THE STRING

IL Y

A UNE

PETITE CULOTTE.

SI VOUS LA VOYEZ,

SEPT JOURS APRÈS, VOUS

MOURREZ...

INTRODUCTION

Ceci est le deuxième et dernier volet de la série des scénars avec un nom de sous-vêtement (jusqu'au prochain).

AVANT PROPOS DE L'AUTEUR

Pardon...

L'ARRIÈRE PLAN

C'est l'histoire d'un string rose a dentelle blanche, enfermé dans le velours rouge d'une boite d'ébène (noire donc), qu'on dit avoir appartenu à la sulfureuse Bloody Mary, une célèbre actrice de porno sado-maso de Bananarama. Cette boite est maudite, en plus d'être traquée par un Disjoncté psychopathe persuadé d'être réellement le diable lubrique qu'il incarna jadis dans " Bloody Mary et la bête à trois cornes " .

Lui, le sous-vêtement funeste et sa boite voyagent, depuis une dizaine d'années déjà, de mains en mains, de victimes en victimes, causant la perte de ceux qui auront le courage (la folie ?) de l'ouvrir.

Et évidemment, les PJ sont les prochains sur la liste.

L'AUTRE ARRIÈRE-PLAN

Johnny Mannix était le gourou de la "Fraternité du Pilonne" , d'une petite secte hippie du South Dakota (ou de la Costa d'Oro sur Banana Island, comme vous voulez) constituée essentiellement de femmes et de cinéastes débutants spécialisés dans la création de films porno amateur à destination du marché mexicain.

En sous main, Johnny Mannix était aussi un magouilleur de première, en contact avec le B.A.D., les Roswells et la G.U.A.R.D., auxquels il sert d'agent triple.

Autant dire que Johnny Mannix n'avait pas a se plaindre... et pourtant. Depuis quelques temps, il en avait marre de sa vie de débauche. Il mourait d'envie de finir ses jours peinard sur une île paradisiaque avec le seul vrai amour de sa vie, Sophia la bibliothécaire de Benett Ville.

En clair, Johnny Mannix avait décidé de tout plaquer.....

LE PLAN B

Il y a un mois, Johnny Manix passa donc quelques coups de fil, préparant le terrain pour sa sortie spectaculaire.

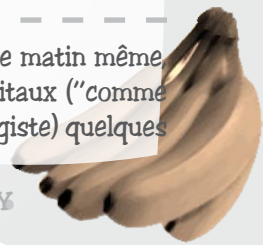
Il donna rendez-vous à ses anciens associés, leur faisant part de son intention de leur révéler un secret FRACASSANT au sujet d'une autre faction. Moyennant finance, évidemment.

Tout était ingénieusement prévu. Le crème solaire, pognon et billets d'avion dans les valises, il n'y avait plus que quelques heures à attendre avant de commencer une nouvelle vie.

Malheureusement, le destin en décida autrement. La nuit précédant le début de notre histoire, Johnny Mannix reçut la visite d'un étrange bonhomme lui proposant, contre un repas et un lit, d'expérimenter un nouveau monde de plaisir. Pour ça, rien de plus simple : il suffisait d'ouvrir une mystérieuse petite boîte noire.

L'INTRIGUE

Johnny Mannix a été retrouvé mort ce matin même, vidé de son sang par les organes génitaux ("comme s'il avait été aspiré !", confirmera le légiste) quelques



heures seulement après l'arrivée en ville des émissaires du B.A.D., du Roswell et de la G.U.A.R.D. (les PJ, donc). Et de leurs valises pleines de billets verts.

Evidement, ignorant la présence des autres mais soupçonnant que quelqu'un est passé avant eux, les trois équipes vont se mettre à enquêter incognito. Ca promet.

Ah ça, pour une sortie, Johnny Mannix, c'est une sortie !

Les lieux

Benett Ville est un petit village américain sans prétention, flanqué de collines, avec une rivière, et tout le tsoin tsoin. Bref : un bled perdu dans un décor vert comme y en a plein... mais pouvant se vanter, lui, d'avoir donné naissance au grand Cliff Benett, magna du pétrole et modèle de succès à l'Américaine.

Benett Ville est riche d'un petit millier d'habitants plus ou moins paisibles - dont un bon quart de retraités et autant de jeunes désœuvrés -peuplant une grand rue typique et les ranchs l'entourant. Beaucoup de ranchs. Avec des vaches.

Niveau architecture, rien à signaler : C'est du classique nord-américain, avec paroisse blanchie, poutres et cailloux. On l'imaginerait aisément habité par les Ingals et leurs amis. Le seul élément remarquable est le petit "musé de l'or noir", fondé par Cliff Benett et dédié à sa passion : les derricks.

Les gens

Dans le village, les personnages rencontreront invariablement le shériff Bill " Buffalo " Jenkings, un éleveur de chevaux en fin de mandat. Sympathique, un visage buriné de cow-boy dissimulé derrière une moustache inouïe.

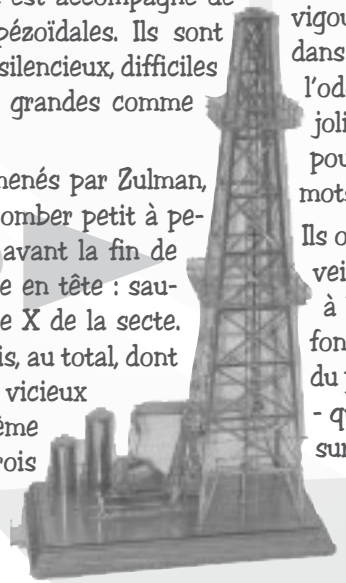
Egalement son assistant, le teigneux et ambitieux Richie Moore, ayant tendance à toujours en rajouter des tonnes. Très soupçonneux.

Le vieux légiste Chuck Cheyenne venu tout spécialement de Pierre (la capitale de l'état) ou de Banana City pour prêter main forte au docteur Dick Deckey, premier à avoir constaté la mort de Johnny Mannix.

Enfin, une journaliste, la très sexy Samantha Galore, arrivée dans la matinée de Pierre, est persuadée de tenir avec la mort de Mannix le scoop du siècle.

Chez les méchants, c'est un peu plus compliqué. Le groupe du B.A.D. est commandé par le terrifiant Gerart. Mâchoire carrée, cheveux blonds coupés en brosse, regard d'acier, cet erzatz de spetsnatz (une rime en atz : qui dit mieux ?) serait véritablement terrifiant s'il ne souffrait pas de nanisme. Il est toutefois dangereux, car doté de pouvoirs télékinétiques depuis son ingestion d'un fragment de blog (une longue histoire). Gerart est accompagné de deux gorilles aux carrures... trapézoïdales. Ils sont équipés de minuscules pistolets à silencieux, difficiles à distinguer dans leurs paluches grandes comme des plats à paella.

Les envoyés du Dominion sont menés par Zulman, un Roswell qui commence à succomber petit à petit aux plaisirs terrestres et qui, avant la fin de l'aventure, n'aura plus qu'une idée en tête : sauver l'impressionnante vidéothèque X de la secte. Pour "étude", bien sûr. Ils sont trois, au total, dont YiiiY, un Sticks particulièrement vicieux qui sera responsable du deuxième meurtre de l'histoire. Tous les trois essayent de se faire passer pour des représentants en aspirateur, mais ils sont aussi crédibles que qui vous savez (mais si...).



Enfin, les PJ ne manqueront pas de rencontrer quelques membres de la Fraternité du Pilonne. Ils sont tous traumatisés par ce qui leur arrive. Au premier plan, Regino, un jeune éphèbe italien hautement maniéré ayant rejoint la bande de Mannix après s'être vu refoulé par tous les studios d'Hollywood pour l'avant-gardisme de ses œuvres. Le reste de la Fraternité est composé de filles (plus ou moins jeunes) scandaleusement provocantes. Pour les descriptions, puisez directement dans les revues cachées sous votre lit.

ACTE 1

" Woah le bled ! "

Nous voilà partis.

Les PJ arrivent à Benett Ville par une belle fin d'après-midi printanière, en suivant une route sinueuse entre les collines. Durant le trajet, ils ont aperçu quelques cerfs jouant, insouciant, dans l'eau claire d'un ruisseau vigoureux. Ils ont entendu des petits oiseaux pillant dans les frondaisons d'arbres centenaires et sentit l'odeur des jeunes fleurs tapissant les champs de jolies couleurs vives. Oui, j'en rajoute. Mais c'est pour que le contraste avec l'horreur (et je pèse mes mots) qui les attend soit encore plus saisissant.

Ils ont quitté le siège de la G.U.A.R.D. à New York la veille, avec un ordre de mission limpide : se rendre à 19h au snack "le Rockabilly" à Benett Ville (le fondement du monde) pour y rencontrer un individu peu recommandable - un certain Johnny Mannix - qui doit leur faire une révélation FRACASSANTE sur le B.A.D. en échange de la mallette de 100 000

$ qu'ils ont dans le coffre. Lorsqu'ils dépassent le panneau décrépi "Benett Ville, 5 miles", la journée est bien avancée. Il est 17h.

La traversée du village devrait pousser les PJ à se demander ce qu'ils ont bien pu faire pour être punis.

Le Rockabilly, au milieu de la grand rue, est reconnaissable à l'effigie géante et délavée d'une country star oubliée surgissant du perron avec un sourire méchant et semblant vouloir vous happer à l'intérieur.

Un intérieur guère plus engageant, d'ailleurs : quelques banquettes de vinyle pourpre, l'odeur âcre de la moutarde fait maison, et quelques regards de locaux désespérés par une vie d'un ennui épique.

Bref, l'information ne tardera pas à tomber, d'une façon ou d'une autre : Johnny Mannix, le contact et (ils l'apprennent là) le gourou de la secte locale, a été retrouvé mort ce matin, dans son repère. On dit qu'il a été vidé de son sang, ce qui n'est pas sans faire sourire les nombreux opposants de son entreprise luxurieuse... Le corps est actuellement au bureau du shériff Buffalo (à l'autre bout de la rue).

Préliminaires d'enquête

Les choses sérieuses commencent donc directement. Si les PJ ne décident pas d'eux-mêmes de farfouiller un peu, ils recevront de nouvelles consignent de New York. Quelqu'un voulait faire taire Mannix. Reste à trouver qui et pourquoi. Découvrir le secret qu'il voulait confier à la G.U.A.R.D. arrondirait les fins de mois...

Voici les éléments qui viendront pimenter la première partie de l'histoire :

Dès que leur comportement sera susceptible d'attirer l'attention, les PJ seront suivis par Samantha Galore. Le pulpeuse blonde est prête à tout pour obtenir ses informations, et n'hésitera pas à aborder le PJ qui lui paraît le plus à même de les lui fournir (le plus timide ou le moins social fera l'affaire).

Le vieux Woody, un des innombrables alcooliques de Benett, ne manquera pas d'attirer l'attention des personnages. Particulièrement excité par cette histoire de meurtre, il a décidé de remettre le couvert (au grand dam de tous les habitués du Rockabilly) sur les dangers que représente la mine de Benett Mine et... les monstres vivant en dessous. Pour la petite histoire, Woody était artificier et il boit depuis que, d'une fausse manœuvre, il scella le sort de deux collègues ouvriers. Un drame qu'il s'est persuadé être dû au petit peuple de la mine (la description de ces créatures varie selon son taux d'alcoolémie : en général, ils sont petits, velus, avec de grands yeux luisants). Bref, il s'agit d'une fausse piste.

Le shériff Buffalo n'est pas particulièrement crédule, mais il n'est pas particulièrement consciencieux non plus. Il acceptera le bobard que pourront lui sortir les PJ s'il pense qu'ils pourront l'aider. S'ils se dévoilent comme agent de la G.U.A.R.D., il sera très content de céder la main. Ce n'est pas le cas de son adjoint, qui s'affairera à noter, toute l'aventure durant, les moindres erreurs de procédure des PJ. Grâce à eux, il a un nouveau but dans la vie : faire le rapport le plus gratiné du siècle.

Précisons que le B.A.D. suivra une trajectoire parallèle à celle des PJ jusqu'à la fin de cet acte où aura lieu la confrontation. Evitez de les faire se rencontrer avant.

Bref, en enquêtant, les personnages pourront découvrir les indices suivants :

Le bureau du shériff

D'après le docteur Cheyenne, il n'y a aucun doute : la mort de Mannix est bien due à une hémorragie du pénis, occasionnée par un " phénomène de succion d'une forte prodigieuse ". Le légiste peut également affirmer que le dernier sous-vêtement porté par l'individu était un string rose : il était si serré que la marque en est encore visible et que des bouts de tissu étaient comme "incrustés dans le bas-ventre de la victime". Tout porte à croire qu'on a essayé de le broyer à l'aide d'une petite culotte. L'arme du crime n'a d'ailleurs pas été retrouvée...

Samantha Galore

Samantha Galore est là pour deux choses : ennuyer les PJ au début, et devenir leur meilleure amie ensuite. Elle se contentera de les suivre une partie de la soirée, pour finalement les rencontrer au Havana. Usant de son physique avantageux, elle tentera tout d'abord de se faire passer pour une autochtone, soutirant autant de vers du nez que possible, puis se dévoilera le plus maladroitement possible (en tombant sa carte de presse, en faisant du bruit alors qu'elle écoute aux portes, etc.). Les PJ pourront toujours essayer de s'en débarrasser, mais elle est prête à tout pour son scoop (oui, c'est un cliché). De toute façon, elle ne lâchera pas prise et finira en danger de mort, par exemple durant l'attaque du B.A.D., forçant les PJ à intervenir. Bref, c'est l'électron libre de ce scénario. Utilisez-la comme bon vous semble, pour accélérer ou freiner l'enquête ou mettre un peu de piment.

Mannix a été découvert par une de ses fidèles, la surnommée " Tracy ". Elle a fait sa déposition dans la matinée mais n'est même pas suspectée : d'après le shériff, elle est frêle, semblait sincèrement troublée

et disposait, de plus, d'un alibi répondant au nom de Regino. Lui ayant demandé de ne pas quitter le secteur, il explique qu'on peut la trouver à Havana, le repère de la secte.

Lady Lili, la plus proche disciple de Mannix (une star à Mexico, dixit Moore) est portée disparue depuis hier soir. Buffalo a lancé ses hommes à la recherche, mais ne sait pas s'il doit la soupçonner ou craindre un enlèvement.

Dans la tunique de la victime, on a découvert une liasse de 10 000 dollars ainsi qu'un billet d'avion au nom de la très prude Sophia Milaneze, l'unique bibliothécaire de Benett. Le shériff n'a pas encore prit la peine de l'interroger à ce sujet, mais on peut la trouver à son office.

Sophia Milaneze

Interroger Sophia Milaneze, pilier de la vie paroissiale de Benett Ville, au sujet de sa vie secrète avec un ponte du porno est une affaire délicate. Le doigté est de rigueur, mais la piste juteuse :

Sous le sceau du secret, elle confirmera effectivement entretenir une relation secrète avec Mannix depuis quelques mois. Mieux : l'affaire devenait sérieuse et Johnny affirmait souvent vouloir tout quitter et commencer une nouvelle vie avec elle. En fait, deux jours avant sa mort, il avait débarqué avec ses sacs en lui demandant de se préparer à un départ précipité. Elle conserve toujours les-dits sacs dans sa cave. A l'intérieur : les billets d'avion, la crème solaire et le pognon sus-cité. Beaucoup de pognon, même : de l'ordre de 100 000 dollars en petites coupures. Les billets d'avion sont évidemment à destination de Banana City.

Mannix a téléphoné hier en fin d'après midi, pour demander à Sophia de le rejoindre dans leur antre privé, où ils avaient l'habitude de batifoler à l'abri des regards indiscrets : une vieille baraque de chantier jouxtant le premier derrick de fabrication "Benett Entreprise".

Le Havana

Le Havana est le repère de la Fraternité du Pilonne. Pour s'y rendre, les PJ devront emprunter une piste vallonnée à travers la forêt, à l'est de Benett. Après cinq minutes de voiture (ou une heure de marche), ils seront accueillis par une grande sculpture de bois à la posture suggestive et à la peinture grossière, entre icône païenne et pancarte de vieux motel routier. Au-delà, répartis autour d'un charmant point d'eau, quelques chalets abusivement colorés seings d'une légion d'éléments décoratifs du plus mauvais goût : Statues d'insoutenables ringardise (et en papier mâché, dirait-on), totems ridiculement phalliques, fresques sexuelles nauséeuses... Sur le parking, quelques véhicules aux couleurs vives entourent une voiture beaucoup plus terne : celle de Samantha Galore.

Le Havana grouille d'une faune affriolante : des dizaines de jeunes filles à la pudeur relative vaquent ou discutent des événements récents. La plupart sont véritablement sous le choc. Elles confirmeront les propos du shériff et pourront conduire les PJ à Regino (qui c'est plus ou moins auto proclamé calife à la place du calife, ce qui devrait le rendre louche).

Celui-ci les reçoit dans le palace champêtre de Mannix, une sorte de vaste yourte en tentures, le sol couvert de poufs, de tapis moelleux et de trépieds pour spots, caméras et appareils photos. Une installation audio vidéo discrète diffuse une musique new-age très planante.

Regino se la jouera dur et impassible le temps de renvoyer les quelques filles présentent, puis fondra en larme dans une scène digne des plus beaux moments de la Comedia dell'Arte.

Il est prêt à coopérer, mais ne veut plus "souffffrrrriiireeuh". Traduction : il a reçu quelques heures auparavant la visite secrète de gros bras (ceux du B.A.D., ce qu'il ne sait pas) qui lui ont posé les mêmes questions que les PJ, mais d'une manière plus... musclée.

Voilà les réponses qu'il peut apporter :

Mannix a été retrouvé ce matin au "Septième Ciel ", une cabane dans les arbres où il invite ses fidèles à s'ouvrir à lui.

C'est la dénommée Tracy qui l'a trouvé. Elle est actuellement en " purification " dans le temple (un petit bâtiment à l'air rendu irrespirable par la fumé d'encens et de diverses substances indiennes.).

Tirée de sa torpeur, celle-ci expliquera que Mannix lui avait demandé de passer la rejoindre, la veille au soir, au Septième Ciel mais qu'à son arrivée, il se trouvait déjà en compagnie d'un homme. Il lui avait demandé de repasser au petit matin pour un " cours " rapide. Tout ce qu'elle peut dire sur l'homme en question est qu'il portait une drôle de casquette avec trois petites cornes rouges sur le dessus. Et qu'il sentait une drôle d'odeur... comme celle de l'essence ou du pétrole.

La mine de Woody

Si les PJ décident d'aller faire un tour dans la mine du vieux Woody, ils risquent d'être surpris. Elle est utilisée, depuis sa désaffection, par quelques jeunes amateurs de livres glauques qui ont pris un malin plaisir à couvrir les murs de symboles tout droits tirés d'un manuel de sorcellerie vaudou dégoté au rabais dans une librairie de Frederick (la ville). Il faudra attendre la tombée de la nuit pour voir débarquer quelques voitures chargés de jeunes gens venus là pour rire, fumer, draguer et plus si affinité. Si les PJ insistent, mettez-les sur la piste du capitaine du club d'échec de Benett Ville, fils du maire entre autre : le studieux et apprécié Jean Delamutt. C'est le leader charismatique de cette bande, une sorte d'Andy Warhol du terroir. Rien à en tirer.

Le vieux derrick

Le vieux derrick se situe à 15 minutes de voiture au sud de Benett Ville, au milieu d'une vallée rocheuse. En s'approchant, on distingue d'assez loin la silhouette d'un gros van garé à proximité : il s'agit de celui des agents du B.A.D., ayant découvert l'endroit en suivant leur propre piste.

C'est l'heure de la première vraie confrontation : Gerart et ses sbires sont à l'intérieur et fouillent. De toute façon, ils y resteront tant que les PJ ne se décideront pas à entrer. Et ils tireront dès qu'ils les apercevront, comprenant d'instinct qu'il s'agit d'agents de la G.U.A.R.D.

Gérez-le comme vous voulez, mais arrangez-vous pour que Gerart se trahissent avant le début de la fusillade par une phrase du style : " Ah ! Des chiens de la G.U.A.R.D. ! Vous ne nous aurez pas : le B.A.D. est invincible" (variante sur le thème).

Lorsqu'ils seront venus à bout des méchants (s'ils les capturent, tant mieux : ces derniers leur diront la vérité : Mannix les avait contactés pour une révélation au sujet des Roswells), les PJ peuvent fouiller la baraque de chantier :

- Jetée au sol, Lady Lili est bâillonnée et ligotée. Une fois libérée, il apparaît qu'elle est aussi totalement saoule et... très vulgaire.
- Dans un coin de la pièce, un sac de couchage crasseux et un petit réchaud ayant servi récemment.
- Le plus important : trônant fièrement sur une petite caisse, une mystérieuse boîte d'ébène finement sculptée.

C'est quoi cette odeur ?

Ah ça ! Elle est intrigante, cette petite boite, n'est-ce pas ? Et bien, ne doutons pas que les PJ se feront la remarque et finiront pas l'ouvrir. Et là, soyez près : c'est la scène la plus importante de l'histoire. Décrivez tout d'abord l'étrange impression de chaleur émanant du bois noble. Puis le léger bruit de dépressurisation à l'ouverture du couvercle et cette étrange impression de libérer un démon endormi. Puis cette lancinante odeur, qui hôte au PJ tout esprit d'initiative et le pousse à commettre l'irréparable. L'objet du délit apparaît alors, dans toute sa splendeur. Un string comme on en fait plus, aguicheur et ridicule à la fois.

Et là, c'est le drame : alors que notre personnage se perd en contemplation, comme hypnotisé par une vérité dépassant l'entendement, il ne remarque pas la petite mouche décollant du néfaste sous-vêtement et filant vers sa bouche béante de stupéfaction. Et... glmmmp, il n'en fait qu'une bouchée.

Ca y est, il est maudit.

"Mais... Qu'est-ce tu fous avec ce slip ?!"

Notre personnage a avalé une mouche, certes. Mais il ne se doute pas encore de l'horreur de ce qui l'attend. Décrivons rapidement la malédiction qui va petit à petit le frapper.

Tout va commencer progressivement, sous la forme d'une obsession pour les petites culottes. Alors que l'esprit du String l'investit, le personnage perdra rapidement toute mesure du raisonnable et de la décence, n'ayant plus qu'une idée en tête : voir... toucher... sentir ce qu'il considère comme les incarnations de son nouveau dieu.

Puis, au bout de quelques heures, il entrera dans une nouvelle phase de sa mutation. Durant de violentes crises, il perdra le contrôle de lui-même et inventera n'importe quel bobard pour se retrouver seul. Et cela dans le seul but de pouvoir enfiler, à l'abri des regards, le String. Son contact deviendra comme une drogue. La nuit, son subconscient le poussera au somnambulisme fétichiste. A ce stade, les autres agents devraient vraiment commencer à s'inquiéter.

Puis la victime en viendra à ne plus vouloir faire qu'un avec l'objet de ses fantasmes : il essayera de se le coller, de se l'agrafer, voire de se le coudre... Et c'est au moment où le String goûtera au sang que l'horreur ar-

rivera : tel un vampire, il en voudra plus et s'accrochera avec la force du démon qui le possède à la première chose qui lui passera sous la ficelle (vous m'avez compris).

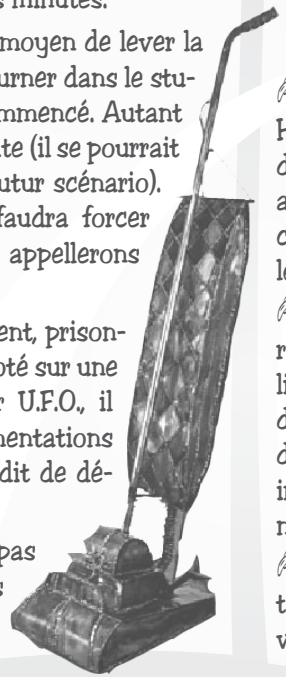
Mais nous n'en sommes pas encore à de telles extrémités (d'ailleurs, il est important de noter que le String ne peut obséder qu'une victime à la fois...) Pour l'heure, les PJ sont toujours dans ce sordide cabanon en tôle, avec quelques belles prises et un début d'explication. Ils ont l'arme du crime, mais l'assassin (ils devraient penser qu'il s'agit du propriétaire du sac de couchage) manque à l'appel.

ACTE 2

Révélations

Avant de commencer cette seconde moitié du scénario, quelques révélations de dernières minutes.

Tout d'abord, sachez que le seul moyen de lever la malédiction du String est de retourner dans le studio de Bananarama ou tout à commencé. Autant dire que c'est pas pour tout de suite (il se pourrait même que ça fasse l'objet d'un futur scénario). Surtout que pour le savoir, il faudra forcer le Disjoncté dément - que nous appellerons "Robert" - à le révéler.



Problème : Robert est, à ce moment, prisonnier des Roswells. Solidement ligoté sur une table d'opération kitsch de leur U.F.O., il sert cobaye à une série d'expérimentations mentales que la décence m'interdit de décrire.

Bref. Zulman, l'E.T. en chef, ne va pas tarder à découvrir, dans le chaos de cette étrange conscience, l'existence de la collection de vidéos X que Mannix dissimulait à Havana. Il décidera alors de tout mettre en œuvre pour les récupérer, allant pour cela jusqu'à transgresser l'ordre de discrétion du Dominion et à attaquer Benett Ville avec son O.V.N.I. dans un remake absurde de la Guerre des Mondes... Aux PJ, qui devraient se trouver à bord de la machine à cet instant, de l'arrêter.

Les secrets de Lady Lili

Pour l'heure, il est à prévoir que les PJ quitteront rapidement le derrick avec Lili. Actuellement, celle-ci n'est pas en état de leur apprendre quoi que ce soit... Hormis, peut-être, quelques noms d'oiseaux particulièrement recherchés.

Tout ira mieux quelques cafés salés plus tard, lorsque la sauvageonne stridente redeviendra la tendre tigresse que Johnny Mannix aimait tant. Elle pourra alors révéler que :

Alors qu'elle rentrait vers sa chambre, hier soir, à Havana, elle fut alertée par des grognements provenant de la cabane du Septième Ciel, ou elle découvrit Mannix agonisant dans un string rose a faire froid dans le dos, comme s'il était maudit . Elle fut assommée alors qu'elle allait chercher du secours.

Elle a eu tout le loisir d'observer son agresseur et rapteur : un homme terrifiant et malodorant, au visage livide et malingre, avec des cheveux filasses tombant d'une casquette. Une casquette étrange car surmontée de trois petites cornes en mousse. Il était vêtu d'un long imperméable, dissimulant un déguisement sado-maso noir et chrome.

Cet homme semblait véritablement vénérer une petite boite en bois noir : à de nombreuse reprise, elle l'a vu l'ouvrir et parler à son contenu. Faites bien comprendre aux joueurs que cet individu en sait long sur le String et qu'il est, en fait, le seul à pouvoir leur en apprendre plus sur l'étrange mal qui les frappe.

Ayant été saoulée, elle ne se souvient de rien d'autre et n'a aucune idée de l'endroit ou il se trouve... Euh... attendez... En fait, si. Elle se souvient d'un détail étrange : il lui semble entendre son ravisseur crier au moment où une vive lueur apparaissait dans le ciel.

Dominion Strikes Back

Pendant que les PJ interrogent Lili, Keath Mantula, releveur de compteurs électrique pour la General Electric, découvre la victime de l'incontrôlable Sticks YiiiY. Il s'agit d'une gentille mamie nommée Jeanny Benett. Une lointaine parente de Cliff Benett. La cause de la mort est évidente : elle a un tube d'aspirateur enfoncé dans la gorge. Devant cette scène éprouvante, le shériff devra se rendre à l'évidence : quelque chose cloche à Benett Ville.

D'autant plus que les PJ pourront rapidement découvrir, en interrogeant le voisinage, que de nombreuses personnes ont reçu la visite de trois démarcheurs en aspirateurs plus que bizarres. Tous les témoignages concordent : ils avaient des voix suspectes ("probablement des étrangers : on comprenait pas tout ce qu'ils disaient, vous voyez ?") (..."Mais, j'ai rien contre les étrangers, attention, hein...") et une démarche plutôt... rigide.

Là, vos joueurs ne devraient plus rien y comprendre. Le B.A.D... des Roswells... un string rose... tout ça à Benett Ville. N'empêche que, par A+B, ils devraient déduire que l'homme au String a été enlevé par une bande de Roswell qui rodant dans les parages.

Trouver U.F.O. Caché

En interrogeant les "démarchés ", les PJ feront la connaissance du très alerte Matthew Fox Smith, champion de ball-trap inter-états 1966-1967-1969 (une mauvaise grippe, en 1968, le privât du quarté tant convoité). Matthew est important pour deux raison :

Primo, il a effectivement acheté un aspirateur à ces types bizarres (et c'est bien le seul). En étudiant (=démontant) l'aspirateur, les PJ peuvent découvrir à l'intérieur un engin, grand comme une paume de main, particulièrement louche. Une espèce d'œuf couvert de diodes palpitant de jolies couleurs pastels. Il s'agit (mais il ne le savent pas encore) d'un émetteur à ondes alpha Roswell, servant à prendre le contrôle de n'importe quel humain s'endormant à proximité. Fox était la cible prioritaire, mais un PJ fera l'affaire, s'ils décident de le lui confisquer.

Deuxio, Fox a aperçu le véhicule de ces "drôles de types". Et d'un œil aiguisé, a remarqué qu'elle ressemblait étrangement au vieux pick-up de Richmond, le propriétaire du Rockabilly. Interrogé à ce sujet (peut-être à la suite d'une scène tendue : Richmond cache un clandestin canadien dans sa cave et est un peu... soupe-au-lait), celui-ci expliquera avoir prêté son véhicule à son frère, l'autre Richmond, le vieil éleveur de vache vivant reclus dans son ranch aux environs de Benett...

La ferme Richmond

La vision d'une cinquantaine de vaches claudiquant sur trois pattes, dans le pré jouxtant la vénérable demeure en bois, mettra sûrement la puce à l'oreille des PJ : ils sont sur la bonne voie. Une rapide inspection s'impose.

Dans la ferme, ils retrouvent le vieux Richmond, noyé dans sa marmite de fayots au lard. Son chien de compagnie, Roosvelt, a été partiellement vaporisé. De plus, la maison est dans un état d'insalubrité avancé, mais difficile d'en rejeter la faute sur les extraterrestres.

En s'intéressant de plus près aux champs, les PJ se rendent compte que presque la moitié des vaches sont amputée d'une patte arrière et, surtout, qu'un véhicule lourd, rond, et volant semble y avoir tenté un atterrissage plus ou moins réussi (YiiiY est très mauvais conducteur). En suivant ces traces de "dérapage" commençant dans les maïs, les PJ s'enfonceront quelques minutes dans une foret trop silencieuse pour être honnête. Alors seulement, ils découvriront l'engin, dans toute sa splendeur, nacelle descendue et prête à les accueillir.

Aux frontières de l'absurde

L'O.V.N.I. n'est pas très grand - de l'ordre de vingt mètre de diamètre - et rond comme un fromage fait d'vache. Sous le soleil (théoriquement) décroissant, il paraît plus chromé qu'un enjoliveur de Chevrolet un jour de meeting. Si parfaitement chromé, en fait, qu'il reflète le décor comme un miroir.

Une chance que l'atterissage approximatif ait abimé le générateur d'invisibilité, dis donc...

Bref, si les PJ décident de repartir ou d'attendre, quelques gémissements féminins (voire enfantins, s'ils sont vraiment pleutres) parviendront à leurs oreilles. Les lamentations de quelques cobayes de Zulman, enfermés dans les gêoles des soutes, qui devraient les décider à agir.

De toute façon, l'appareil se mettra en marche à grand renfort de vibrations, aux alentours des 21h. S'ils ne sont pas à bord, ils ne pourront qu'assister au bref l'assaut de l'appareil sur la ville et à sa disparition dans le firmament.

S'ils décident de monter,, ils pénétreront dans une grande pièce ovale en plastique, équipé de loupiotes clignotantes et inutiles, et où s'entassent près d'une cinquantaine de pâtes postérieures de vache. Un petit sas s'ouvrant dans un bruit délicat leur permet d'accéder au couloir principal.

L'O.V.N.I.

Voici une description de l'intérieur de l'appareil. Elle n'a pas vocation au réalise.

1/ La soute

...d'où ils arrivent.

2/ "La salle du gros machin qui fait bzzzz"

Il s'agit -probablement- des moteurs. En tout cas, il fait sombre, et une grosse machine tubulaire crépitante occupe la majeure partie de l'espace. Le bras droit de Zulman, un roswell de faible constitution, s'affaire à réparer les dégâts occasionné par l'atterrissage de YiiiY. Dans le doute, il attaquera les PJ avec l'équivalent d'un chalumeau à flammes violettes.

3/ "La chambre des cuves à paillette"

Plan d'O.V.N.I. en coupe*

* suggestion de présentation

Six cuves translucides, contenant un liquide rouge gélatineux où flottent des sortes de paillettes, occupent les murs de cette pièce tout en longueur. Sûrement le dortoir des occupants. Dans ce qui ressemble à une penderie, on peut découvrir les peaux d'humains synthétiques revêtues par ces derniers lors de leur démarchage à Benett Ville. Des combinaisons arborant le logo "Hoovall, hoovers for all", ainsi que deux aspirateurs sont aussi visibles.

4/ "Les boyaux"

L'extrémité d'un couloir se termine comme une membrane organique géante. Problème : il s'agit de l'entrée des geôles et les gémissements viennent de là derrière. Il va falloir passer, et s'ils ne découvrent pas le bouton discret permettant l'ouverture de la membrane, il faudra forcer. Voilà que ne va pas être facile. De l'autre coté, une petite pièce où s'entassent une cinquantaine d'humains de tous bords et de toutes nationalité, plus quelques cadavres morts de faim. C'est une scène assez

glauque, durant laquelle vous pouvez mettre de coté votre ton enjoué : ces PNJ n'ont pas vraiment conscience de la cocasserie des aventures des PJ. Tout ce qu'ils savent c'est que, s'ils ne sortent pas d'ici, ils vont mourir aux mains d'extraterrestres retords.

5/ "Le labo"

Une grande table circulaire, qui passerait pour anodine si elle n'était équipé de liens et surmonté par une grande machine pleine de lames et de pointes. L'endroit est plus qu'immaculé, presque éblouissant. Et pour cause : un redoutable robot de nettoyage passe sa monotone existence à veiller à ce qu'il le reste. Et, justement, les PJ font tache.

6/ "La petite pièce avec le gars qu'on cherche"

Passant le sas de cette salle, les PJ vont se trouver nez-à-nez avec Robert, le disjoncté, actuellement à son désavantage. En effet, il est sanglé à un genre de fauteuil de dentiste, et son crâne rasé est couvert de ventouses puisant directement dans sa mémoire pour alimenter les innombrables moniteurs couvrant les murs. Et, pour ainsi dire, la mémoire de Robert est assez limité et orienté essentiellement sur la filmographie de Bloody Mary. Les PJ ont donc l'impression d'entrer dans un cinéma olé olé, oui. C'est un scène capitale, et ce pour plusieurs raison : primo, c'est la première fois que les PJ voient le visage (ahem...) de Bloody Mary, qui occupera une place de choix dans les scénarios suivant. Secundo, c'est au moment ou Robert va leur faire ses révélations que les Roswell ouvriront le feu sur Benett Ville.

7/ "La... tourelle ? ? ?"

Et oui, cette salle est occupé, à peu de chose près, par un gros canon (que nous qualifierons, par commodité, de "laser"), manipulé avec enthousiasme par un Zulman surexcité à l'idée d'étudier son trésor de guerre. Dès que les PJ s'en mêleront, toutefois, il entrera dans une rage noire et ouvrira le feu en hurlant télépathiquement "YiiiY". Celui-ci ne va pas tarder à arriver pour (enfin) en découdre, oubliant dans son emportement un petit détail : il n'y a plus personne aux commandes.

8/ "Les commandes"

Une grande pièce semi-circulaire, uniquement occupée par un minuscule siège de pilotage et sa manette. Une grande baie vitrée permet de prendre la mesure de la catastrophe : Benett Ville est en feu et l'O.V.N.I. s'approche du sol à grande vitesse.

Le combat

La dernière scène doit être chaotique : les PJ doivent tout faire à la fois : défaire Zulman et YiiiY, sauver Robert qui est sur le point d'y rester, s'occuper des prisonniers affaiblis s'ils les ont libéré... Pour ce qui est de reprendre le contrôle de l'appareil : c'est impossible, seul YiiiY peut le conduire. N'hésitez pas à être sans pitiés avec vos PJ, quitte à les blesser mortellement. Durant le conflit, faite en sorte qu'un tir perdu atteigne la commande de vol. Durant les dernières secondes de cette apocalypse, la soucoupe volante va se diriger en virevoltant vers la rase campagne au large de Benett Ville, puis s'écraser dans un fracas qui plongera les PJ dans l'inconscience.

Finish

Laissez flotter l'ambiance quelques secondes. Puis, annoncez à vos joueurs que leurs personnages se réveillent dans des lits bien douillets. Ils sont tous là même les blessés grave et les morts, bandés et soignés.

Alors qu'ils sont à se poser des questions, la porte de leur petite chambre s'ouvre sur le visage angélique d'une jeune femme de la campagne. Tout sourire, celle-ci va leur expliquer qu'elle les a découvert voilà deux jours dans la foret non loin et qu'elle s'est occupé d'eux. Oui, ils sont toujours à Benett Ville (enfin, à quelques kilomètres). Une semaine s'est écoulée depuis leur aventure aérienne.

Un O.V.N.I. ? Quel O.V.N.I. ?

Et Robert ? Robert est parti.

Où ça ? Et bien, à Banana City, pardi !

Et il a emporté une petite boite, oui.

Mais il ne les a pas oublié, promis.

Il leur a laissé un petit message... Que voici...

To be continued...

Pyromago

LES PNJ

Gerart

Caractéristiques

Constitution 1 ; Pouvoir 5 (le reste à 2)

Compétences

Intimidation 3 ; Utiliser un implant "grosse voix" 3 ; le reste à 1

Gimmicks

Intouchable (2) ; Télépathie (Peut projeter 1 objet léger par tour (agit comme une arme à feu de portée 5 et dégat +5)) ; Gerart possède 1 point de destin

Blessures

Superficielles (9) ___ ; Légères (11) ___ ; Sérieuses (13) ___ ; Graves (15) ___ ; Mortelle (17)

Gros bras du B.A.D.

Caractéristiques

Constitution 4 ; Force 4 ; Intelligence 0 (reste à 2)

Compétences et equipement

Corps à corps (2) ; Tir (1) ; Arme de poing (portée 10 m ; dégat +2)

Blessures

Superficielles (12) _____

Légères (14) _____

Sérieuses (16) _____

Graves (18) _____

Mortelle (20)

Zulman et l'autre Roswell

Caractéristiques

Constitution 0 ; Pouvoir 4 (le reste à 2)

Compétences et equipement

Faire des bruits stridents 2 ; Manier le laser 3 ; Appeler YiiiY au secours 5 ; le reste à 1 ; Chalumeau (dégats +5)

Gimmicks

Assis sur le fauteuil du laser, Zulman est protégé par un champ de force impénétrable. Il faudra le désactiver (en tirant dans les gros tuyaux suspects courant jusqu'au laser, par exemple) pour l'arrêter. Zulman possède 1 point de destin

Blessures

Superficielles (8) ___ ; Légères (10) ___ ; Sérieuses (12) ___ ; Graves (14) ___ ; Mortelle (16)

YiiiY

Caractéristiques

Constitution 6 ; Force 5 (le reste à 2)

Compétences

Grogner 2 ; Corps à corps 2 ; Tuer pour le plaisir 5

Blessures

Superficielles (14) _____

Légères (16) _____

Sérieuses (18) _____

Graves (20) _____

Mortelle (22)

YiiiY est costaud mais souffre d'une hypersensibilité des abdominaux. Tous les dégats infligés dans la localisation 4 reçoivent un bonus de +3.

Robot de nettoyage Roswell

Caractéristiques

Constitution 5 ; Force 4 (le reste à 2)

Compétences

Aspirer les tâches (aka. Corps à corps) 2 ; Embout récurant (dégats +6) ; Embout aspirant (-2 pour toucher ; +8 aux dégats)

Blessures

Superficielles (8) ___ ; Légères (10) ___ ; Sérieuses (12) ___ ; Graves (14) ___ ; Mortelle (16)