frères, la jeune Evelyn March ; Wendy et Donald O'Connell côte à côte, Jared Turner, Isaac Pannetier, Emma et Rupert Patterson. Sur une autre photo, il semble y avoir une complicité particulière entre les frères et la jeune et jolie Evelyn March.

- **Informations sur les parents de Charles et Gordon (Intelligence + Investigation D4)**

Les joueurs peuvent trouver d'autres mentions à Charles et à Gordon dans les archives du Daily Beacon, le journal local. Il s'agit en fait de pages parlant de la mort de leurs parents dans un accident de voiture en 1969.

Scène G3 : Musée d'histoire et de sciences naturelles

⚙ Scène enquête

🕒 Visite de curiosité en journée

Le musée des sciences naturelles est une grande bâtisse qui se trouve légèrement à l'extérieur de la ville, à proximité de la réserve. Son architecture date des années 60, mais il semblerait qu'elle était déjà désuète à l'époque de sa construction. De l'extérieur, on peut voir les immenses fenêtres qui apportent de la lumière dans la galerie principale. Le toit du bâtiment est surmonté d'un dôme, lui aussi vitré. À

¹² Ces pages arrachées se trouvent dans le coffre du Shérif Jared Turner, voir arc narratif G6.

Teenage Wasteland

l'intérieur, une muséographie tout à fait classique attend le visiteur. Au centre de la galerie principale se trouve un plancher surélevé où sont mis en scène les grands prédateurs de la région : des ours, des lynx, des renards et des loups.

D'autres espèces naturalisées sont présentes dans des vitrines dédiées aux différents biomes : forêts, hautes herbes, marécages et rocaillies.

En journée, les visiteurs peuvent rencontrer le conservateur : un vieil homme passionné des animaux qui parfois bivouaque dans la forêt pour observer les oiseaux (sa spécialité c'est les chouettes). Il s'appelle **Balthasar Carter**, mais il insiste toujours pour que s'installe une plus grande familiarité (« *appelez-moi Balthy* »). Depuis quelque temps, il observe des comportements bizarres chez les oiseaux, ils semblent plus nerveux et agressifs. Il suspecte une sorte d'empoisonnement. En guise de preuve, il amène les PJ vers un oiseau en cage qu'il a capturé pour observation directe. Que les PJ écolos se rassurent, il a l'intention de le libérer rapidement. C'est un **Pit-wick**, un oiseau très rare considéré comme sacré par les Salishs, car il a la réputation de pouvoir passer entre les mondes. En réalité, les oiseaux sentent la présence de Gordon dont l'aura maléfique rentre en résonance avec le Croc.

🕒 Visite de curiosité de nuit

De nuit, c'est **Bailey**, le vieux gardien bizarre qui les accueille. Il devrait montrer de la sévérité envers les visiteurs nocturnes, surtout s'ils se sont introduits par effraction, mais il a bien conscience que le musée ne renferme aucune richesse. De plus, comme il a désespérément besoin de compagnie, il ne ratera pas une occasion de faire la causette et de montrer le peu qu'il sait sur les espèces de la région. Sur demande, il peut raconter des légendes régionales toutes plus terrifiantes les unes que les autres (le maniaque à la hache, les jumelles de la

forêt, le Slenderman...). Mais sa préférée est une histoire que lui a racontée le conservateur Balthasar :

Il explique aux PJ que jadis, les totems des tribus Salishs n'étaient pas que des morceaux de bois sculptés. Ils étaient faits de chair et de sang et vivaient parmi les hommes qui les vénéraient. Parmi eux, Père Loup s'était arrogé la fonction de Gardien des Marches. C'est à lui que revenait le devoir de surveiller les allées et venues entre le monde des esprits et le monde des hommes. Selon la légende, l'esprit rat et l'esprit-araignées étaient obsédés par notre plan d'existence. Les richesses que recelaient pour eux les hommes et leurs créations les fascinaient. Les deux esprits franchirent alors le passage du Croc accompagnés par leur progéniture. Ils auraient pu dévorer le monde tant ils étaient nombreux. C'est alors que Père loup surgit du fond de sa tanière pour les tailler en pièce. Il faillit plier sous leur nombre et décida de fermer définitivement l'accès du Croc pour empêcher tout élément perturbateur d'aller et venir entre les mondes. N'appartenant ni à l'un ni à l'autre, Père Loup est resté un éternel déraciné. Les enfants qu'il a eus parmi les hommes portent sa malédiction.



Lorsqu'il raconte cette histoire, il allume la vitrine présentant une tribu amérindienne. La coiffure de plume du chef de guerre Salish se déploie sous l'effet d'une mécanique rouillée et agrandit encore une silhouette déjà hors norme. Même si les vêtements de peaux sonnent faux sous la lumière artificielle, la mise en scène orchestrée par Bailey est véritablement

Teenage Wasteland

impressionnante. De jour, cette pathétique représentation de la réalité semble bien triste. De nuit et avec les talents de conteur de Bailey, c'est comme si le Croc peint sur le mur derrière la scène pulsait d'une aura maléfique¹³.

☉ Visite suite aux conseils de Waneta

♪ Wendy and Lisa, *Heroes*

Si les PJ viennent avec des questions concernant les événements étranges qui secouent l'air habituellement paisible d'Evergreen, Balthasar ne semble pas être le même homme qu'à l'accoutumée. Il se révèle comme étant le doyen de la communauté Salish. Un air digne s'imprime sur son visage ridé, l'homme fixe les PJ intensément avec, dans ses yeux, toute la sagesse de son peuple millénaire. Si on lui demande, il raconte l'histoire de Grand Père Tonnerre et de Père Loup¹⁴. Selon lui, le loup est un concept abstrait. Il représente la part sauvage des hommes. Retrouver le loup en soi, revient pour le vieil homme à s'accepter soi-même et à faire preuve de bienveillance envers sa nature profonde. Si les PJ l'écoutent attentivement, ses enseignements peuvent faciliter leur accès à leur appel Primal. Dans ce cas, le jet pour résister à la transformation devient plus dur et il faudra désormais réussir un jet de **Sang Froid + Résolution D4** pour garder le contrôle.

Balthasar n'est pas devin et il ne peut pas faire le lien entre les PJ et Charles si on ne le met pas sur la voie. Par contre, il peut tout à fait parler de famille de Charles avec laquelle la tribu Salish avait d'excellents liens. En effet, si Balthasar ne connaissait pas Charles ni Gordon, il avait des liens très forts avec les parents de ceux-ci. En tant qu'uniques descendants des protecteurs du Croc, la famille Thornton avait gardé un contact presque permanent avec les Salishs.

Ceci, bien sûr, jusqu'au tragique accident de voiture de 1969 qui coula la vie aux parents de Charles et Gordon.

Cette rencontre est un moyen pour les PJ d'en apprendre plus sur la nature surnaturelle de Charles et Gordon et sur leur étrange lien avec la région.

Scène G4 : Morgue

✧ Scène enquête

☉ Visite suite à la mort de Mary

Une visite à la morgue est l'occasion de lancer vos PJ sur une fausse piste en leur faisant peur sur le thème des zombies. La scène peut se jouer en mode infiltration car le personnel n'admet pas que des gamins trainent dans les couloirs. Demandez plusieurs jets de **Dextérité + Furtivité D2 à 4** aux joueurs afin de contourner la vigilance des différents employés du service de police scientifique. Lorsque les PJ arrivent au sous-sol, ils sont accueillis par un ricanement sinistre agrémenté d'une remarque du genre « *Tiens, tiens, tiens, qu'est-ce que nous avons là ? De la chair fraîche ?* » **Danny** le croquemort se veut taquin, mais il est surtout inquiétant. Il ne s'inquiète pas outre mesure de la présence des PJ dans sa morgue.

Ce personnage afro-américain est sinistre et désabusé au possible. Ancien croyant et pratiquant de l'église évangélique d'Evergreen, un deuil très douloureux l'a dégoutté de la religion. Depuis, il croit dur comme fer à la fatalité. « *Quand c'est ton heure, c'est ton heure* », répète-t-il à qui veut l'entendre.

Le corps de Mary Patterson est toujours en cours d'analyse, il faut dire que c'est un véritable casse-tête. Danny s'essaye même à l'humour en disant avec un demi-sourire qu'il n'a pas fait assez de puzzles lorsqu'il

¹³ Cette légende n'a, semble-t-il, rien à voir avec l'intrigue actuelle de ce scénario. En réalité le Croc et le passage qu'il ouvre sur le monde des esprits a bien une influence indirecte sur le comportement de

Gordon, mais ces secrets seront révélés dans la deuxième partie de cette histoire (en cours d'écriture).

¹⁴ Voir arc narratif F.

Teenage Wasteland

était enfant. La dernière fois qu'il a vu des blessures telles que celle-ci c'était lorsque son père à lui était le médecin légiste en 1979. Si on lui demande à avoir accès au rapport d'autopsie, Danny n'est pas très optimiste et répond que cette affaire est trop vieille. L'autopsie avait été effectuée avant le système de classement actuel et le dossier est sans doute introuvable. Il conseille néanmoins aux joueurs de demander directement au shérif ou alors d'aller consulter les archives de la ville à la bibliothèque.

Scène G5 : Le Belvédère

✿ Scène enquête

🕒 Si les PJ décident de retourner sur les lieux du crime

♪ **Ben Babbitt, the Stars drop away** (Les étoiles se lèvent sur la plaine)

♪ **Ben Babbitt, Animal bones** (Le vent dans les arbres)

♪ **Ben Babbitt, ghost in the static** (Le matin se lève)

Il y a fort à parier que les PJ aillent tôt ou tard inspecter le lieu du meurtre de Mary. Pour cela il faut prendre une voiture et/ou y aller à pied. Le Belvédère est un lieu peu accessible, car éloigné de la ville. L'idéal pour maintenir une atmosphère horrifique serait de les pousser à y aller de nuit, surtout si Donald et Wendy leur ont expressément demandé de ne pas se rendre là-bas. Dans ce cas, ils peuvent faire le mur et/ou chiper la voiture des parents. Évidemment, toute visite en journée permet de diminuer toutes les difficultés ci-dessous de 1.

Les étoiles brillent de mille feux et la lune est un fin croissant dans le ciel¹⁵. La visibilité est bonne en début de soirée. Un jet d'**Astuce** + **Mécanique D3** permet de déterminer qu'il y a des traces de pneus. Le

même jet avec une **D4** permet d'identifier que les traces correspondent à la voiture de Johnny. Un jet d'**Astuce** + **Investigation D3** permet de repérer un bout de rétroviseur arraché plus loin dans l'herbe et le même jet **D5** révèle la présence de traces de pas venant d'un humain lourd et de grande taille. La séparation des pas suggère une taille proche des 2 m ; leur profondeur un poids avoisinant les 100 kg. En effet, Gordon est venu sous forme Glabro¹⁶.

Du Belvédère, les PJ pourront voir distinctement le Croc, le pic des montagnes surplombant Evergreen.

🕒 Si les PJ décident de s'enfoncer dans la forêt depuis le belvédère

♪ **Radiohead, there there** (perdu dans la forêt)

♪ **The Cure, A forest** (la traque)

♪ **Foo fighters, Everlong** (la traque)

♪ **For what it's worth, Buffalo Springfield** (levé du soleil après l'attaque dans les bois)

En continuant leur investigation, les PJ s'enfoncent de plus loin dans la forêt. Le vent commence à se lever dans les arbres et le ciel se couvre. Ils croient entendre un bruit plus loin, comme une plainte dans le vent, ou peut-être reconnaîtront-ils une scène qu'ils ont vue en rêve. Vous avez toute liberté d'utiliser des éléments précédents pour les attirer dans les bois. De plus en plus loin jusqu'à ce qu'ils soient perdus (jet de difficulté croissante d'**Astuce** + **Survie D2... + 1... + 1**).

La nature primale de ces bois noirs se révèle alors et l'atmosphère devient progressivement sauvage et inquiétante. Le souffle du vent s'est mué en plainte et

¹⁵ Comme indiqué dans le calendrier page 20, la nouvelle lune est attendue pour le 11 avril 1994, durant la semaine du 4 au 10, la lune est donc décroissante, passant de gibbeuse à un croissant.

¹⁶ Note de l'auteur : je sais, cette désignation correspond à l'appellation de **Loup-Garou : L'Apocalypse** et non de **Loup-Garou : les Déchus**... J'aimerais écrire que je suis désolé, mais ça serait mentir.

Teenage Wasteland

les corbeaux croassent comme s'ils se réjouissaient de la pitance qui leur sera offerte. Si les PJ insistent et ne rebrousse pas chemin, il se pourrait bien qu'une chose décide de les traquer... Vous avez là une occasion parfaite de créer une confrontation avec Gordon. Un jet d'**Astuce + Survie D2** leur permet de savoir que quelque chose s'est lancé à leur poursuite. Un jet de **Résistance + Athlétisme D5** permet d'éviter la confrontation avec leur Nemesis sous sa forme de Hispo¹⁷ et de sortir de la forêt au petit matin.

Néanmoins, et pour éviter un anéantissement complet de votre groupe de joueur, vous pouvez leur accorder (s'ils réussissent un jet de **Résistance + Athlétisme D3**), de trouver une échappatoire sous la forme d'une grotte dans laquelle ils peuvent se cacher jusqu'au petit matin. Cette grotte est un nouvel accès au réseau souterrain qui serpente sous la région d'Evergreen. Au centre de cette grotte, ils trouvent une pierre levée sur laquelle a été gravé un symbole mystique : un soleil percé par un pic ressemblant en tous points au Croc (ce symbole il peut être également trouvé au moulin ou dans la grotte derrière la cascade de la pierre plate). Une fois réfugiés dans cette grotte, vous pouvez demander les jets suivants à vos joueurs.

Avec un jet d'**Astuce + Occultisme D3**, les PJ peuvent ressentir une aura étrange. Une odeur qui leur rappelle une époque oubliée qu'ils n'auraient pas connue mais dans laquelle ils se sentiraient bien. S'ils parviennent, sur ce même jet à atteindre **5 succès**, ils remarquent la présence de runes indiennes encadrant un passage qui s'enfonce plus loin sous la terre. Depuis ce tunnel creusé, les PJ peuvent atteindre la grotte Salish de la pierre plate.

Dans tous les cas, ils arrivent en plaine au petit matin, après avoir pris la fuite en

voiture ou s'être cachés pendant des heures. La nuit a été éprouvante et les PJ en ressortent avec la certitude que quelque chose de maléfique se cache dans ces bois.

Scène G6 : Le commissariat

✧ Scène enquête

⌚ Si les joueurs vont à la police pour poser des questions

Cet arc narratif raconte les possibilités d'interaction avec le représentant des forces de l'ordre d'Evergreen. Dès les premiers jours de cette semaine maudite, les meurtres et les événements étranges vont se succéder et le bureau du shérif sera rudement mis à contribution. Il est plus que probable que les PJ aient affaire avec lui dès les premiers jours. Si ce n'est pas le cas, les scènes scriptées 4 et 7 se chargeront de mettre le Shérif Jared sur la route de vos joueurs.

Une visite au commissariat permettra aux joueurs d'en apprendre plus pour autant qu'ils soient un minimum convaincant. Jared ne leur laissera sans doute pas l'accès direct aux preuves. Les joueurs peuvent donc tenter plusieurs approches :

- Un jet d'**Intelligence + Politique D6** leur permettra de convaincre frontalement le shérif de leur laisser avoir accès aux éléments de l'enquête.
- Un jet de **Manipulation + Persuasion D3** permet de faire croire à Jared qu'ils viennent pour amener d'importants éléments à l'enquête. Une fois sur place, un jet d'**Astuce + Furtivité D3** permet de consulter le dossier de l'enquête.

Dans les deux cas, les joueurs apprendront les éléments suivants :

- Johnny Mc Tierman est un suspect majeur du meurtre de Mary. Il a reconnu être la dernière personne à avoir vu Mary. Néanmoins, aucune

¹⁷ Même remarque que pour la note précédente.

Teenage Wasteland

trace de son ADN n'a été retrouvée sous les ongles de la victime¹⁸.

- Les analyses labo montrent la présence d'ADN canin. Le shérif a contacté le conservateur du musée de sciences naturelles pour avoir l'avis d'un expert en zoologie et pour faire des relevés sur le lieu de crime. La requête a été refusée par le conservateur. Ce dernier aurait refusé sous prétexte que le traitement fait à Waneta est juste une souillure de plus sur la dignité des amérindiens. De plus, il aurait hurlé que les oracles de sa tribu avaient prédit que ces terres étaient maudites après l'arrivée des blancs.

S'ils parviennent à éloigner Jared un moment, ils auront l'occasion unique de fouiller son bureau. Un jet d'**Astuce** + **Larcin D5** leur permet de trouver un coffre dissimulé derrière un tableau. Dans ce coffre ils peuvent trouver une lettre de Jared datant de 1979. Dans cette lettre, il demande aux habitants d'Evergreen de ne pas faire cas des enfants de Charles afin que ceux-ci puissent grandir en paix, loin des griefs qui pourraient être retenus contre leur père. Les PJ peuvent également trouver leurs véritables actes de naissance. Leurs prénoms n'ont pas été changés mais ils peuvent apprendre que leur nom d'origine est celui de Thornton. Le shérif conservait également des coupures de presse arrachées qui évoquent la mort de l'assassin Charles Thornton et de ses enfants, confiés à une famille d'accueil. Il est important de noter que ces articles sont exactement ceux qui manquent à la bibliothèque.

Pour finir, il y a des balles spéciales dans l'armurerie du Shérif (ainsi que chez lui). Un jet d'**Astuce** + **Armurerie D3** permet de déterminer qu'il s'agit de balles en argent.

Il est important de noter que faire parler Jared relève du miracle. L'homme est borné au-delà des mots et il refuse obstinément de se laisser aider par des « gamins ». Bien entendu, il sous-estime grandement les capacités des personnages. Cet orgueil s'explique par le fait que Jared culpabilise de n'avoir pas pu sauver Evelyn et Charles des années auparavant. Si le Shérif reste silencieux sur sa place dans l'histoire de Charles Thornton, il est néanmoins possible de lire entre les lignes et de deviner le malaise existant chez ce brave homme. Autorisez les joueurs insistants dans cette voie à faire un jet de **Manipulation** + **Empathie D5** afin de deviner que le Shérif n'est pas le monolithe sérieux qu'il cherche à montrer. Quelques allusions au passé de la ville et la mention du nom de Thornton suffisent à le déstabiliser et il quittera précipitamment le bureau en prétextant quelque activité urgente. Laissant ainsi le champ libre aux PJ un peu curieux.

Scène G7 : Suivre Johnny

✿ Scène enquête

🕒 Si les joueurs commencent à soupçonner Johnny

🎵 Queen of the stone age, *Make it with Chu*

D'ordinaire, Johnny est le genre de garçon qui change l'atmosphère d'une pièce en y entrant. Sa désinvolture ainsi que sa belle gueule laissent les femmes fébriles et les hommes jaloux. Il n'est pourtant pas un élève modèle. Sans être particulièrement mauvais, son unique centre d'intérêt est sa voiture qu'il chérit plus que tout. Il s'agit d'une *Plymouth Belvedere* de 1957 customisée. La carrosserie coupée est repeinte en rouge et blanc et l'intérieur entièrement cuir a été installé par Johnny lui-même.

¹⁸ La méthode de repérage par empreinte ADN a été découverte en 1985 et mise en service pour la première fois en 1987. En 1994, cette méthode d'investigation reste une technique de pointe. *Fun*

fact : 1994 est en réalité la date de la première utilisation d'un ADN non humain pour identifier un criminel. Mais il s'agissait alors d'un chat et non d'un loup-garou.

Teenage Wasteland

Les rumeurs le concernant sont nombreuses : selon certains, il fait des courses illégales dans un terrain vague ou dans la portion d'autoroute en construction au nord d'Evergreen. Selon d'autres, il multiplie les aventures alors que sa petite copine officielle est Geena McGuire. Il aurait récemment montré un intérêt très marqué pour la fille du professeur de littérature, Mary Patterson.

Vous l'aurez compris, Johnny est un rebelle, une forte tête à la Dean Moriarty¹⁹. Sa réputation, ainsi que sa popularité font que les professeurs eux-mêmes évitent d'attirer son courroux. C'est pourquoi il n'est pas inquiet alors qu'il ne se présente pas au lycée pendant plusieurs jours en ce début de semaine sans réelle excuse de lundi à mercredi.

Lorsqu'il réapparaît à l'enterrement mercredi, ce n'est plus le même homme. On peut voir facilement à son regard vide que quelque chose s'est brisé en lui. En tant que suspect le plus évident, les PJ seront peut-être tentés d'en apprendre plus sur lui. D'ordinaire très mystérieux, le suivre est d'une facilité déconcertante car le pauvre garçon n'est plus tout à son affaire.

Il habite dans une caravane de Greenest Estates. S'y introduire est relativement facile. Les PJ doivent pour cela réussir un jet de **Dextérité + Larcin D1**. À l'intérieur, beaucoup de pièces mécaniques montrent l'intérêt presque obsessionnel de Johnny pour sa voiture. Néanmoins, un détail peut choquer les plus observateurs. Un carnet arbore en effet la table de nuit du jeune homme. Les pages de ce carnet sont noircies de dessins cauchemardesques que Johnny a griffonnés ces dernières nuits. Les formes semblent abstraites au premier regard, mais une vue d'ensemble et une forte sensibilité à l'art brut permet de percevoir un schéma derrière cet ensemble de dessins : dans les

cauchemars de Johnny, une forme toute en dents en griffes et en fourrure surgit de la brume pour faire couler le sang. Étant donné qu'il a commencé à dessiner ses cauchemars lundi, vous devez ajuster la quantité de dessins disponibles ainsi que la difficulté pour reconstituer la vue d'ensemble à partir des dessins. Un jet d'**Astuce + Occultisme D4** permet d'y voir plus clair. Cette difficulté est valable si le test est fait lundi. Baissez cette difficulté d'un point pour chaque jour supplémentaire.

Johnny va souvent rendre visite à sa mère qui habite légèrement à l'extérieur de la ville. La pauvre femme n'a plus toute sa tête depuis la mort de son mari (tombé au champ d'honneur au Vietnam). Si les PJ s'introduisent dans la maison, la maman de Johnny prendra l'un des membres du groupe pour Mary. Elle exprime son contentement de voir la jeune fille avec une phrase comme « *Ah, ma petite Mary, ça faisait longtemps que je t'avais pas vu* ». Puis elle se met à parler de tout et de rien. C'est une occasion parfaite pour des joueurs retors d'en apprendre plus. La mère de Johnny racontera tout ce qu'ils veulent savoir, de la relation entre Johnny et Mary, jusqu'aux rendez-vous secrets au belvédère. En réalité, Mary, dans sa grande bonté, allait souvent visiter la mère de Johnny.

Scène G8 : Expérimentations

✧ Scène enquête

⌚ Si un des joueurs décide de mener des expériences sur son propre état

Quoi de plus normal, quand on est adolescent, d'apprendre à découvrir son corps soumis à de perturbantes transformations ? Devant les événements étranges qu'ils subissent ainsi que les métamorphoses de leur propre corps, les joueurs vont probablement se lancer dans diverses expérimentations. On peut

¹⁹ Si vous ne l'avez pas encore lu, précipitez-vous chez votre libraire et achetez « La route » de Jack Kerouac.

Teenage Wasteland

imaginer plein de situations et leur trouver des correspondances avec des comportements de la vie réelle : de la découverte en solitaire proche de l'onanisme, aux explorations hésitantes avec son petit copain ou sa petite copine (souvenez-vous : ce n'est pas sale), en passant par les comparaisons entre meilleurs amis (« *c'est juste pour voir comment c'est fait* »). Il est probable que les joueurs profitent de ces moments d'intimité pour conclure les romances qu'ils auraient entamées dans les couloirs du lycée.

Gérer les scènes de sexe

Teenage Wasteland est un scénario qui parle d'adolescence, de découverte de son corps, de romance et de printemps. On peut logiquement s'attendre à que le sexe arrive tôt ou tard sur le tapis et que les joueurs cherchent à « pécho ». Plus qu'une découverte de leur état de loup-garou, les scènes que vous pouvez jouer dévieront probablement vers le rapport à soi et à son intimité.

À l'heure des *shitstorms* et des remises en question globales, on serait en droit de choisir la facilité et, à la question « *comment gérer les scènes de sexe ?* » être tenté de répondre par « *comme vous le sentez, cela ne nous regarde pas* ». Au lieu de cela, nous allons essayer de résumer les différentes options que vous avez pour aborder ce sujet tabou.

1) Vous pouvez être cru et sérieux à la manière d'un documentaire catholique irlandais des années 50. La pratique sexuelle n'est finalement qu'une des composantes de la reproduction humaine, pas de quoi en faire un plat.

2) Vous pouvez au contraire vous vautrer dans l'humour potache à la manière des

films des années 2000 du genre *American Pie*. Dans ces médias, la dédramatisation vient du fait que tous les protagonistes sont obsédés par la chose. Le sexe comme composante omniprésente du jeu social devient alors surtout un prétexte à l'expérimentation de soi et des autres. Les scènes normales de la vie d'un adolescent peuvent facilement devenir gênantes (et comiques) lorsqu'elles sont replacées dans un autre contexte. On citera la scène très connue de la tarte aux pommes dans *American Pie*, ou encore la scène du sex toy dans *Another Teenage Movie*.

3) De nombreuses œuvres modernes voient le jour avec pour objectif de trouver un juste milieu. On citera la série britannique *Sex Education* ou les excellentes chroniques de Yann Marguet intitulées *Sexomax*. Dans ces courtes capsules, le trublion de la RTS (Radio Télévision Suisse) prodigue des conseils sexuels avec humour et bienveillance.

4) L'utilisation d'outils de sécurité émotionnelle comme la *X card* peut être utilisée si vous ne connaissez pas bien vos joueurs (lors d'une convention par exemple) ou si vous ne vous sentez pas à l'aise pour lire les émotions de vos joueurs.

De manière générale (et ce conseil pourrait bien dépasser le cadre de ce simple scénario), en ce qui concerne le sexe, le maître mot est : **bienveillance**. Envers soi comme envers autrui.

On peut aussi imaginer des joueurs plus pragmatiques et des expérimentations quasi scientifiques. Il est facile de mettre en place un élevage de rat dans le sous-sol de ses parents et de mener des expériences comportementales sur ces pauvres petites bêtes²⁰. Reportez-vous alors à l'arc narratif

²⁰ Note de l'auteur : Alors, ça peut paraître farfelu comme idée, mais cette option a été jouée lors

d'une partie test et il a semblé tout naturel de l'intégrer au scénario.

Teenage Wasteland

A pour déterminer l'état de nervosité des rougeurs en présence des PJ. Un joueur proche de la transformation finale (Appel Primal niveau 2) est à même de provoquer une crise cardiaque chez les rats par sa simple présence et par l'odeur de prédateur qu'il dégage.

Des joueurs encore plus chevronnés pourraient essayer de créer un laboratoire et de provoquer la transformation eux-mêmes par induction chimique. Dans ce cas, autorisez un jet d'**Intelligence** + **Science D4** pour créer un cocktail chimique de transformation.

Arc Narratif H : Décalage Radio

Cet arc narratif développe les scènes relatives à la musique. Vous aurez sans doute noté que chaque scène, ou presque, comporte des conseils musicaux. De plus, vous trouverez en annexe de ce scénario, des *playlists* que vous pouvez créer afin de simuler l'existence d'une radio dans la diégèse de cette histoire. Saisissez la moindre occasion pour diffuser de la musique : une radio allumée dans un bar, une voiture qui passe les fenêtres ouvertes ou tout simplement lorsque les PJ allument eux-mêmes le poste radio. Les PJ peuvent donc écouter, à différents moments, des sons de cette époque.

Ces pistes ne sont pas là que pour l'ambiance. L'arc narratif que voici raconte une sous-intrigue liée à un amateur de musique lié de très près à toute cette histoire : Isaac Pannetier.

Scène H1 : Les radios d'Evergreen

⚙ Scène enquête

🕒 Si les joueurs allument la radio

Les radios locales sont au nombre de trois :

- **KXRX FM** qui est émise depuis Seattle. La programmation se veut généraliste et on peut y écouter toute la musique typique des années 90 (hip-hop, pop, rock...). C'est la plus impersonnelle des trois radios présentées ici car elle s'adresse spécifiquement au public de Seattle. La diffusion de musique est constamment interrompue par des publicités dont les habitants d'Evergreen n'ont en général rien à faire.
- **Big Red FM** est une production locale qui fait la fierté des habitants d'Evergreen. Cette station passe du grunge à toute heure du jour et de la nuit. C'est d'ailleurs en écoutant Big Red FM que les PJ auront le plus de chances de tomber sur l'annonce de la mort de Kurt Cobain.
- **Studio Radio Pirate** est une station locale qui porte son lot de mystère. En effet, la fréquence émet de la musique non-stop de 4 h à 20 h. On peut y écouter tout type de musique, mais la programmation est principalement orientée vers le rock des années 50 à 70. Lorsque le soleil se couche, le seul et unique animateur de la station prend l'antenne. Cette figure devenue légendaire parmi la jeunesse d'Evergreen se fait appeler : **The Slenderman**²¹. On raconte que le Slenderman serait un fantôme qui émettrait depuis l'au-delà. Sa voix d'outre-tombe raconte des histoires toutes plus effrayantes les unes que les autres et commente avec pertinence les morceaux de musique qu'il diffuse.

²¹ Je vous vois venir petits taquins. La légende urbaine du Slenderman date en réalité des années 2000. On y fait pas allusion avant car il s'agit d'un conte moderne et pas d'une adaptation

d'une légende ancienne. Si vous êtes tatillon ou si votre parterre de joueurs l'est, optez pour un surnom différent : Isaac peut alors se faire appeler « **l'Homme Pâle** ».

Teenage Wasteland

Mis à part servir de prétexte à une diffusion de musique pendant votre partie, ces différentes radios peuvent également servir à intégrer un jeu dans le jeu (voir les règles du blind test page 9) ou alors à dévoiler, en trame de fond, l'arc narratif de la mort de Kurt Cobain. Dans ce cas, les nouvelles ne font que de répéter en boucle les titres de Kurt et les stations diffusent des messages larmoyants de Courtney Love, confirmant par là même que l'évènement est en train de marquer la scène rock au fer rouge. Enfin, vous pouvez utiliser ces radios pour accompagner d'autres arcs narratifs comme par exemple celui de l'organisation de la fête du printemps par le BDE.

Big Red FM

Il serait amusant qu'à chaque fois que les PJ allument le post Radio et qu'ils tombent sur Big Red FM, un jingle tonitruant leur bondisse aux oreilles²². Voici quelques idées de jingles si vous voulez agrémenter votre partie.

Big Red FM, si tes parents te demandent de baisser le volume, c'est que tu es sur la bonne station !

Big Red FM, si ton chien hurle à la mort, c'est que tu es sur la bonne station !

Big Red FM, si le volume est trop fort même pour tes voisins, 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 !

Le texte ci-dessous est une annonce radio faite à Big Red FM. Vous pouvez donc le lire avec une voix radiophonique enjouée et même le faire précéder d'un des jingles cités plus haut.

Et bien bonjour à tous, il est 8 h, nous sommes le lundi 4 avril et c'est une nouvelle semaine qui commence ici avec nous, dans le Montana. Vous écoutez Big Red Radio et je serai votre serviteur toute cette semaine de 8 h à 11 h et de 20 à 23 h.

Nous allons jouer avec vous à un petit blind test. Je vous rappelle les règles, chaque matin une nouvelle chanson et chaque matin de superbes lots à gagner pour le premier qui sera en mesure de nous dire le titre ainsi que l'artiste. Et comme nous sommes modernes (eh oui, 1994 c'est déjà le futur), notre standard téléphonique est ouvert et il croule sous les appels, mais calmez-vous les bichons, le morceau mystère du jour n'a pas encore été diffusé.

(Le morceau de votre choix passe)

Nous allons déjà réceptionner notre premier appel.

(Interrogez vos joueurs et laissez les souvenirs de l'année 94 remonter...)

Scène H2 : The Slenderman

⚙ Scène enquête

🕒 Si les joueurs décident de participer au Zapping du Slenderman

♪ Al Green, I am so tired to be alone (avant l'entrée en onde du Slenderman)

♪ Kool & the gang, Summer Madness (l'entrée en onde du Slenderman)

♪ Al Green, Let's stay together (après le zapping)

Studio Radio Pirate est une fréquence non répertoriée qui passe de la musique non-stop de 4 h à 20 h. Le soir venu, un animateur nommé « **The Slenderman** » prend la parole et, avec sa voix de velours,

²² Vous pouvez trouver, sur YouTube, une playlist pour ces différentes radios en lançant une recherche avec les mots clés « Teenage Wasteland jdr »

Teenage Wasteland

commente les musiques qu'il s'apprête à passer, se lance dans des envolées poétiques sans queue ni tête ou encore réceptionne des appels. Même s'il donne son numéro à l'antenne, il est très difficile de le localiser car il est sur liste rouge.

Un soir que les héros seront branchés sur les ondes, ils tomberont forcément sur Studio Radio Pirate à l'approche de 20 h. Tout d'abord, ils auront la chance d'écouter la chanson d'Al Green « I'm so tired to be alone ». Le titre sera suivi d'un grésillement parasite. Puis à 20 h pile, un long son de cloche se fait entendre. C'est le coup de semonce qui annonce la prise d'antenne du Slenderman. Puis les premières notes de musique du titre *Summer Madness* de **Kool & the Gang** émergent du silence et peu après, la voix de l'animateur mystérieux occupe tout l'espace sonore de la station.

« Bonsoir chers auditeurs, ici le Slenderman qui vous parle sur les ondes de Studio Radio Pirate. Nous venons tout juste d'écouter un titre du très vénéré Al Green qui s'intitule "I'm so tired to be alone" et qui reflète exactement ce que j'ai ressenti toute la journée avant de vous retrouver à l'antenne. Nous écouterons après un autre tube de Al Green qui, lui aussi, exprime ce que je ne saurais vous dire avec autant de classe "Let's stay together". Mais il est l'heure maintenant de notre très attendu Zapping. Pour les nouveaux venus, je résume les règles du jeu. Vous appelez, je décroche, pas de filtre, pas de censure exceptée la mienne. Dites ce que vous voulez, si vous m'ennuyez, si vous ennuyez les auditeurs, je raccroche. Il faut aller très vite, car en tout peut se jouer en quelques secondes. Séduisez-moi, séduisez les autres auditeurs, c'est parti mesdames et messieurs pour le grand Zapping... »

Le principe du **Zapping** est simple : les auditeurs appellent le numéro de la station et arrivent directement à l'antenne (après un passage plus ou moins long par un répondeur d'attente). Le Slenderman étant

seul à gérer la station, il n'y a aucun filtre, aucune censure ce qui fait que les auditeurs qui passent à l'antenne sont très souvent vulgaires, insultants ou malpolis. Vous avez la charge, dans cette scène, d'inventer des interventions imaginaires de PNJ qui appellent pour des raisons variées et souvent absurdes. Le Slenderman raccroche dès que l'intervention lui déplaît ou qu'il estime qu'elle peut ennuyer les auditeurs. Il ne perd jamais son calme et ses réponses sont souvent cinglantes. Voici quelques idées en vrac :

- Un fan de la station appelle pour féliciter le Slenderman. L'autre raccroche en disant « *Boriing...* ».
- Un auditeur visiblement aviné insulte copieusement la mère du Slenderman
- Un groupe de jeunes filles hurlent les paroles des Spice Girls. Le son est horrible et la chanson méconnaissable.
- Un jeune homme hurle sans aucune raison « *PITER, C'EST MA MÈRE !!* »
- Un *red-neck* à l'accent invraisemblable parvient à maintenir le crachoir pendant 30 secondes sans qu'aucune de ses phrases ne soit compréhensible. Le Slenderman le coupe après une intonation visiblement interrogative.
- « *TA MÈRE FAIT LE TROTTOIR !* » « Oui et c'est là qu'elle t'a abandonné, heureusement pour elle ».
- Un auditeur ne réalise pas qu'il est à l'antenne, le Slenderman coupe au bout de deux secondes de silence, lorsque l'infortuné réalise finalement que c'est à lui. On

Teenage Wasteland

n'entend que le début d'un
« *Bonjour...* »

- « **VA TE FAIRE FOUTRE !** » « On lui dira » répond tranquillement l'animateur.
- « Maeve ! Je t'aime ! » lance une voix juvénile.
- « Betty ! C'est réciproque ! » répond quelques instants plus tard une autre voix tout aussi jeune.
- « Bonjour, j'appelle car j'aimerais une pizza quatre fromages... »

Les PJ peuvent intervenir à tout moment, dans ce déversement d'absurdités. Permettez-leur de participer à ce défouloir, mais soyez prêt à répondre du tac au tac. Ils seront entrecoupés par toutes sortes de PNJ, des adolescents et adolescentes principalement, mais aussi des *Red-Neck*, des avinés agressifs, des hippies pacifistes, des provocateurs, des dépressifs et des désœuvrés.

Le but du jeu est de tenir l'antenne le plus longtemps possible avant que le Slenderman ne leur raccroche au nez avec une remarque acerbe. C'est avant tout un jeu, mais aussi un défouloir pour certains auditeurs et un moyen de faire passer un message pour d'autres²³.

Les PJ devront être suffisamment intéressants pour attirer l'attention du Slenderman. Le meilleur moyen est de parler de Charles Thornton ou des meurtres en général. Si cela devait se produire, Isaac stoppe brusquement le Zapping, lance un morceau de musique et reprend la discussion avec les PJ hors antenne. Il commence par tancer vertement les PJ en leur reprochant d'avoir abordé le sujet aussi frontalement et sur une diffusion publique.

Le Slenderman n'a rien à se reprocher, car il est ce qu'il prétend être, mais il est devenu paranoïaque après les événements tragiques qui ont déchiré leur groupe d'amis 20 ans auparavant. Désormais, il ne supporte plus aucune tension sociale et vis reclus dans les bois. Il se croit pourchassé et ajoute que certaines personnes de la région lui en veulent d'être encore en vie, c'est pourquoi il ne veut pas ressortir de vieilles histoires qui ne feraient que raviver des sensibilités à fleur de peau. Moyennant un peu d'argumentation (**Manipulation + Relationnel ou Empathie D2**), il cède et leur indique le lieu où se trouve sa cabane depuis laquelle il diffuse la station Studio Radio Pirate. Les PJ peuvent, par exemple, insister sur le risque d'être sur écoute et que la discussion par téléphone n'est pas l'option la plus discrète.

Scène H3 : La cachette d'Isaac

⚙ Scène enquête

🕒 Si les joueurs décident de se rendre au lieu de rendez-vous du Slenderman

🎵 Radiohead, *There There*

La cachette du Slenderman est une cabane perdue au beau milieu de la forêt de Blacktail. Le chemin pour y arriver est donc une occasion de plus de se faire peur à vos joueurs avec des fausses pistes. Utilisez un PNJ quelconque pour faire allusion aux disparitions étranges qui sont soi-disant fréquentes dans la forêt. Repensez au film « *Le projet Blair Witch* » et utilisez certains éléments de ce film pour placer vos joueurs dans des situations inquiétantes : découverte de figurines en paille tressée sur leur chemin, un petit sac plein de dents humaines ou encore une maison abandonnée d'où émane une lumière faiblarde.

Vous pouvez également lancer les PJ sur d'autres arcs narratifs. S'ils tombent sur des

²³ Le concept a réellement existé dans les années 90 sur la radio Skyrock (à l'époque où on passait du rock...). L'animateur s'appelait Maurice et son

Zapping ressemblait à peu de détails près à ce qui est décrit dans ce paragraphe.

Teenage Wasteland

cadavres de chiens en putréfaction, cela peut être l'occasion de bifurquer sur l'arc narratif J5 en découvrant tout à fait par hasard le Big Black Gorilla Club.

Une fois arrivés à bon port, les PJ rencontrent le Slenderman, autrement dit Isaac Pannetier. Il est possible qu'ils connaissent son visage pour l'avoir déjà vu sur une vieille photo (chez Mrs Patterson ou encore à la bibliothèque). Décrivez un homme à la peau noire, grand et émacié. Il ne respire pas la santé et on peut voir sa pâleur malgré la couleur de sa peau. Il porte en permanence une chemise à carreaux poussiéreuse ainsi que des bottes de chasse.

Le vieil homme, rendu à moitié fou par la solitude ainsi que par les traumatismes de sa jeunesse, peut néanmoins être d'une grande aide aux PJ. Isaac n'a pas eu de contacts sociaux directs depuis des années et les premières minutes sont délicates. Oscillant entre l'envie de parler et celle de fuir, Isaac fait, dans un premier temps, comme si les PJ n'étaient pas dans la pièce. Il mène donc sa vie d'ermite un moment avant de réagir aux réactions que les PJ ne manqueront pas d'avoir.

Un jet de **Manipulation + Empathie D3** permet de créer un contact visuel pour le forcer à parler. Dès qu'il est mis en confiance, le vieil homme se met à parler et à raconter tout ce qu'il sait. Il a vécu les heures sombres de la ville et sera à même de donner aux PJ les explications qu'ils demandent. Il peut tout d'abord expliquer l'amitié des deux frères et leur départ de la ville après la mort de leurs parents. Lui aussi a été ravi du retour de Charles quelques années plus tard, ainsi que de la naissance de leurs enfants. Enfin, il était là lorsque Gordon revint pour se livrer à un massacre avant d'être stoppé par Charles. Isaac est, comme les autres conjurés, au courant de la véritable ascendance des PJ et pourra le leur révéler si les PJ lui en font la demande²⁴.

Un jet de **Charisme + Persuasion D4** permet d'insuffler une étincelle de courage dans le cœur du vieil homme et de le convaincre de venir en aide aux PJ.

Arc narratif I : Frayer avec les idiots

Les scènes de cet arc narratif décrivent la possible intégration des PJ dans la fraternité Alpha Psi Omega (acronyme désormais en APO). Cet arc narratif est en fait une autre façon de voir les membres de cette organisation étudiante. La scène 5 les présente comme les pires salauds de la terre, car ils harcèlent le pauvre Waneta et mettent en danger lui ainsi que ses amis. Vous pouvez, avec ces quelques scènes, les rendre un peu plus sympathiques étant donné que la fraternité comporte sans aucun doute quelques mauvaises personnes, mais sans doute également quelques chouettes types.

Scène I1 : L'intronisation

✧ Scène enquête

⌚ Si un des joueurs sèche les cours

Il se peut que les joueurs demandent spontanément à intégrer la fraternité APO. Dans le cas contraire, ils peuvent rencontrer ses membres s'ils décident de sécher les cours un après-midi. Un groupe d'APOtres trainent en permanence en ville à bord d'un pick-up Toyota Hilux noir de 1986. Ceux-ci proposent aux PJ d'intégrer leur fraternité, mais leur demandent de passer au préalable un rituel initiatique.

Ce bizutage est évidemment un moyen facile pour se moquer des plus jeunes, mais la proposition des APOtres est néanmoins sérieuse et les personnages peuvent envisager sérieusement de se faire accepter par ce groupe très fermé. Ils doivent, pour

²⁴ Voir encadré « les conjurés » page 67.

Teenage Wasteland

cela se comporter de l'une des manières suivantes :

- Se soumettre et s'intégrer

Les PJ peuvent faire le choix (surprenant) de subir tout ce que les APOtres ont préparé pour eux. Le rite initiatique prend la forme d'un rituel dans les bois à base d'humiliations verbales et/ou vestimentaires, de gages idiots et d'épreuves physiques sous l'effet de l'alcool. Pour réussir toutes les épreuves, les PJ doivent remporter un jet de **Sang Froid** + **Résolution D3** ainsi qu'un autre de **Résistance** + **Athlétisme D4**. De plus, ils doivent accepter de concéder un *crush* à chacun des membres du groupe des APOtres.

- Résister et vaincre

Solution plus probable, devant l'imbécilité des épreuves qu'on leur demande d'accomplir, les PJ vont sans doute se rebeller. Le principal problème est que, du moment qu'ils ont accepté d'affronter les épreuves, il est difficile de faire machine arrière. Ils seront entraînés dans les bois à bord du *pick-up*. Sans possibilité de retour à pied évidemment, à moins d'accepter de se taper 30 km dans le noir. Leur meilleure chance est alors d'arracher au moins deux *crushs* aux APOtres. Pour cela, les PJ doivent faire un jet de **Sang-froid** + **Glacial D5**. En cas d'échec, les APOtres gagnent un *crush* sur le PJ concerné. Chaque PJ l'ayant emporté gagne un *crush* sur un des membres de la confrérie. Jouez ensuite la contre-attaque. Les APOtres lancent eux aussi le même jet (Groupement de 5D à lancer pour une difficulté de 4). Chaque jet réussi permet d'arracher un *crush* aux PJ ou d'annuler un des leurs. Faites le compte. Si les PJ l'emportent d'au moins 2 *crushs*, ils gagnent le respect des APOtres et peuvent, au choix faire partie de la confrérie avec les honneurs ou alors peuvent demander tout simplement à être ramenés en ville.

Si les PJ quittent les lieux sans avoir emporté au moins deux *crushs* sur leurs opposants, ils peuvent désormais compter la confrérie APO comme de sérieux ennemis. Quoi qu'ils veuillent entreprendre dans le futur, les APOtres seront là pour leur rendre la vie difficile.

Scène I2 : La salle de jeux d'arcade

✧ Scène enquête

⊗ Si un des PJ a réussi l'intronisation au sein de la confrérie APO

Le (ou les) PJ ayant intégré la fraternité va commencer à les fréquenter de plus en plus. Les PJ concernés découvrent alors une structure complexe où les *crushs* s'échangent comme de la monnaie. Mis à part le côté très primal de leur organisation avec ses jeux de pouvoir basés sur des concours de forces ou de vantardise, il se crée une véritable amitié entre les membres du *crew* et les PJ pourraient y être sensibles.

Le fameux *pick-up* Toyota noir peut devenir progressivement le symbole de la bande, il serait même approprié de lui trouver un nom, comme *Tonnerre* ou *Black Moby* (en référence à Moby Dick²⁵). Ensemble, ils vont à la salle d'arcade où débute un challenge pour essayer de faire le score le plus haut au jet du *punching-ball*. Un jet de **Force** + **Solaire** ouvert est nécessaire pour emporter un *crush* sur les autres membres du *crew*. Évidemment les PJ ayant entamé les premières étapes de leur transformation sont avantagés. Si l'un des joueurs dépasse le score de 5 succès, le gérant de la salle de jeu, Shane Tanner lui-même, viendra voir et voudra prendre une photo de l'heureux gagnant. Cette performance permet également de débloquent l'arc narratif J5 car le patron, émerveillé par la force du PJ, lui propose d'aller se présenter au Big Black Gorilla Club.

²⁵ À noter que l'artiste Moby a sorti un album nommé *Ambient* en 1993. Cela pourrait être un des albums écoutés par la confrérie.

Teenage Wasteland

Cette scène peut également être l'occasion de faire confronter les PJ et les APOtres avec une autre sorte de fraternité : les *Hardmods*. Ces voyous en scooters profitent que les APOtres soient à l'intérieur de la salle d'arcade pour vandaliser le pick-up noir. Ils attendent à la sortie en se réjouissant de leur mauvais tour. La confrontation avec les APOtres est possible, mais Shane Tanner ne permettra pas qu'on fasse du grabuge autour d'un de ses commerces. Il essaiera donc par tous les moyens de calmer les troupes avant que la rivalité ne vire à l'affrontement physique. Dans le pire des cas, il propose de régler ça en organisant une course entre les deux parties. Laissez les PJ décider de l'issue de cette scène.

Scène I3 : La course

✧ Scène enquête

🕒 Si les PJ participent à la confrontation entre les *m Hardmods* et les APOtres

Après la confrontation entre les APOtres et les *Hardmods* à la sortie de la salle d'arcade, la rivalité qui oppose les deux groupes est exacerbée et il y a de fortes chances que tout ceci termine mal.

Cette scène décrit la résolution de cette opposition par une course automobile. Les APOtres réclament réparation pour les dommages infligés à leur pick-up. Les *Hardmods* nient effrontément leur implication dans ce vandalisme mais acceptent de mettre en jeu une importante somme d'argent (suffisante pour rembourser les dégâts) si les APOtres acceptent de concourir avec eux dans une course. En revanche, ils exigeront aux APOtres un prix fort en cas de victoire.

Si les PJ se sont fait remarquer, c'est eux que les APOtres choisissent pour concourir. La course ayant lieu le lendemain de l'altercation à la salle de jeu, les PJ ont donc quelques heures pour apporter des modifications à leur véhicule s'ils le souhaitent. Les APOtres peuvent également

apporter leur soutien et fournir au PJ quelques succès supplémentaires sur un jet d'**Astuce** + **Conduite**. Ils proposent d'ajouter un turbo sur la voiture du PJ afin de renforcer les chances de victoire. Néanmoins, l'un des confrères assènera d'un ton docte : « *Sans la maîtrise, la puissance n'est rien* », afin de faire comprendre au PJ concerné qu'un grand fardeau pèse sur ses épaules.

La course a donc lieu le lendemain après-midi, sur une route toute droite qui semble s'étendre à l'infini au milieu des champs. Les concurrents semblent être seuls au monde. Il n'y a pas une voiture à l'horizon et le soleil diffuse une lumière orangée sur toute la plaine. L'épreuve de vitesse démarre sur des chapeaux de roues. Les PJ ainsi que leurs adversaires doivent faire 3 jets de Dextérité + Conduite et cumuler les succès. À l'issue des 3 tours, celui ayant le plus de succès remporte la course. Si à un moment donné, il y a une différence de plus de 5 succès entre les deux parties, la course s'arrête. Ceci se produit également si l'un des camps subit un échec critique. Il est évidemment possible d'agir sur l'issue de la course avec un peu d'imagination. Par exemple, les *Hardmods* n'ont pas hésité à ajouter une légère amélioration à leur bolide (une BMW série 6 - type M635 de 1984) : des gaz nitro. Sauf échec critique sur leur jet de conduite, les voyous disposent de 3 succès auto supplémentaires sur un seul jet. Malgré cette triche, ils se battent pour faire respecter les termes du défi.



Teenage Wasteland

Arc Narratif J : Te vider de ton essence

Les scènes de cet arc narratif décrivent les différentes possibilités pour les joueurs de tomber nez à nez avec leur oncle et némésis : Gordon Thornton. Il a son propre agenda et ses habitudes. Ce sont des opportunités de le croiser, rien n'indique que la rencontre se transformera en affrontement. Si les PJ ont découvert leur ascendance et qu'ils la révèlent volontairement, passez directement à la scène finale « **Nemesis** ».

Notez que Gordon garde en tête les têtes qu'il ne connaît pas à Evergreen. S'il rencontre les PJ une première fois, il les dévisagera longtemps pour imprimer leurs visages dans sa mémoire. À la deuxième rencontre, il est probable qu'il se souvienne d'eux et qu'il vienne spontanément leur parler. Dès la première rencontre, demandez un jet de **Sang-Froid + Survie D2** pour déterminer si Gordon ressent chez les PJ une odeur qui lui rappellera son frère Charles. En cas d'échec, Gordon réalise à qui il a affaire et vous pouvez passer à la scène finale « **Nemesis** ». À chaque nouvelle rencontre, refaites faire le même jet en ajoutant 1 point supplémentaire à la difficulté.

Il faut aussi considérer que chaque rencontre est un moment de tension intense pouvant mener à l'Appel primal pour les PJ.

Scène J1 : Gasoil Bar

⚙ **Scène enquête**

🕒 **Si les PJ viennent au bar à l'improviste**

🎵 **Midnight Oil, *Beds are burning***

Le Gasoil Bar est un bar de motard situé à l'extérieur de la ville, sur l'autoroute qui mène à l'aéroport. Le propriétaire se fait appeler Gasoil Joe. Sa mine patibulaire (avec son œil à moitié griffé et borgne) ainsi que sa clientèle ultraviolente font de cet endroit une espèce de zone de non-droit où

les braves gens n'osent pas trop aller et les flics non plus.

Gordon se sert de cet endroit comme repaire. Il est arrivé samedi 2 avril et loue une chambre à Gasoil Joe. Les deux hommes se ressemblent au niveau du caractère : ils ne respectent rien et peuvent faire usage d'une violence sans limites pour s'emparer de ce qu'ils veulent. Comme des chiens sauvages, Gordon et Joe se jaugent sans trop marcher sur le territoire de l'autre. Au fur et à mesure des jours, il devient évident pour Joe que Gordon a quelque chose en plus que la horde de brutes qui fréquentent habituellement son établissement. Avec son aide, Gordon parvient à s'imposer au milieu de cette clientèle sauvage et terminera la semaine avec une dizaine de motards fous furieux prêts à tout pour lui. Il nomme ce gang « la Meute » et s'en sert pour orchestrer le massacre du samedi soir.

🕒 **Si la soirée grunge est déplacée au Gasoil Bar le samedi 9 avril**

🎵 **Alice Cooper, *Feed my Frankensyle***

Un concert de vieux Rock à Evergreen, c'est un événement que les petits jeunes de la classe des PJ ne voudront pas manquer. Les PJ auront donc l'occasion d'aller s'encanailler là-bas. Résurgence des années 50 arriérées au milieu des 90's. Le concert drainera tout plein de *redneck* et de brutes trop âgées, méchantes et bêtes pour que les PJ puissent faire le poids. S'ils se pointent au concert ils auront forcément des ennuis sérieux. Dès leur arrivée au bar, ils se sentent comme des proies. Les motards feront des gestes obscènes et dès les premières secondes il semble que c'était une mauvaise idée de venir. Les petits lycéens ayant suivi Aaron sont également pris à partie et la soirée dégénère rapidement dans l'horreur la plus totale. À vous de doser le degré de supplice que vous voulez infliger à vos joueurs, entre « *Une nuit en enfer* » et « *Délivrance* ».

Teenage Wasteland

Samedi soir, Gordon n'est pas présent car il est occupé à mettre le feu au gymnase pour débusquer les enfants de son frère, mais une partie de son gang se trouve encore au Gasoil Bar. Ils sont prêts à poursuivre les jeunes à bord de leurs motos customisées.

Notez que Gordon est le seul loup-garou de la bande. Le nom du gang « la Meute » n'est qu'une technique d'intimidation mise en place par Gordon. Les autres membres du gang sont des brutes qui ne doivent pas être prises à la légère, soit, mais ce sont bien de simples humains. Si la situation se corse pour les PJ, vous pouvez faire intervenir le gang de motards amérindien Twin Moon si les PJ ont débloqué l'arc narratif F.

Quelle que soit la période et les circonstances dans lesquelles les PJ viennent au Gasoil Bar, il y a de fortes chances qu'ils soient poussés à bout et qu'ils connaissent un Appel Primal.

Scène J2 : Le Maniaque

✧ Scène enquête

⌚ Si les joueurs partent en soirée faire un tour sur les routes

♪ Hillbilly, Maniac Lover

Gordon est en ville depuis quelques jours et, chaque nuit, il prend le volant pour errer sur les routes à bord de son vieux break Ford qui ressemble à un corbillard. Toute rencontre avec lui est assez inquiétante car il reste presque en permanence sous une forme hybride d'homme loup (Glabro). Sa carrure impressionnante et son visage déformé. Il grogne plus qu'il parle. S'il croise du monde et en particulier des jeunes, il s'arrête à leur niveau et les interroge. Il semble connaître tout le monde à Evergreen et citera, si les circonstances s'y prêtent, les noms des O'Connell. Très vite, il leur demandera s'ils connaissent une certaine Evelyn March (son nom de jeune fille).

Cette scène a pour seul but d'amener un peu de tension, mais si vos joueurs provoquent leur destin, il se peut que la rencontre

fortuite dégénère en affrontement ou en Appel Primal.

Scène J5 : Big Black Gorilla club

✧ Scène enquête

⌚ Si un des joueurs se fait remarquer à la salle d'arcade

⌚ Si un des joueurs décide d'aller faire de la muscu

⌚ Si un des joueurs avec une transformation partielle se fait remarquer

♪ Bombfunk MC, Freestyler

Shane Tanner est le patron de la salle d'arcade et de la salle de gym le BBGC. Avec son air d'ado attardé, il paraît sympathique et proche des jeunes. En réalité, c'est un être retors et vicieux qui aime un peu trop les adolescentes. Pour ne rien arranger, il organise des combats de chiens dans les sous-sols du Big Black Gorilla Club.

Si les PJ font du grabuge dans l'arc narratif I, ou s'ils affichent sans discrétion leurs aptitudes physiques hors normes, Shane les approchera pour leur proposer de venir lui rendre visite à son club de gym. Là, ils découvriront progressivement un monde sombre, glauque où se révèlent les pires aspects de l'être humain.

Tout commence avec une simple discussion, émaillée de compliments et de regards complices. Puis une carte est donnée et, avec elle, une invitation à venir au club, appuyée par une œillade entendue. Avec cette carte, ils peuvent se considérer comme invités VIP au Big Black Gorilla Club. L'endroit se veut privé et réservé à des membres triés sur le volet. Un peu comme un autre club qui sera rendu célèbre en 1999, on ne parle pas du Big Black Gorilly Club. Et pour cause : Shane se sert de ce club comme couverture pour organiser des combats de chiens illégaux au sous-sol. Si les PJ fouinent un peu aux alentours de la forêt de Blacktail, ils ne tarderont pas à tomber sur des cadavres

Teenage Wasteland

d'animaux horriblement mutilés. Shane entretient avec soin la rumeur d'un laboratoire d'expérimentation animale afin de détourner la colère populaire contre des ennemis unanimement haïs (les agences gouvernementales, les laboratoires, les gens riches en général...).

En admettant que les PJ fouinent dans les environs du club, un jet réussi **d'Astuce + Investigation D3** permet de trouver une trappe vers une cave sinistre où ils trouvent une sorte de cage grillagée et maculée de sang séché. Au vu de l'installation, ils peuvent deviner qu'il s'agit d'une arène pour les combats de chiens. Vous pouvez aussi les faire débarquer en plein milieu d'un combat. Dans ce cas, ils arrivent au milieu d'une foule hurlante et assoiffée de sang. La clameur peine à couvrir les grognements des chiens enragés et les hurlements des infortunés perdants qui finissent leur vie dans cet endroit cruel. Il est clair que l'endroit n'est pas légal et que les PJ se trouvent dans une zone de non-droit. Il faut donc faire extrêmement attention sans quoi ils risquent d'attirer l'attention de personnes mal intentionnées. Imposez un jet **d'Astuce + Sagesse de la**

rue D3 pour leur éviter d'être pris dans une rixe.

Les PJ peuvent également se trouver invités à assister officiellement à un de ces combats. Ils devront pour cela fréquenter le club au moins une fois et réussir un test de **Présence + Bagarre D4** (en attirant l'attention de Shane sur leur brutalité) ou de **Manipulation + Subterfuge D3** (prétendre être intéressés par les paris illégaux) pour convaincre Shane de leur faire confiance.

Visiter le sous-sol du club peut être une occasion de croiser Gordon. Celui-ci, attiré par la méchanceté et la brutalité vient pour son propre plaisir, mais il a une autre idée derrière la tête. Pour se faire un peu d'argent facilement, il a eu une idée : il parie systématiquement sur les outsiders et s'arrange pour perdre aussi souvent que possible. Il se forge ainsi une réputation de looser vis-à-vis des habitués du club. Tôt ou tard, il va proposer un combat avec un chien de « son écurie ». Les paris s'annonceront directement très défavorables et les cotes monteront à des niveaux presque inégalés. Il compte ensuite se présenter lui-même au combat sous forme de loup et déchiqueter son opposant sans lui laisser aucune chance.



Teenage Wasteland

Scènes finales

*Over the river is cold and black
And the bottom is a long way down
(Another one, going underground...)
Why can't we cut the ropes and let that poor fool go.
(Don't you go getting weak on me, not when I need you so.)
Hillbilly — My love for evermore*

Les scènes finales sont l'aboutissement de ce scénario. Les différents choix des PJ durant cette aventure auront des conséquences et celles-ci mèneront à l'une ou l'autre de ces scènes. La scène finale 0 est une exception car elle se produira quoiqu'il arrive : il s'agit de la confrontation avec Gordon, le véritable méchant de ce scénario.

Après cet affrontement, les PJ devront affronter la réalité du terrain qui se résume en quatre points : Gordon a-t-il survécu à l'affrontement ? Les conjurés sont-ils toujours vivants ? Les Salishs sont-ils devenus des alliés des PJ ? Quels sont les dégâts collatéraux que Gordon a infligés à la communauté d'Evergreen ?

Final 0 : Passe-moi dessus

✪ Scène finale

⌚ Si les joueurs se révèlent aux yeux de Gordon

⌚ Si Gordon détecte l'odeur de son frère chez les PJ

♪ Marilyn Manson, *Beautiful people* (combat)

Les joueurs ont la possibilité de croiser Gordon à de nombreux moments. Chacune de ces rencontres peut-être le déclencheur de la scène d'affrontement qui marque la dernière partie de ce scénario. Il est possible pour les joueurs de tomber sur lui durant les scènes scriptées le vendredi soir (à la soirée de Maud), le samedi (dans le gymnase aménagé pour la fête du printemps) ou le dimanche. Dans ce dernier cas, peu importe où ils se trouvent, Gordon viendra de lui-même affronter les PJ. Il est également

possible de le confronter durant toute la semaine au hasard des pérégrinations des joueurs (selon les scènes enquêtes débloquées par vos joueurs).

S'ils sont relativement protégés au début du scénario, la période post-morphe est particulièrement dangereuse pour eux car ils risquent de révéler involontairement leur nature devant Gordon. Ce dernier saisira toute occasion pour se débarrasser d'eux. Cette imprudence pourrait mettre un terme brutal à votre scénario alors nous vous conseillons de multiplier les signaux d'alerte en direction de votre équipe de joueurs si vous voulez éviter de faire un *Total Party Kill*.

Gordon est sûr de lui et il ne fera pas de cadeaux. Il reste tout d'abord sous forme Glabro en laissant pousser ses griffes puis s'il est soumis à un stress intense (attaque de tous les côtés, armes en argent) il se transformera en Crinos. Considérez que les PJ sont les seules personnes qui puissent tenir tête à cette brute. Des PNJ faisant usage d'armes à feu peuvent le blesser, mais il est si rapide que leurs utilisateurs meurent quelques secondes après avoir tiré. De plus, il guérit très rapidement. Seules les blessures infligées par un membre de son espèce sont de nature à lui causer de sérieux dommages.

Si les PJ sont en mauvaise posture, le shérif interviendra au péril de sa vie et dans un vrombissement infernal mettra sa voiture entre les PJ et Gordon. Il tirera 3 coups avec son fusil chargé aux balles d'argent avant de rendre l'âme sous les griffes de Gordon. Le

Teenage Wasteland

gang de motards Twin Moon peut également intervenir si les PJ ont débloqué l'arc narratif F.

Si les PJ l'emportent trop facilement, entre 5 et 10 motards de la « Meute » arrivent et viennent prêter main-forte à leur chef. Ce ne sont pas des loups-garous mais sont habitués à voir la forme de combat de leur chef et ne seront pas intimidés par l'éventuelle transformation des PJ. Ce sont des adversaires coriaces armés de matraques, de couteaux et de chaines. Ils se servent de leur mobilité à moto pour harceler les PJ et les isoler avant de

Si les PJ fuient, ils voient dans leur rétroviseur, l'arrivée de dizaines de motards de la Meute derrière la silhouette monstrueuse de Gordon. Le combat se transforme alors en poursuite. Laissez une chance à vos joueurs de s'en sortir, mais ils seront désormais traqués et devront se rendre à l'évidence que le combat final est inévitable. Il est possible pour les PJ de mettre en place un piège. Encouragez toute initiative de leur part. Une fois qu'ils auront compris ses faiblesses, tout est permis : piéger la maison familiale avec des explosifs, forger des balles en argent... Soyez inventif et permettez à vos joueurs de l'être également.

Nom	Danger	Énergie	Équipement	Atout
Gordon (Glabro)	6	10	Blouson en cuir (P1) Griffes (F+2)	2 actions
Gordon (Crinos)	6	10	Fourniture (P3) Griffes (F+3)	3 actions
Motard	3	5	Blouson de cuir (P1) Couteau (F+1)	



Teenage Wasteland

Final 1 : Enfance retrouvée

(happy end)

✧ Scène finale

☼ Gordon a été tué

☼ Presque aucun dégât collatéral n'est à déplorer

☼ La majorité des conjurés sont en vie

☼ Les PJ sont en bons termes avec la communauté Salish

♪ Baba riley, The Who

Cette fin est un pur *happy end*, celui qu'un MJ bien intentionné pourrait souhaiter à ses joueurs. Reprenant sur leurs épaules l'héritage familial, les PJ décident de rester à Evergreen et peuvent envisager un futur lumineux. Avec l'appui de leur famille, leurs amis ainsi que celui de la communauté Salish, ils apprendront à maîtriser leur nature mystique et reprennent à leur charge la protection de la région.

D'autres aventures les attendent, mais leur entrée dans le monde surnaturel se fait sous les meilleurs auspices.

Final 2 : Le lac de feu

(mitigée mais positif)

✧ Scène finale

☼ Gordon a été tué

☼ La majorité des conjurés sont morts

☼ Les PJ sont en bons termes avec la communauté indienne

♪ Smashing pumpkins, 1979

C'est en assistant aux obsèques de leurs alliés que les PJ réalisent l'ampleur de l'héritage qui est désormais le leur. Avec la mort des conjurés, les PJ se retrouvent soudainement isolés au sein de la communauté d'Evergreen et probablement orphelins. Heureusement, ils peuvent compter sur de nouveaux alliés : les Salishs les accompagneront dans leur nouvelle vie. À leur côté, les PJ peuvent espérer apprendre beaucoup sur le monde qui les entoure ainsi que sur leur propre nature.

Alors que le soleil se couche à l'ouest du cimetière, le regard des PJ se tourne avec une intensité nouvelle vers l'est. Là-bas, le Croc, menaçant, se dresse, surplombant Evergreen.

Les PJ réalisent qu'ils sont devenus des loups dans le sens primal du terme : leur meute et le territoire qu'ils doivent défendre sont désormais leurs seuls repères dans ce monde sauvage.

Final 3 : Reste loin de moi

(mitigée)

✧ Scène finale

☼ Gordon a été tué

☼ La majorité des conjurés sont morts

ET ☼ Les PJ ne sont pas en bons termes avec la communauté indienne

♪ Lisa Le Blanc, Lignes d'hydro (fuite vers le nord)

♪ Chriss Isaac, Wicked Game (fuite vers le sud)

Avec la mort des conjurés et sans l'appui des Salishs, il ne reste plus personne pour soutenir les PJ. La mémoire de Charles est salie à jamais car il ne reste aucun témoin du sacrifice héroïque qu'il fit jadis pour sauver Evergreen des griffes de son frère diabolique. De plus, les PJ ont toutes les chances d'être accusés des différents meurtres perpétrés par Gordon.

Sans aucun allié, il ne leur reste plus que la solution de l'exil. C'est la tête basse qu'ils quittent leur ville natale pour se lancer sur les routes comme des vagabonds.

Final 4 : Marquer son territoire

(mitigée mais négative)

✧ Scène finale

☼ Gordon est encore vivant

☼ La majorité des conjurés sont vivants

OU ☼ Les PJ sont en bons termes avec la communauté Salish

♪ Elton John, Tiny Dancer

Teenage Wasteland

♪ Radish, A promise (retour à l'école le cœur lourd)

Si Gordon est toujours en vie au terme de ce scénario, les PJ voient se profiler un avenir sombre, plein de combats pour la domination du territoire d'Evergreen. Heureusement, ils peuvent compter sur des alliés au sein de la communauté d'Evergreen : leurs parents et peut-être les Salishs les aideront à apprendre à maîtriser leur nouvelle nature, mais le combat contre Gordon semble inégal.

Leur oncle et némésis s'est réfugié dans la forêt de Blacktail avec ce qui lui reste d'allié et il prépare sa revanche.

Final 5 : Trancher dans le vif (désastre)

⚙ Scène finale

🕒 Gordon est encore vivant

🕒 La majorité des conjurés sont morts

🕒 Les PJ ne sont pas en bons termes avec la communauté indienne

♪ Radish, A promise

Dans cette option, les PJ ont perdu sur tous les tableaux. Gordon s'est rendu maître de la ville et peut assoir sa domination sur ce territoire sans rencontrer d'opposition digne de ce nom. Il ne tardera pas à prendre ses aises et il fera régner un climat de terreur sur toute la ville.

Avec la mort des conjurés et sans les Salishs à leurs côtés, les PJ n'ont plus aucun allié fiable et ont toutes les chances d'être accusés des différents meurtres.

La position des PJ est fragilisée et leur survie à Evergreen est compromise. Leur oncle meurtrier ne leur laissera aucun répit. Leur seule chance de survie est la fuite, mais alors qui alors assurera la protection de la ville ?

Pour ne rien arranger, l'ombre menaçante du Croc s'étend jusqu'à Evergreen et Gordon n'est certainement pas le genre de personne à se soucier de l'équilibre des forces mystiques de la région...



Troisième partie : annexes

Teenage Wasteland

Personnages joueurs prêtirés



Nom: *Chuck*
Age:
Joueur:

Concept: *Bad Boy*
Vertu: *Justice*
Vice: *Colère*

Chronique:
Faction:
Nom du groupe:

ATTRIBUTS

Pouvoir	Intelligence ●●●●●	Force ●●●●●	Presence ●●●●●
Finesse	Astuce ●●●●●	Dexterite ●●●●●	Manipulation ●●●●●
Resistance	Resolution ●●●●●	Vigueur ●●●●●	Calme ●●●●●

COMPETENCES

Mental

(incompétent -3)

Erudition 00000
Informatique 00000
Artisanats ●●●●●
Investigation ●●●●●
Medecine 00000
Occulte 00000
Politique 00000
Science 00000

Physique

(incompétent -1)

Sports ●●●●●
Bagarre ●●●●●
Conduite ●●●●●
Armes à feu 00000
Larcin 00000
Discretion ●●●●●
Survie 00000
Armes blanches ●●●●●

Social

(incompétent -1)

Animaux ●●●●●
Empathie 00000
Expression 00000
Intimidation ●●●●●
Persuasion 00000
Entregent 00000
Exp. de la rue ●●●●●
Subterfuge ●●●●●

AUTRES CARACTERISTIQUES

Atouts

Rebelle ●●●●●
Range 00000
Sexy ●●●●●
Glacial ●●●●●
Solitaire ●●●●●
Tenebreux ●●●●●
- 00000
- 00000
- 00000

Handicaps

Taille 5
Vitesse 10
Initiative 3
Defense 2
Armure

Santé

●●●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Volonté

●●●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Moralité

10 0
9 0
8 0
7 0
6 0
5 0
4 0
3 0
2 0
1 0

Experience

Armes

Modificateurs

Equipments

Modificateurs

Attributs 5/4/3 • Competences 11/7/4 (+3 Specialites) • Avantages 7 • (Acheter le cinquieme niveau coute deux points)
Sante = Vigueur + Taille • Volonte = Resolution + Calme • Taille = 5 pour un humain adulte • Defense = Dexterite ou Astuce (score le plus bas)
Initiative = Dexterite + Calme • Vitesse = Force + Dexterite +5 • Moralite de depart = 7

Feuille interactive VF par Austin-powers

Teenage Wasteland

the World of Darkness

Nom: Dean
Age:
Joueur:

Concept: Ecolo
Vertu: Espérance
Vice: Avarice

Chronique:
Faction:
Nom du groupe:

ATTRIBUTS

Pouvoir	Intelligence ●●○○○	Force ●●○○○	Presence ●○○○○
Finesse	Astuce ●●○○○	Dexterite ●●○○○	Manipulation ●○○○○
Resistance	Resolution ●●○○○	Vigueur ●●○○○	Calme ●○○○○

COMPETENCES

Mental

(incompétent -2)

Erudition ●○○○○
Informatique ○○○○○
Artisanats ○○○○○
Investigation ●○○○○
Medecine ○○○○○
Occulte ●○○○○
Politique ○○○○○
Science ●○○○○

Physique

(incompétent -1)

Sports ●○○○○
Bagarre ○○○○○
Conduite ○○○○○
Armes à feu ●○○○○
Larcin ○○○○○
Discretion ●○○○○
Survie ●○○○○
Armes blanches ○○○○○

Social

(incompétent -1)

Animaux ●○○○○
Empathie ○○○○○
Expression ○○○○○
Intimidation ○○○○○
Persuasion ○○○○○
Entregent ○○○○○
Exp. de la rue ○○○○○
Subterfuge ○○○○○

AUTRES CARACTERISTIQUES

Atouts

Rebelle ●○○○○
Range ●○○○○
Sexy ●○○○○
Glacial ●○○○○
Solitaire ●○○○○
Tenebreux ●○○○○
- ○○○○○
- ○○○○○
- ○○○○○

Handicaps

Taille 5
Vitesse 9
Initiative 6
Defense 2
Armure

Santé

●●●●●●●●○○○○
□□□□□□□□□□

Volonté

●●●●●●●○○○
□□□□□□□□□□

Moralité

10 — 0
9 — 0
8 — 0
7 — 0
6 — 0
5 — 0
4 — ●
3 — ●
2 — ●
1 — ●

Experience

Armes

Modificateurs

Equipments

Modificateurs

Attributs 5/4/3 • Competences 11/7/4 (+3 Specialites) • Avantages 7 • (Acheter le cinquieme niveau coute deux points)
Sante = Vigueur + Taille • Volonte = Resolution + Calme • Taille = 5 pour un humain adulte • Defense = Dexterite ou Astuce (score le plus bas)
Initiative = Dexterite + Calme • Vitesse = Force + Dexterite +5 • Moralite de depart = 7

Feuille interactive VF par Austin-powers

Teenage Wasteland

the World of Darkness

Nom: *Jack*
Age:
Joueur:

Concept: *Quarterback*
Vertu: *Foi*
Vice: *Envie*

Chronique:
Faction:
Nom du groupe:

ATTRIBUTS

Pouvoir	Intelligence ●●●●●	Force ●●●●●	Presence ●●●●●
Finesse	Astuce ●●●●●	Dexterite ●●●●●	Manipulation ●●●●●
Resistance	Resolution ●●●●●	Vigueur ●●●●●	Calme ●●●●●

COMPETENCES

Mental

(incompétent -2)

Erudition ●●●●●
Informatique 00000
Artisanats 00000
Investigation 00000
Medecine ●●●●●
Occulte 00000
Politique ●●●●●
Science 00000

Physique

(incompétent -1)

Sports ●●●●●
Bagarre ●●●●●
Conduite ●●●●●
Armes à feu ●●●●●
Larcin 00000
Discretion 00000
Survie ●●●●●
Armes blanches 00000

Social

(incompétent -1)

Animaux 00000
Empathie 00000
Expression ●●●●●
Intimidation ●●●●●
Persuasion ●●●●●
Entregent ●●●●●
Exp. de la rue 00000
Subterfuge 00000

AUTRES CARACTERISTIQUES

Atouts

Rebelle 00000
Range ●●●●●
Sexy ●●●●●
Glacial ●●●●●
Solitaire ●●●●●
Ténébreux ●●●●●
- 00000
- 00000
- 00000

Handicaps

Taille 5
Vitesse 11
Initiative 5
Defense 2
Armure

Santé

●●●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Volonté

●●●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Moralité

10 0
9 0
8 0
7 0
6 0
5 ●
4 ●
3 ●
2 ●
1 ●

Experience

Armes

Modificateurs

Equipments

Modificateurs

Attributs 5/4/3 • Competences 11/7/4 (+3 Specialites) • Avantages 7 • (Acheter le cinquieme niveau coute deux points)
Sante = Vigueur + Taille • Volonte = Resolution + Calme • Taille = 5 pour un humain adulte • Defense = Dexterite ou Astuce (score le plus bas)
Initiative = Dexterite + Calme • Vitesse = Force + Dexterite +5 • Moralite de depart = 7

Feuille interactive VF par Austin-powers

Teenage Wasteland

the World of Darkness

Nom: *Lizzie*
Age:
Joueur:

Concept: *Surdouée*
Vertu: *Tempérance*
Vice: *Orgueil*

Chronique:
Faction:
Nom du groupe:

ATTRIBUTS

Pouvoir	Intelligence ●●●●●	Force ●●●●●	Presence ●●●●●
Finesse	Astuce ●●●●●	Dexterite ●●●●●	Manipulation ●●●●●
Resistance	Resolution ●●●●●	Vigueur ●●●●●	Calme ●●●●●

COMPETENCES

Mental

(incompétent -2)

Erudition ●●●●●
Informatique 00000
Artisanats 00000
Investigation ●●●●●
Medecine 00000
Occulte 00000
Politique 00000
Science ●●●●●

Physique

(incompétent -1)

Sports 00000
Bagarre ●●●●●
Conduite 00000
Armes à feu 00000
Larcin 00000
Discretion ●●●●●
Survie 00000
Armes blanches 00000

Social

(incompétent -1)

Animaux 00000
Empathie 00000
Expression 00000
Intimidation ●●●●●
Persuasion ●●●●●
Entregent 00000
Exp. de la rue ●●●●●
Subterfuge 00000

AUTRES CARACTERISTIQUES

Atouts

Rebelle ●●●●●
Range ●●●●●
Sexy ●●●●●
Glacial ●●●●●
Solitaire ●●●●●
Tenebreux ●●●●●
- 00000
- 00000
- 00000

Handicaps

Taille 5
Vitesse 9
Initiative 6
Defense 2
Armure

Santé

●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Volonté

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Moralité

10 0
9 0
8 0
7 0
6 0
5 0
4 0
3 ●
2 ●
1 ●

Experience

Armes

Modificateurs

Equipments

Modificateurs

Attributs 5/4/3 • Competences 11/7/4 (+3 Specialites) • Avantages 7 • (Acheter le cinquieme niveau coute deux points)
Sante = Vigueur + Taille • Volonte = Resolution + Calme • Taille = 5 pour un humain adulte • Defense = Dexterite ou Astuce (score le plus bas)
Initiative = Dexterite + Calme • Vitesse = Force + Dexterite +5 • Moralite de depart = 7

Feuille interactive VF par Austin-powers

Teenage Wasteland

the World of Darkness

Nom: *Lucy*
Age:
Joueur:

Concept: *Cheerleader*
Vertu: *Charité*
Vice: *Gourmandise*

Chronique:
Faction:
Nom du groupe:

ATTRIBUTS

Pouvoir	Intelligence ●●●●●	Force ●●●●●	Presence ●●●●●
Finesse	Astuce ●●●●●	Dexterite ●●●●●	Manipulation ●●●●●
Resistance	Resolution ●●●●●	Vigueur ●●●●●	Calme ●●●●●

COMPETENCES

Mental

(incompétent -2)

Erudition ●●●●●
Informatique 00000
Artisanats 00000
Investigation 00000
Medecine ●●●●●
Occulte 00000
Politique ●●●●●
Science 00000

Physique

(incompétent -1)

Sports ●●●●●
Bagarre 00000
Conduite 00000
Armes à feu 00000
Larcin 00000
Discretion ●●●●●
Survie 00000
Armes blanches 00000

Social

(incompétent -1)

Animaux ●●●●●
Empathie ●●●●●
Expression 00000
Intimidation 00000
Persuasion ●●●●●
Entregent ●●●●●
Exp. de la rue 00000
Subterfuge ●●●●●

AUTRES CARACTERISTIQUES

Atouts

Rebelle ●●●●●
Range ●●●●●
Sexy ●●●●●
Glacial 00000
Solitaire ●●●●●
Tenebreux ●●●●●
- 00000
- 00000
- 00000

Handicaps

Taille 5
Vitesse 9
Initiative 3
Defense 2
Armure

Santé

●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Volonté

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Moralité

10 0
9 0
8 0
7 0
6 0
5 ●
4 ●
3 ●
2 ●
1 ●

Experience

Armes

Modificateurs

Equipments

Modificateurs

Attributs 5/4/3 • Competences 11/7/4 (+3 Specialites) • Avantages 7 • (Acheter le cinquieme niveau coute deux points)
Sante = Vigueur + Taille • Volonte = Resolution + Calme • Taille = 5 pour un humain adulte • Defense = Dexterite ou Astuce (score le plus bas)
Initiative = Dexterite + Calme • Vitesse = Force + Dexterite +5 • Moralite de depart = 7

Feuille interactive VF par Austin-powers

Teenage Wasteland

the World of Darkness

Nom: *Seven*
Age:
Joueur:

Concept: *Punkette*
Vertu: *Persévérance*
Vice: *Luxure*

Chronique:
Faction:
Nom du groupe:

ATTRIBUTS

Pouvoir	Intelligence ●●●●●	Force ●●●●●	Présence ●●●●●
Finesse	Astuce ●●●●●	Dextérité ●●●●●	Manipulation ●●●●●
Resistance	Resolution ●●●●●	Vigueur ●●●●●	Calme ●●●●●

COMPETENCES

Mental

(incompétent -2)

Erudition 00000
Informatique ●0000
Artisanats 00000
Investigation ●●000
Médecine 00000
Occulte 00000
Politique ●0000
Science 00000

Physique

(incompétent -1)

Sports 00000
Bagarre ●●000
Conduite 00000
Armes à feu 00000
Larcin ●0000
Discrétion ●●●00
Survie 00000
Armes blanches ●0000

Social

(incompétent -1)

Animaux ●0000
Empathie ●●000
Expression 00000
Intimidation ●●000
Persuasion ●●000
Entregent 00000
Exp. de la rue ●●●00
Subterfuge ●0000

AUTRES CARACTERISTIQUES

Atouts

Rebelle ●●●●●
Range 00000
Sexy ●●000
Glacial ●●●00
Solitaire ●●●00
Ténébreux ●●000
- 00000
- 00000
- 00000

Handicaps

Taille 5
Vitesse 9
Initiative 5
Défense 3
Armure

Santé

●●●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Volonté

●●●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Moralité

10 0
9 0
8 0
7 0
6 0
5 ●
4 ●
3 ●
2 ●
1 ●

Expérience

Armes

Modificateurs

Equipments

Modificateurs

Attributs 5/4/3 • Compétences 11/7/4 (+3 Spécialités) • Avantages 7 • (Acheter le cinquième niveau coûte deux points)
Santé = Vigueur + Taille • Volonté = Résolution + Calme • Taille = 5 pour un humain adulte • Défense = Dextérité ou Astuce (score le plus bas)
Initiative = Dextérité + Calme • Vitesse = Force + Dextérité + 5 • Moralité de départ = 7

Feuille interactive VF par Austin-powers

Teenage Wasteland

the World of Darkness

Nom: *Sidney*
Age:
Joueur:

Concept: *Gothique*
Vertu: *Foi*
Vice: *Paresse*

Chronique:
Faction:
Nom du groupe:

ATTRIBUTS

Pouvoir	Intelligence ●●●●●	Force ●●●●●	Presence ●●●●●
Finesse	Astuce ●●●●●	Dexterite ●●●●●	Manipulation ●●●●●
Resistance	Resolution ●●●●●	Vigueur ●●●●●	Calme ●●●●●

COMPETENCES

Mental

(incompétent -2)

Erudition ●●●●●
Informatique 00000
Artisanats 00000
Investigation ●0000
Medecine 00000
Occulte ●●●●●
Politique 00000
Science 00000

Physique

(incompétent -1)

Sports 00000
Bagarre ●0000
Conduite 00000
Armes à feu ●0000
Larcin 00000
Discretion ●●000
Survie 00000
Armes blanches 00000

Social

(incompétent -1)

Animaux 00000
Empathie ●●●●●
Expression ●●000
Intimidation ●●000
Persuasion ●●000
Entregent 00000
Exp. de la rue 00000
Subterfuge ●0000

AUTRES CARACTERISTIQUES

Atouts

Rebelle ●●●●●
Range ●●000
Sexy ●●●●●
Glacial ●●000
Solitaire 00000
Ténébreux ●●●●●
- 00000
- 00000
- 00000

Handicaps

Taille 5
Vitesse 9
Initiative 5
Defense 2
Armure

Santé

●●●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Volonté

●●●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Moralité

10 0
9 0
8 0
7 0
6 0
5 ●
4 ●
3 ●
2 ●
1 ●

Experience

Armes

Modificateurs

Equipments

Modificateurs

Attributs 5/4/3 • Competences 11/7/4 (+3 Specialites) • Avantages 7 • (Acheter le cinquieme niveau coute deux points)
Sante = Vigueur + Taille • Volonte = Resolution + Calme • Taille = 5 pour un humain adulte • Defense = Dexterite ou Astuce (score le plus bas)
Initiative = Dexterite + Calme • Vitesse = Force + Dexterite +5 • Moralite de depart = 7

Feuille interactive VF par Austin-powers

Teenage Wasteland

the World of Darkness

Nom: *Simon*
Age:
Joueur:

Concept: *Nerd*
Vertu: *Prudence*
Vice: *Envie*

Chronique:
Faction:
Nom du groupe:

ATTRIBUTS

Pouvoir	Intelligence ●●●●●	Force ●●●●●	Presence ●●●●●
Finesse	Astuce ●●●●●	Dexterite ●●●●●	Manipulation ●●●●●
Resistance	Resolution ●●●●●	Vigueur ●●●●●	Calme ●●●●●

COMPETENCES

Mental

(incompétent -2)

Erudition ●●●●●
Informatique ●●●●●
Artisanats 00000
Investigation ●●●●●
Medecine 00000
Occulte ●●●●●
Politique 00000
Science ●●●●●

Physique

(incompétent -1)

Sports ●●●●●
Bagarre 00000
Conduite ●●●●●
Armes à feu 00000
Larcin 00000
Discretion ●●●●●
Survie 00000
Armes blanches 00000

Social

(incompétent -1)

Animaux ●●●●●
Empathie ●●●●●
Expression 00000
Intimidation 00000
Persuasion ●●●●●
Entregent 00000
Exp. de la rue 00000
Subterfuge ●●●●●

AUTRES CARACTERISTIQUES

Atouts

Rebelle ●●●●●
Range ●●●●●
Sexy ●●●●●
Glacial ●●●●●
Solitaire ●●●●●
Ténébreux ●●●●●
- 00000
- 00000
- 00000

Handicaps

Taille 5
Vitesse 10
Initiative 6
Defense 3
Armure

Santé

●●●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Volonté

●●●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Moralité

10 0
9 0
8 0
7 0
6 0
5 0
4 0
3 ●
2 ●
1 ●

Experience

Armes

Modificateurs

Equipments

Modificateurs

Attributs 5/4/3 • Competences 11/7/4 (+3 Specialites) • Avantages 7 • (Acheter le cinquieme niveau coute deux points)
Sante = Vigueur + Taille • Volonte = Resolution + Calme • Taille = 5 pour un humain adulte • Defense = Dexterite ou Astuce (score le plus bas)
Initiative = Dexterite + Calme • Vitesse = Force + Dexterite +5 • Moralite de depart = 7

Feuille interactive VF par Austin-powers

Teenage Wasteland

Personnages non joueurs

Noms génériques

Voici une liste de noms génériques, pour vous aider à improviser des personnages secondaires.

Américains		Salish	
Homme	Femme	Homme	Femme
Cody	Amber	Dakota	Hateya
Brandon	Madison	Adriel	Nahima
Travis	Alisson	Waneta	Chenoa
Dylan	Shannon	Coahoma	Enola
Ryan	Cole	Yatho	Kaya
Nick	Blake	Tadi	Sakari
Kyle	Kate	Waban	Taima
Nathan	Destiny	Patamon	Doli
Aaron	Kexi	Sahale	Chumani
Shanon	Caitlin	Wapi	
Zachary	Maggie	Wakiza	
Evan	Kaylee	Tyee	
Jared	Erika		
Isaac	Ariel		
Gavin	Felicity		
Shane	Harmony		
Tanner			
Trevor			
Joey			
Balthasar			

Teenage Wasteland

Teenage Radio

Playlist Youtube

Plutôt que de prendre des heures à compulser cet ouvrage pour trouver les musiques qui sont conseillées, vous avez la possibilité d'aller chercher les playlists directement sur Youtube. Pour cela, vous pouvez chercher avec les liens ou les mots clés suivants :

[Teenage Wasteland Radio – Big Red Radio](#)

[Teenage Wasteland Radio – KXXR FM](#)

[Teenage Wasteland Radio – Studio Radio Pirate](#)

Vous pourrez également taper les mots clés « Teenage pierre saliba » et les trois playlist devraient normalement apparaître.

Titres de Nirvana

Vous avez sans doute constaté que les scènes sont nommées selon les chansons du groupe Nirvana. Voici, sans plus attendre le tableau révélant ce secret de polichinelle.

Titre anglais	Titre scène	Position scène
On a plain	Vue sur la plaine	Intro
Come as You Are	Venir comme on est	1
All Apologies	S'excuser pour cet adieu	2
Swap Meet	Rencontres croisées	3
Where Did You Sleep Last Night	Où as-tu dormi la nuit dernière ?	4
Breed	La meute	5
About a Girl	À propos d'une fille	6
Mr. Moustache	Rencontrer Mr. Moustache	7
Heart-Shaped Box	Le cœur taillé à la serpe	8
Smells Like Teen Spirit	Sentir l'esprit de la jeunesse	9
Negative Creep	Ramper vers l'obscur	10
School	Scolarités	-
Very Ape	Retour à l'état primal	A
In Bloom	En fleur	B
Lounge Act	Étouffante sécurité	C
Love Buzz	Parlons d'amour	D
The Man Who Sold the World	L'homme qui a vendu le monde	E
These lands are cursed	Les terres maudites	F
Something in the Way	Quelque chose se trame	G
Radio Friendly Unit Shifter	Décalage radio	H
Dumb	Frayer avec les idiots	I
Drain You	Te vider de ton essence	J

Teenage Wasteland

Rape Me	Passe-moi dessus	Final 0
Been a son	Enfance retrouvée	Final 1
Lake of Fire	Le lac de feu	Final 2
Stay Away	Reste loin de moi	Final 3
Territorial Pissings	Marquer son territoire	Final 4
Sliver	Trancher dans le vif	Final 5

Inspirations

Il serait extrêmement long de citer l'intégralité des œuvres ayant participé de prêt à ou de loin à la création de l'univers de Teenage Wasteland. Voici néanmoins quelques œuvres notables (livres, films et séries).

American Graffiti (film, 1973)

Into the wild (film, 2007)

Christine (roman et film, 1983)

Beverly hill 90210 (série TV, entre 1990 et 2000))

La route (roman, 1957 et film, 2012)

Ken Park (film, 2002)

Bully (film, 2001)

Buffy contre les vampires (série TV entre 1997 et 2003)

Teen wolf (série TV, entre 2011 et 2017)

The Faculty (film, 1998)

American pie (films, entre 1999 et 2012)

Les contes de la crypte (série TV, entre 1989 et 1996)

Sex education (série TV, 2019)

Marshall et Simon (série TV, 1991)

Le Loup garou de Paris (film, 1997)

Le projet Blair Witch (film, 1999)

Retour vers le futur (films, entre 1985 et 1990)

Sa majesté des mouches (livre, 1956 et film 1963)

N'importe quel film dans l'ambiance High school US



Le mot de la fin

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**.

Les secrets sont comme des fissures dans un mur : marques presque invisibles au départ, elles s'élargissent avec le temps pour finalement menacer l'intégralité de l'édifice. Dans ce scénario d'horreur pop-corn, vous incarnez des adolescents dans une petite ville du Montana en proie à une terrifiante série de meurtres.

Si vous aimez les *Teen movies*, le rêve américain, l'ambiance du **Monde des Ténèbres** de *White Wolf*, le *rock & roll* à vous en décoller les tympans ; si vous êtes nostalgique des années 90, ce jeu est fait pour vous. Venez arpenter les terres dévastées de l'adolescence.

