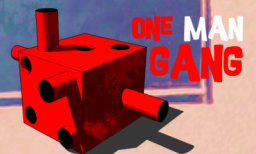


FOLLOW ME



Un scénario pour
BACKSLASH

DOUBLE SPIRAL NEBULA.



kylieGlowUp, 23 ans, influenceuse mode en pleine ascension.

Un incendie et c'est le drame...Kylie disparaît.

Mais son compte Instagram, lui, continue de poster.

Un nouveau contrat qui commence sur du Phil Collins et finit dans les larmes.

Si vous souhaitez imprimer ce scénario, vous pouvez télécharger la version printer-friendly [en cliquant ici](#).

sommaire

CREDITS

Textes :

WILLY FAYRE

Illustrations :

FRANK GOON

WILLY FAYRE

Mise en page :

WILLY FAYRE

www.onemangang.fr

Mise en place et ambiance :	3
Avertissement :	3
Prologue : Ignis Faatus	4
Traînée de cendres	5
La mégère sans âme	7
Duo criminel	7
Séquence n°1 : Égarée dans les flammes	10
1. Life's events et petit émissaire	10
2. Briefing	10
3. L'immeuble incendié	12
4. L'appartement de Kylie	14
5. Drama et suspects	15
6. Les yeux dans la rue	17
7. Responsable, mais pas coupable	18
8. La rumeur enfle	19
Séquence n°2 : Hamburger Lady	20
1. La survivante du cinquième étage	20
2. King's Cross et Toxic Terry	22
3. Le M Noir	24
4. Les empreintes du feu	25
Séquence n°3 : Charbon ardent	28
1. Les Spanish Rooms	28
2. Denmark Street	29
3. Play Dirty	30
4. Les dossiers de Scotland Yard	31
5. Témoin	32
6. La double entrée	33
7. Little Wenlock	33
8. Extinction des feux	36
9. The Downward Spiral	37



SCÉNARIO: FOLLOW ME

« I CAN'T SEEM TO FACE UP TO THE FACTS
I'M TENSE AND NERVOUS AND I CAN'T RELAX
I CAN'T SLEEP 'CAUSE MY BED'S ON FIRE
DON'T TOUCH ME, I'M A REAL LIVE WIRE
PSYCHO KILLER
QU'EST-CE QUE C'EST ? »

Psycho Killer - Talking Heads

Ce scénario pour **Backslash** est conçu pour des personnages débutants ou des Ushabtis ayant déjà effectué un ou deux contrats (toujours au Palier 1 de la Grille).

Après qu'une influenceuse londonienne ait disparu dans l'incendie de son appartement, des photos continuent à être postées sur son compte Instagram. Les clichés, de mauvaise qualité, montrent la jeune femme effrayée et perdue dans un univers de pierres et de cendres.

Chargés de comprendre ce qui lui est arrivé et de calmer sa communauté, enragée au point de concevoir des délires complotistes, les Ushabtis vont plonger dans une enquête criminelle de longue haleine. Celle-ci va les conduire sur les traces d'un sorcier pyromane, qui profite des incendies les plus sinistres pour kidnapper ses victimes à travers le brasier.

Mais loin d'être un simple maniaque, maîtrisant l'art de la flamme, ce ravisseur est avant tout l'esclave d'une entité bien plus ancienne. Une créature aussi ancestrale que frigorifiée, qui a « juste » besoin de cire humaine pour pouvoir se réchauffer.

Follow Me est un scénario structuré en trois séquences, susceptibles d'être jouées d'une traite ou en plusieurs fois, selon la disponibilité de votre table de jeu et la durée de chaque séance.

Ces trois segments sont à votre disposition pour vous permettre de stopper le scénario à des moments clefs, et ainsi pouvoir réattaquer tranquillement lors de la session suivante.

▲ **Mise en place et ambiance :**

Si vous êtes un ou une MJ qui aime sonoriser ses parties, vous trouverez un QRCode au début de chaque séquence vous menant à une playlist éclectique. De quoi vous accompagner durant votre lecture ou vous donner des pistes pour ambiancer vos séances.

Vous trouverez également à la fin de ce scénario, regroupés en annexe, divers documents à photocopier et remettre à vos joueurs à certains moments clefs :

1. Un rapport d'Isis qui regroupe les informations de leur mission (adresse de la victime, historique des faits...) : à donner durant le briefing.

2. Deux copies écran issues du compte Instagram de l'influenceuse : à donner également durant le briefing.

Si vous disposez d'une enveloppe kraft marron et d'une vieille cassette audio, vous pouvez même placer tous ces éléments ensemble (le rapport, les deux photos et la cassette) afin de rendre le passage du briefing encore plus réaliste.

3. Une troisième copie d'écran, qui devra être remise à la fin de la séquence 1.

▲ **Avertissement :**

Comme d'habitude avec Backslash, ce scénario s'inspire à la fois de l'horreur contemporaine, de faits divers et de récits historiques ou folkloriques.

Ce mélange de réalité et de fiction permet au jeu de troubler les lignes et d'accentuer la sensation de méfiance, de mensonge, de relecture des faits et de versions multiples d'une même affaire. Isis oblige, il convient toujours de se méfier d'une première impression.

Derrière certains événements croisés dans ce récit, les personnages découvriront de vrais drames ayant marqué l'histoire du Royaume-Uni.

Follow Me reste un récit totalement fictionnel. Bien qu'inspiré de faits réels, il a été rédigé dans le plus grand respect envers les petites victimes de la justice britannique et envers les familles ayant perdu des proches durant les incendies cités dans cette histoire. Et s'il peut attirer votre attention sur les injustices du passé ou sur l'incident de Denmark Place qui reste, à ce jour, mis sous le tapis par les autorités londoniennes, ce scénario aura fait un travail de mémoire modeste, mais nécessaire.



Prologue : Ignis Faatus

Vous avez peut-être déjà entendu parler de l'Ignis Faatus, que les Britanniques nomment plus communément « *will o' the wisp* ». Ce phénomène existe aux quatre coins du monde, mais les légendes ne lui accordent jamais la même origine. Chez certaines cultures, ces lumières fantômes qui flottent dans les marais, les tourbières ou les cimetières, sont de mauvais présages ou proviennent de l'âme des défunts. Parfois d'enfants mort-nés. Pour d'autres, il s'agit de lutins facétieux cherchant à vous attirer dans l'obscurité ou d'individus maudits par le Diable, tentant de piéger les voyageurs à l'aide d'une lanterne.

En Grande-Bretagne, chaque comté possède sa propre terminologie pour le désigner : *dead lantern*, *hobby-lantern*, *Kitty-candlestick*, *jack o' lantern*, *pinket* voire *Hinky Punk*.

En France, on appelle simplement ce phénomène « feu-follet ».

Même si la nature de ces boules lumineuses est connue depuis longtemps, et sont généralement produites par des décompositions organiques ou des oxydations, vous savez également que le folklore cache toujours quelque chose. Une petite part de vérité, soigneusement entretenue par des sorciers ou dissimulée par Isis Incorporated, derrière un fatras d'histoires à dormir debout.

Et justement, dans le comté du Shropshire (une zone rurale située dans les West-Midlands de l'Angleterre), cette flamme nocturne a une tout autre signification.

Au XVe siècle, un orphelin nommé simplement « **Will** » n'avait de cesse de pénétrer dans les chaumières pour voler de quoi manger. Un jour, il fut attrapé par des villageois en colère et ces derniers le pendirent à un arbre, le laissant suffoquer pendant des heures. Au lever

du jour, Will reprit conscience au pied de sa potence improvisée, sans savoir qui l'avait détaché.

Son cou portait encore la brûlure de la corde et sa peau était cyanosée, sous l'effet de l'asphyxie et du froid. Constatant qu'aucune personne ne surveillait l'imposant chêne où son gibet pendait toujours, Will s'enfuit aux limites du comté.

Malheureusement, le fugitif constata rapidement qu'il n'était plus vraiment le même. Il ne parvenait plus à se réchauffer, ni en s'allongeant aux pieds d'un âtre ni en mangeant suffisamment pour reprendre des forces. Perpétuellement transi par le froid, il voyait ses gestes ralentis, son visage crispé par des sensations de gelures. Sa peau était grise et malade. Will paraissait marcher entre la vie et la mort, comme s'il s'était relevé de sa pendaison, mais dépourvu du moindre souffle de vitalité. Un mort-vivant, un maudit.

Durant son errance, en cherchant un moyen de réchauffer sa carcasse, il proposa à un forgeron de devenir son apprenti, afin de bénéficier d'un feu quotidien. Un peu par pitié, celui-ci accepta de le prendre sous son aile. L'ancien pendu devint ainsi Will le forgeron qui, malgré son allure chétive et tremblante, parvenait à créer des lames d'une rare finesse.

Un soir, tandis qu'il revenait du bois dans lequel il avait récupéré quelques bûchettes pour la cheminée, Will aperçut une lumière dans un pré. Quelque chose brillait sur le sol, d'une manière peu habituelle. C'était comme une pulsation, un arc-en-ciel de fractales qui tournoyait autour d'un point. Il se dégageait de cette chose une... chaleur surnaturelle. Sans hésiter, malgré ses muscles sclérosés, Will se précipita au beau milieu du champ pour récupérer l'objet qui s'y trouvait.

La lumière provenait du cadavre d'une vache, dont le corps était flétri et calciné. Quelque chose avait percé

violemment ses côtes arrière, provoquant un trou béant, sauvagement cautérisé. C'était de cette plaie que s'échappait la lueur.

Il s'agissait d'une pierre, plus petite que la paume d'un homme. Sa surface était noire et lisse, mais elle dégageait une lumière diffuse, qui troublait légèrement la vue et paraissait fracturer la réalité. Tout autour de ce charbon ardent, l'herbe avait noirci sous l'effet d'un impact aussi brûlant que violent. Comme si ce galet d'ébène était tombé du ciel et avait transpercé le malheureux bovin, grillant tout sur son passage. Était-ce un cadeau de Dieu ?

Dès qu'il s'en saisit, Will sentit immédiatement une chaleur inconnue pénétrer ses organes et son sang. Sa peau retrouva enfin sa couleur d'antan, ses articulations tétanisées par les tremblements reprirent leur souplesse naturelle.

Le forgeron avait enfin chaud. Il sentait à nouveau la vie parcourir ses veines.

Mais ce bonheur fut de courte durée. Quelques heures à peine après avoir découvert ce charbon cosmique et l'avoir glissé dans sa poche, la pierre s'était déjà refroidie. Et Will, dans le même temps, sentait le froid regagner la moindre portion de son corps.

Il tenta alors de réchauffer ce tison par tous les moyens, en le plaçant sous la cendre, au milieu du feu, en le posant même sur du fer chauffé à blanc. Totalement perdu et désespéré, l'esprit de l'apprenti forgeron vacilla. Il se mit à insulter le Saint-Père pour son cadeau empoisonné, pria même le Diable pour lui donner un feu suffisamment puissant pour le réchauffer. Puis il repensa à la vache étendue dans le pré. À son cadavre, asséché, dévitalisé, vampirisé par le charbon ardent. Son esprit embrumé comprit en même temps que le seth qui ne cessait de grandir en lui depuis sa résurrection.

Ce qu'il lui fallait, c'était l'énergie d'un autre être vivant.

Sa première victime fut une vieille paysanne de la bourgade. Pas assez fort pour s'en prendre à plus grand que lui, Will profita de la nuit pour pénétrer dans la baraque de la malheureuse avant de lui briser le crâne à l'aide d'un gourdin. Puis il plaça le charbon ardent dans la main de sa victime, qui commença à afficher des cloques, des plaques noirâtres et des brûlures. Plus la peau de la vieille femme grésillait, se desséchait et calcinait magiquement sans le moindre brasier, plus la pierre noire retrouvait son essence. Une fois le charbon totalement rechargé, la bougresse ne ressemblait plus qu'à un squelette carbonisé. Mais Will put de nouveau retrouver son esprit et sa chaleur. Temporairement. A chaque fois, le charbon finissait par perdre son énergie et Will retombait dans la torture du sang glacé.

Il commença alors une telle folie meurtrière qu'elle marqua durablement le comté de Shropshire. Au point de faire de Will le forgeron une légende folklorique.

Afin de ne pas attirer l'attention, le sorcier décida de ne pas s'en prendre aux autres habitants du village, au

risque d'être rapidement soupçonné. Ayant compris que la nuit était la plus favorable pour bénéficier des bienfaits du charbon ardent (qui ne brillait jamais en journée), il prit l'habitude d'attirer les voyageurs à l'aide de sa lueur ou de leur prêter assistance pour mieux les assassiner. Il fit ainsi des dizaines de victimes, voyageurs et autres paysans des villages environnants, croyant apercevoir une lumière amicale à travers les ténèbres. Un feu follet fatal qui permit à Will de combattre le froid et de comprendre qu'il pouvait parfois modifier l'ordre des choses.

Pourtant, malgré sa discrétion et ses stratégies, qui lui avaient permis de ne pas attirer l'attention des villageois, Will n'était pas parvenu à tromper la seule personne qui lui était proche : son maître-forgeron. Intrigué par les changements d'attitude de son apprenti et ses virées en pleine nuit, le ferronnier s'était mis en tête de découvrir ce que le garçon mijotait. Quitte à le suivre prudemment, durant une de ses nombreuses escapades nocturnes.

Le moins qu'on puisse dire est que l'homme ne fut pas déçu.

Après l'avoir suivi à bonne distance, à travers la boue et les sous-bois, il surprit son apprenti au moment où il préparait le corps d'un marchand itinérant, étranglé la nuit précédente. Même si la chasse aux sorcières n'était pas encore d'actualité, cette vision suffit à faire bouillir le sang du forgeron, qui sortit immédiatement son épée pour s'en prendre à Will. Le garçon, dont les membres étaient encore frigorifiés et le charbon toujours froid, tenta d'utiliser sa synchronicité pour ralentir son maître.

Mais son coup d'épée fut si rapide et inattendu qu'il fit chuter la pierre des mains du sorcier. Destabilisé par cette perte, Will tenta de retrouver le charbon tombé au sol, dont la lumière disparut momentanément. Tandis qu'il cherchait désespérément son artefact, son maître en profita pour lui asséner un coup d'estoc, qui lui transperça la poitrine. Dans un hurlement de douleur, sans avoir pu remettre la main sur sa précieuse pierre, Will se volatilisa dans un refuge dimensionnel...

Et il n'en sortit plus jamais.

Blessé, gelé, effrayé, il se plaça au centre d'un vortex de pierres volcaniques, une cheminée de tourbe censée le réchauffer. Sans succès. Cette dimension de cendres devint une triste citadelle perdue dans le Vide.

J'ai froid. J'ai si... froid.

▲ **Trainée de cendres**

Et le charbon incandescent, me direz-vous ? Déchargé et privé de magie pour activer son pouvoir, il fut récupéré par le maître-forgeron qui l'enferma dans un petit coffret. Après sa mort, cette cassette passa de main en main et la pierre fut oubliée.

Jusqu'en 1536.

Dans le petit village de Little Wenlock, toujours situé dans le comté du Shropshire, deux individus avaient décidé de changer de vie. John Dod (un paroissien) et William Harper (un tailleur) avaient entendu parler d'un prétendu trésor, situé dans les combles de la propriété d'un marchand local. Sa demeure, faite de pierres et d'apparence cossue, disposait de deux étages et d'une porte solide. Située au milieu d'une allée passante, il était difficile d'y pénétrer sans se faire repérer. Plutôt malins et gouailleurs, les deux amis profitèrent de l'absence du propriétaire (descendant d'un ancien forgeron) pour amadouer une de ses servantes.

Celle-ci se nommait **Alice Glaston**. Âgée de onze ans, c'était une jeune orpheline de Little Wenlock, qui avait trouvé refuge auprès du personnel de maison. Trop tendre et candide, elle se laissa berner par les dires des deux compagnons, se faisant passer pour des livreurs de spiritueux (dont son maître faisait commerce).

À peine le pied dans le bâtiment, les deux hommes menacèrent la servante et l'obligèrent à les conduire jusqu'au toit de la maison. Paralysée par la peur, Alice n'eut pas d'autres choix que de les conduire jusqu'aux combles, où les deux voleurs commencèrent à fouiller les coffres et les caissettes poussiéreuses qui y étaient entreposés. Pris par le temps et stressés à l'idée d'être pris sur le fait, John et William forcèrent Alice à fouiller également les caissons, dans l'espoir de trouver des objets de valeur plus rapidement.

C'est ainsi qu'Alice Glaston, en glissant ses doigts au fond d'une cassette ternie, toucha le charbon ardent. Instantanément, la conscience de Will s'éveilla par-delà le voile de la réalité. La lumière fractale jaillit de la pierre noire et les trois individus furent possédés par un souffle démoniaque. Leur esprit ne leur appartenait quasiment plus, leurs pupilles tournoyaient en spirales. Ils avaient beau lutter pour échapper à cette manipulation mentale, rien n'y faisait. Will voulait récupérer sa pierre, par tous les moyens !

Et pour ce faire, il fallait lui amener. Dans l'idée de créer un portail vers le sorcier, les trois complices suivirent à la lettre les consignes de cette entité lointaine et commencèrent à mettre le feu à la demeure. Seule une porte enflammée permettrait de rejoindre l'autel de cendres de Will le forgeron. Les trois silhouettes, immobiles devant les flammes, n'eurent pas le temps d'apercevoir le moindre portail vers cet espace dimensionnel. Ils furent brutalement appréhendés par le personnel de maison et évacués à l'extérieur de l'édifice. Alice lâcha le charbon et perdit immédiatement contact avec l'entité, qui cria son désespoir.

John Dod, William Harper et Alice Glaston furent jugés et pendus le 13 avril 1546. Leurs témoignages concernant « une voix » qui leur ordonnait de brûler la bâtisse furent notés par le vicaire de l'époque, Sir Thomas Butler. Malheureusement ces archives originales disparurent dans un incendie au XIX^e siècle, faisant d'Alice Glaston

un cas bien mystérieux. Et la triste évidence que l'époque des Tudor n'était tendre avec personne, même avec les enfants.

Le charbon maudit réapparut vers 1629, dans le comté de Berkshire, à l'Ouest de Londres. Une fois de plus, un enfant eut la malchance de le toucher et de créer un pont entre son esprit et celui du sinistre Will. Toujours recroquevillé dans son espace psychique, le sorcier ne semblait survivre que grâce aux égrégories ayant transformé son histoire en mythe et en racontars folkloriques. Cette fois-ci, sa victime se nommait **John Dean** et n'avait que neuf ans. Était-ce leur jeunesse qui rendait ces personnes plus sensibles à la magie de la pierre ? Où est-ce qu'Alice et John étaient de jeunes sorciers en devenir ?

Toujours est-il qu'après avoir dérobé le caillou chez un antiquaire de la ville de Windsor, John ne put résister à la voix du sorcier dimensionnel. Après avoir incendié deux granges, dans l'espoir de générer un portail, le jeune vaurien fut appréhendé par les autorités locales sans avoir eu le temps d'apercevoir son maître. Déjà connu pour des actes de vandalisme et les incendies de ce type étant lourdement punis, John Dean devint le plus jeune condamné à mort d'Angleterre. Le juge Whitlock, qui présidait cette affaire, déclara que Dean avait fait preuve de malice et de vengeance. À l'instar d'Alice, le pauvre bougre fut exécuté par pendaison, faisant à nouveau écho au destin funeste de Will au bout de sa corde.

Le galet noir disparut de nouveau de la circulation et ses modestes réapparitions donnèrent lieu à quelques départs de feu et autres incendies criminels. Sans que personne ne parvienne à ramener la pierre à son propriétaire.

Personne, à l'exception de Janet Moody. Mais il fallut attendre 1958 pour que Will mette enfin la main sur son « précieux ».

Dans les faits : Alice Glaston et John Dean

Ces deux enfants sont les plus jeunes condamnés à mort de Grande-Bretagne. Si la condamnation de John par pendaison semble liée à l'incendie de deux granges, le cas d'Alice Glaston est plus mystérieux. Il ne reste aucun témoignage sur son histoire et sa vie, ni sur les raisons pour lesquelles elle fut pendue aux côtés de deux autres personnes. Le fait qu'elle ait été enterrée dans un cimetière consacré semble toutefois rejeter l'idée d'une condamnation pour sorcellerie. Alors, que s'est-il passé ? Une trahison envers son maître ? Des vols ?

De nos jours, la tragédie de cette jeune fille de onze ans reste inexplicable et sujette à de nombreuses théories.

▲ *La mégère sans âme*

Janet Moody n'était pas du tout du même bois que celles et ceux qui l'avaient précédée. On peut même affirmer qu'elle n'avait rien d'une enfant de chœur ou d'une personne un peu perdue, possédée par un pouvoir trop grand.

Janet Moody était une véritable harpie. Une femme violente et perverse qui n'avait de cesse d'engendrer le mal autour d'elle. Issue d'une famille rurale, aussi catholique que réactionnaire, Janet s'était plongée dans la foi avec la ferveur d'une fanatique. Ses questionnements et son besoin d'interroger sans cesse la morale de la société l'avaient même conduite sur les traces de divers groupuscules sectaires.

Mais son attitude malveillante et ses paroles brutales, finissaient toujours par la faire exclure de ces rassemblements, pourtant assez extrêmes dans leurs positions. Écœurée par les mœurs légères, les vêtements trop courts, trop serrés, les musiques rocks, les homosexuels, les cheveux longs, les étrangers, les blousons en cuir et toutes ces perversions envoyées par Satan, elle trouva tout de même quelqu'un pour lui faire un enfant. Un homme un peu fragile, un peu paumé, qui ne resta que quelques semaines avant de disparaître à jamais.

De nombreux voisins affirmèrent que l'ogresse l'avait certainement enterré au fond de son jardin, une fois « l'affaire conclue ». Il faut dire qu'avec ses larges épaules, ses hanches épaisses, son visage crispé et ses mains comme des battoirs, Janet possédait une force exceptionnelle qui la rendait d'autant plus intimidante. Même les hommes du village n'osaient pas lui tenir tête, lorsqu'elle les accusait de regarder les filles ou d'abuser de l'alcool.

Avec une telle créature comme génitrice, **Catherine Moody** n'eut pas une vie facile. Ce joli brin de femme, à l'esprit un peu trop léger pour la société de l'époque, devint littéralement le souffre-douleur de sa mère. Elle qui souhaitait purifier les péchés par le feu, transforma sa descendante en servante, la brûlant avec sa cigarette au moindre écart de conduite, l'empêchant de travailler ou de suivre une scolarité normale. Réduite à l'état d'esclave, Catherine parvint à fuir durant un été et à s'éloigner de son bourreau pendant plus d'une année. Mais lorsque Janet la retrouva, sale et abandonnée dans un squat de Tottenham, Catherine était déjà enceinte de quelques mois... Et accroc à une poignée de produits hallucinogènes.

Sa fuite et ses frasques l'avaient déjà condamnée aux yeux de sa mère, mais son existence misérable aurait pu s'arrêter là. Catherine aurait pu se contenter de revenir dans la maison familiale et reprendre sa place de souffre-douleur, le temps que sa mère tombe malade ou agonise sur le plancher, après une chute malencontreuse dans les escaliers.

Hélas, deux semaines à peine après son accouchement dans les draps sales de sa chambre d'enfant, Catherine vit sa mère revenir d'une brocante avec un objet inattendu dans les mains. Une pierre plus noire que l'obscurité. Un charbon, qui se mit à briller curieusement après que le dernier rayon du soleil ait disparu.

L'esprit de Janet était si poreux, si fracturé, qu'il accueillait la voix de Will comme une bénédiction. En une seule nuit, la mégère se transforma en un émissaire obéissant et dévoué, prêt à tout pour le satisfaire. Elle s'empara de quelques affaires, embarqua sa fille et son petit-fils dans sa voiture, et fila jusqu'à l'ancienne ferme de ses parents située... Dans le comté du Shropshire. Là, dans cette propriété sinistre et en friche, elle aspergea d'essence le mur de la grange et créa un portail vers la dimension de l'ancien forgeron.

Mais il n'était pas si facile d'atteindre Will, toujours immobile et tétanisé, au centre de sa forteresse de pierres. Recroquevillé au centre de la dimension, il s'était enfermé à l'intérieur d'une imposante cheminée de cendres et de tourbe, afin de le protéger du danger et de conserver sa faible chaleur corporelle. Seul un mince conduit, conçu pour laisser passer l'air jusqu'aux brasiers qui entouraient sa paillasse, permettait de rejoindre l'entité frigorifiée.

Janet était bien trop imposante pour pouvoir se glisser dans ce passage. Incapable de rejoindre Will pour lui transmettre la pierre, elle menaça sa fille de tuer son enfant et l'obligea à se glisser dans l'interstice.

Après avoir rampé sur une vingtaine de mètres, Catherine atteignit le centre de cette spirale de terre. À peine remise de son périple, la pierre s'activa et le sorcier prit possession de la jeune femme. Il lui intima l'ordre de s'asseoir sagement à ses côtés et de tenir le charbon ardent dans le creux de sa main. Catherine brûla pendant des jours et des jours, lentement, horriblement, sans la possibilité de crier, de pleurer ou de se lever.

Transformée en bougie vivante, elle cloqua, noircit, s'assécha, mais réchauffa le cœur noir de Will le forgeron et fut la première suppliciée d'une très longue liste.

▲ *Duo criminel*

Janet se chargea de réchauffer Will pendant de nombreuses années. Chaque nouvelle victime permettait au sorcier de maintenir sa température pendant des mois, temps durant lequel ce dernier était suffisamment lucide pour transmettre des visions extraordinaires à sa protégée. Les images d'un Dieu noir et lointain, perdu dans un cosmos de lumières mauves.

Il aurait été sans doute plus pratique d'utiliser des proies plus imposantes (et donc, brûlant plus longtemps), mais seules les personnes fluettes pouvaient se glisser

jusqu'à son antre. Toujours affaibli, Will n'avait pour seule obsession que la sensation de chaleur procurée par le charbon ardent. Rien d'autre ne méritait son attention. Rien d'autre n'avait autant d'importance que d'échapper à ce supplice permanent.

Organisée comme une tueuse en série, Janet trompa, manipula et kidnappa des dizaines d'individus (essentiellement des femmes, aux proportions idéales pour ramper dans le conduit) sur plus de six ans. Et lorsque son âge commença à lui jouer des tours, rendant ses enlèvements plus compliqués, elle fit de son petit-fils son complice. Elle lui lava le cerveau jusqu'à en faire un nouveau soldat zélé, prêt à alimenter le repaire de Will de combustibles fraîchement séquestrés.

Mais à la différence de sa grand-mère, **James Moody** n'avait pas besoin de tromperies et de guet-apens pour s'emparer d'une proie. Plutôt bel homme et séducteur, il fit le choix de fréquenter les clubs et les bars, afin de prendre de nouvelles bougies dans ses filets. Il s'égara même à se prendre d'affection pour une jeune femme nommée Alice Templeton, à qui il confia quelques sinistres secrets sur la couche. Incapable de l'offrir à Will ou de la faire disparaître, il préféra la quitter en pleine nuit, en espérant qu'elle oublie rapidement ce bref moment de faiblesse.

En 1980, les disparitions liées à Will le forgeron commençaient à attirer l'attention de Scotland Yard, qui était persuadé qu'un tueur en série en était à l'origine. De son côté, James s'avérait de moins en moins prudent et fréquentait régulièrement un bar clandestin situé au 18 Denmark Place, à Londres. Un repaire essentiellement fréquenté par une population hispanique, mais où il était aisé de récupérer quelques proies eseuillées.

Le témoignage d'Alice Templeton, qui ne pouvait décemment pas se taire après les aveux de James Moody sur l'oreiller, précipita les événements.

Le 16 août 1980, les agents de Scotland Yard avaient mis sur pied une véritable embuscade pour appréhender James dans son lieu nocturne préféré. Malheureusement, leur plan vira au cauchemar. Vers 3h30 du matin, les pompiers londoniens furent prévenus qu'un violent incendie venait de se déclarer, au 18 Denmark Place. Sur les cent cinquante personnes présentes dans les deux sites clandestins qui occupaient l'adresse, trente-sept périrent dans les flammes.

Sauvé par cet incendie provoqué par Will, James rejoignit sa dimension grâce au portail généré par le brasier. Mais cette mésaventure avait fait sauter sa couverture et révélé son identité aux autorités. D'ailleurs, une tout autre « autorité » semblait désormais s'intéresser à leurs activités, le fameux bar clandestin appartenant à un allié de cette Grande Maison. Il convenait de redoubler de vigilance.

Face à l'impatience du sorcier, qui sentait de nouveau le froid traverser ses veines, James choisit de gagner un

peu de temps. Et de régler ses comptes avec la femme perfide qui l'avait non seulement privé de sa propre mère mais également plongé dans cet enfer.

Pour ce faire, il enchaîna et affama sa grand-mère pendant des jours, afin de la rendre suffisamment fragile et famélique pour pouvoir la glisser à travers la galerie.

Hypnotisée par les pouvoirs d'un Will traversé par la froidure, la vieille eut à peine conscience de ce qui lui arrivait quand le sorcier plaça le galet dans sa paume. Janet voyait enfin l'entité qui la contrôlait depuis si longtemps et, dans un subtil mélange d'amour et de terreur, finit en cadavre carbonisé et fumant.

Par la suite, James agit avec calme et discernement, en prenant soin de ne plus s'exposer complètement. Dégoûté par ses actions, mais manipulé par Will, il devint un simple exécutant, utilisant divers incendies comme des portes dimensionnelles afin de kidnapper de malheureuses victimes, perdues au beau milieu des flammes. Usé et vieillissant, il se mit de plus en plus à douter de ses actions et à fuguer mentalement, effaçant peu à peu la possession soumise par l'entité. Bien que contraint de ramener de nouvelles personnes, il ferma les yeux sur certaines victimes et relâcha un peu trop sa vigilance.

Car il suffit parfois de quelques secondes d'inattention pour qu'une proie, un peu plus vaillante que les autres, s'échappe et fasse tout basculer. Et attire justement le regard de cette fameuse « autorité ».

Vision globale du scénario

Follow Me propose de... suivre la piste d'une influenceuse mode, qui a disparu au beau milieu de l'incendie de son appartement. En tentant de comprendre ce qui lui est arrivé et où elle se trouve, les personnages-joueurs découvriront qu'un tueur se dissimule dans les flammes et utilise les incendies pour enlever ses proies.

En remontant sa piste, les Ushabtis tomberont sur une de ses victimes, miraculeusement échappée d'une dimension psychique, et comprendront qu'un plus gros problème les attend par-delà le Vide.

Séquence n°1 : durant cette première partie, les personnages-joueurs prennent connaissance de leur contrat et partent à la recherche de Kylie St John (alias KylieGlowUp), la fameuse influenceuse fashion.

C'est dans les cendres de son appartement qu'ils aperçoivent pour la première fois un symbole de double spirale, qui a laissé le sol quasiment intact.

Après avoir exploré différentes vidéos et pistes pour savoir qui a provoqué l'incendie de son immeuble, ils comprennent que le coupable n'a aucun lien avec la

magie. Tandis que Kylie St John paraît être la victime collatérale d'un acte terroriste, tout laisse à penser que ce brasier a attiré l'attention de nombreux groupuscules occultes. Dont des personnes étranges, profondément captivées par le spectacle d'un bâtiment en flammes.

Séquence n°2 : aiguillés par un compte de fan sur internet, obsédé par la disparition de KylieGlowUp, les Ushabtis font la connaissance de l'Hamburger Lady. La malheureuse, brûlée sur plus de 70% du corps, est une victime de James Moody qui est parvenue à s'échapper en brisant l'emprise de Will et en se glissant dans la réalité grâce à un violent incendie.

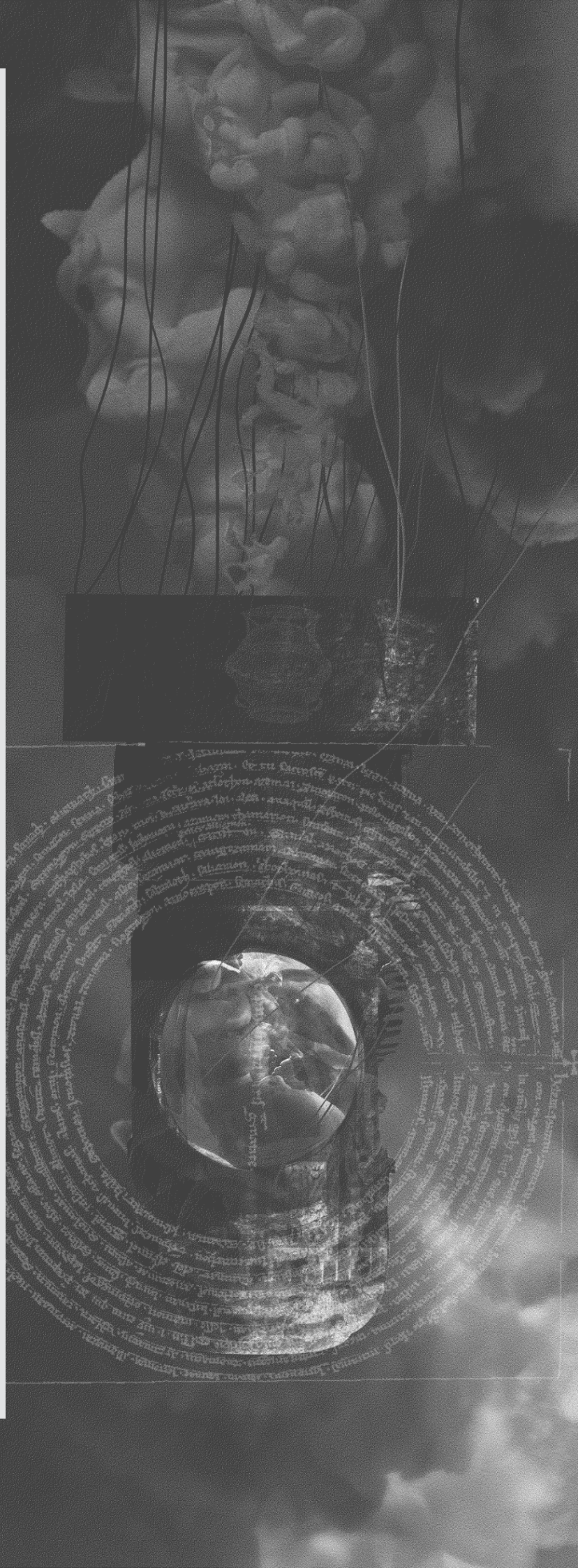
Dans un état quasi végétatif, elle parvient à orienter les personnages vers l'origine de son propre kidnapping, à l'intérieur d'une station de métro en 1987. Sur place, les personnages-joueurs rencontrent un psychonaute d'un genre particulier, spécialisé dans la prédiction des incendies mortels et travaillant pour le mystérieux M-Noir.

Avec son aide, les Ushabtis en apprennent plus sur le symbole de la double spirale, qui semble apparaître dans les lieux où le tueur surnaturel surgit... Ce signe marque l'apparition d'un portail, comme ce fut le cas dans le fameux incendie du 18 Denmark Place.

Séquence n°3 : leur enquête sur ce symbole et les bars clandestins du Denmark Place leur permet de comprendre ce qu'il s'est passé cette nuit-là et de découvrir qu'Isis a sans doute contribué à ce que ce drame soit aussi peu médiatisé. Leurs investigations leur permettent également de croiser un émissaire de la Firme et de retrouver la trace de la principale témoin de l'affaire (et ex-petite amie de James Moody) : Alice Templeton.

Avec ces dernières informations en main, les Ushabtis n'ont plus qu'une seule solution pour retrouver Kylie St John et arrêter le massacre : pénétrer dans l'antre de Will. Mais comment faire ? La réponse se trouve dans l'image de la double spirale et de ses deux entrées. Feront-ils la route jusqu'à la première entrée (et point d'ancrage de l'entité), située dans l'ancienne ferme du Shropshire ? Ou utiliseront-ils les visions de leur nouvel ami psychonaute pour attendre qu'un prochain incendie, une seconde entrée, ouvre un portail ?

Enfin, qui sera assez courageux et élané pour se glisser jusqu'au centre de la tanière du forgeron maudit ?





Séquence n°1: Égarée dans les flammes

Points Allo Isis disponibles pour cette mission :

La mission est classifiée comme ordinaire **(2 Points)**. À ce score de base, vous devez ajouter des points selon le nombre de joueurs et l'accréditation (palier) la plus haute (cf. livre de base page 302).

Résumé : les Ushabtis doivent enquêter sur un curieux phénomène. Tandis qu'une influenceuse spécialisée dans la mode a disparu dans l'incendie de son appartement londonien, des photos d'elle continuent à être postées sur Instagram.

Perdue et paniquée, la jeune femme paraît prise au piège d'un univers aussi austère que terrifiant.

En cherchant à comprendre qui est à l'origine de cet incendie, les Ushabtis vont découvrir que, si le terroriste impliqué n'a rien à voir avec la synchronicité, le brasier a servi de porte d'entrée à un kidnappeur surnaturel.

▲ 1. *Life's events et petit émissaire*

Il est de coutume, dans Backslash, de profiter de l'introduction pour faire le point sur l'intervalle qui s'est déroulé entre chaque mission. Que s'est-il passé depuis le dernier scénario ? Qu'ont fait les Ushabtis ? Ont-ils progressé dans leurs histoires personnelles ou se sont-ils contentés de tourner en rond chaque nuit en attendant de reprendre du service ?

Ont-ils dépensé les points d'expérience reçus lors de leur précédent périple ?

Pour les aider à savoir ce qui s'est produit durant cet interlude, n'hésitez pas à utiliser la table des Life's events (page 300 du livre de base) ou à improviser quelques mésaventures liées à leurs points faibles.

Une fois que le tour de table est effectué, c'est le moment de faire surgir le traditionnel petit messager d'Isis. Peu importe qu'il fasse nuit ou que cette introduction se déroule au beau milieu de la journée, tandis qu'ils sont en train de sommeiller. Le chat vient gratter à leur porte.

▲ 2. *Briefing*

Après avoir retiré le cartouche placé sur le collier du chat, chaque personnage découvre le message suivant,

imprimé à la machine à écrire sur un vieux papier qui sent la fraise :

Contrat : désinformation. Rendez-vous cette nuit au complexe résidentiel de Compton House, au 17 sur Burnett Court. Montez jusqu'au sommet de l'immeuble. Profitez de la terrasse et de la musique.

Le bâtiment en question est situé au sud-ouest de la Tamise, dans le district de Battersea. C'est un grand immeuble d'habitation de 20 étages, gris et austère, occupé par divers commerces sur son rez-de-chaussée (la plupart ont fait faillite).

Le plus gros défi pour les personnages-joueurs va être de se rendre sur le toit de l'édifice. Effectivement, non seulement l'ascenseur est en panne, mais l'accès à la terrasse est bloqué.

Après avoir pesté en franchissant les milliers de marches qui mènent jusqu'au vingt et unième palier, les Ushabtis arrivent jusqu'à une porte épaisse et écaillée. Si forcer le verrou peut s'avérer efficace, mieux vaut extirper le fameux diapason d'Isis de sa poche, pour être certain d'ouvrir la porte avec un maximum de discrétion.

N'oublions pas que cet immeuble est habité par plusieurs personnes qui pourraient mal prendre le fait d'être réveillées aussi tard.

Un poste de musique rétro, doté d'un double lecteur de cassettes, a été abandonné sur cette terrasse. Usé et repeint maladroitement d'une couleur rose, il est couvert de vieux autocollants dont les teintes ont terni avec les années. On peut toutefois reconnaître quelques images représentant Strawberry Shortcake (Charlotte aux fraises) ou des groupes phares des années 80. Tout laisse à penser qu'Isis a dérobé cet appareil à une petite fille londonienne, vers 1985.

Seul un des deux compartiments de l'appareil contient une cassette audio, dépourvue de la moindre référence ou étiquette.

En appuyant sur la touche play, le morceau enregistré sur la bande magnétique brise le silence des hauteurs. Il s'agit de *In The Air Tonight*, célèbre chanson de Phil Collins, sortie en 1981.

Même si ce titre aborde le divorce de l'artiste, il fut à l'origine d'une légende urbaine sinistre. Certains ont affirmé, pendant des années, que les paroles signifiaient que Collins avait été témoin d'une noyade. Avec toutes sortes de versions différentes.

Dans l'une, le chanteur était ivre et observait de loin un homme se noyer. Dans une autre, il était lui-même victime d'un chavirage et ne pouvait secourir la personne qui l'accompagnait.

Est-ce cette légende, très répandue, qui a plu aux services de communication d'Isis ? Il faut dire qu'en matière de noyade, les Ushabtis s'y connaissent.

**« I can feel it coming in the air tonight, oh Lord
I've been waiting for this moment all my life, oh Lord
Can you feel it coming in the air tonight, oh Lord
Oh Lord »**

Après quelques secondes d'attente en écoutant ce titre et en observant les lumières de la ville à partir de ce promontoire idéalement placé, les Ushabtis aperçoivent quelque chose. Un parapluie rose, poussé par le vent, semble tomber du ciel et plane délicatement jusqu'à leur position.

Oh Lord.

Une fois le parapluie attrapé, les personnages constatent qu'une petite enveloppe kraft est scotchée à son manche.

Celle-ci contient les éléments suivants :

- **une seconde cassette audio.** En la plaçant dans le lecteur, elle permet d'entendre une voix artificielle qui explique la mission au Ushabtis. Attention toutefois ! Selon le message vocal, la bande ne peut être écoutée qu'une seule fois. Elle ne s'autodétruit pas à la fin comme dans « Mission impossible », mais si les personnages la rembobinent, le message est perdu. À la place, c'est une recette de charlotte à la fraise qui est diffusée.

- **deux photos issues du compte Instagram** de Kylie-GlowUp et qui la montre dans ce fameux « ailleurs » indéterminé (cf. annexes : copie 1 et copie 2).

- **une feuille récapitulant l'adresse de Kylie St John** et les faits concernant l'incendie de son appartement.

Les Ushabtis ont pour mission d'enquêter sur cette influenceuse et de désinformer sa communauté, qui commence à partir dans des délires complotistes depuis la publication de ces photos.

Comprendre ce qui lui est arrivé, voire la retrouver, devrait permettre de désamorcer des commentaires et des articles de moins en moins cartésiens. Isis semble persuadée que l'incendie n'a absolument rien de naturel, tout comme la disparition de cette jeune femme. Mais il faut convaincre ses fans du contraire.

Contenu du message audio

(vous pouvez lire ce texte à haute voix ou [télécharger le fichier MP3 par ce lien](#))

« Attention, ce message est un enregistrement temporaire. Soyez attentif. Vous ne pourrez l'écouter qu'une seule fois.

Une jeune femme, nommée Kylie St John a disparu après qu'un incendie ait ravagé son appartement, il y a trois jours. Elle se trouvait dans son logement au

moment de cet incident mais son corps n'a pas été retrouvé. Toutefois, depuis quelques jours, des photos d'elles continuent à être postées sur son compte Instagram. Et visiblement, elle se trouve dans un lieu totalement lointain et étranger. Cette jeune femme est très suivie par une communauté qui apprécie son contenu sur les réseaux sociaux.

Des comptes ont commencé à s'agiter et ont émis des hypothèses surnaturelles. Vous devez éviter que ces rumeurs se propagent et découvrir ce qui est arrivé à cette femme.»

▲ 3. L'immeuble incendié

Cet endroit paraît le point de départ le plus logique pour leur enquête. À l'aide du dossier, d'une brève investigation de voisinage et du rapport des enquêteurs, les Ushabtis devraient découvrir quelques éléments intéressants.

- À quoi ressemblent les lieux :

L'immeuble est situé sur Bateman's Row, dans le quartier de Shoreditch.

C'est un édifice de quatre étages, placé en retrait dans une ruelle plutôt calme. Différents bureaux et petits commerces occupent les bâtiments résidentiels environnants. Shoreditch se trouve à l'Est de Londres.

Autrefois simple quartier ouvrier, il est devenu la cible d'une gentrification explosive depuis les années 90, faisant de lui un secteur branché. Connu pour le street art qui couvre ses murs et ses bâtiments, Shoreditch est également réputé pour ses lieux liés au milieu artistique, au design et pour ses discothèques branchées.

En arrivant sur site, les Ushabtis constateront que la façade du bâtiment est noircie. Ce n'est pas uniquement l'appartement de Kylie St John qui a brûlé, puisque le feu s'est visiblement propagé à l'ensemble de l'immeuble.

- Qui sont les victimes :

Cet incendie a fait trois victimes.

Meredith Derby, une femme âgée de 72 ans, qui vivait au premier étage et souffrait d'emphysème. Malgré son évacuation par les pompiers, elle n'a pas survécu à l'intoxication par les fumées.

Greg Forster, un cadre célibataire de 38 ans qui occupait un appartement du troisième et qui a été pris au piège durant son sommeil.

Kylie St John, une jeune femme de 23 ans qui vivait au

dernier étage dans l'appartement 42. Des témoins l'ont clairement entendue crier et appeler au secours, mais son corps n'a toujours pas été retrouvé.

Kylie St John (alias kylieGlowUp)

23 ans, environ 1m65, blonde, silhouette fine, un tatouage de ronces noires sur le cou.

Née à Londres d'une mère dentiste et d'un père responsable financier dans la City, Kylie a suivi des études de stylisme avant de faire la connaissance de son petit ami **Edward Abramson**, qui l'a convaincue de faire du contenu sur internet. D'abord sur Youtube, puis sur Instagram et Tik-Tok, la jeune femme s'est spécialisée dans les chroniques sur la mode, le maquillage et les bons plans beauté. Ses vlogs, en particulier, réalisés durant ses voyages ou lors des fashion weeks de Londres et Paris, ont su convaincre un million de personnes de la suivre sur ses réseaux sociaux. De quoi lui permettre de devenir influenceuse à plein temps et de passer des contrats avec de nombreuses marques de luxe sous le pseudonyme de « kylieGlowUp ».

Sa rupture avec Edward, il y a six mois, avait déjà donné lieu à de nombreuses rumeurs et dramas, sur les raisons de cette rupture et de la violence présumée de son ancien compagnon.

Habituée à poster tous les jours sur ses canaux privés ou Discord, le silence de la jeune femme a commencé à inquiéter une partie de sa communauté. Depuis l'annonce de l'incendie de son appartement et sa disparition, son nom est passé en trend sur pas mal de plateformes et ses fans semblent désespérés.

Kylie St John n'ayant pas atteint un niveau de célébrité national, son cas est resté (pour l'instant) cantonné à ses réseaux et sa communauté.

Mais, compte tenu de l'agitation de ses aficionados, et de leur volonté de trouver le coupable de cet incident, il se pourrait que leurs théories fumeuses et leurs posts enflammés finissent par attirer l'attention de plus grands médias.

- Qui sont les rescapés :

Une dizaine de personnes et de familles.

L'incendie s'étant déclaré au beau milieu de la nuit, la plupart étaient en train de dormir lorsque les alarmes se sont déclenchées. On retrouve de nombreux employés de bureau avec enfants, quelques chefs d'entreprise, ainsi que des retraités parmi ces rescapés.

Si les Ushabtis procèdent à des contrôles d'identité ou interrogent les policiers chargés de l'affaire, **Thomas Kipling**, de l'appartement 32, sera le seul individu qui leur mettra la puce à l'oreille.



Cet homme de 56 ans, à l'accent russe prononcé, ne dissimule pas sa véritable identité aux autorités. Son vrai nom est **Pavel Bourkov**.

C'est un ancien diplomate qui a fui le régime autoritaire de son pays et a sollicité la protection du gouvernement de Grande-Bretagne. Désormais couvert par le système de protection des témoins (chapeauté par les services secrets britanniques), il dispose d'une nouvelle identité et d'un appartement tous frais payés.

Visiblement, lorsque Pavel était encore au service de la Russie, il a été témoin de nombreux événements et a feuilleté suffisamment de dossiers dérangeants pour devenir un atout précieux du renseignement.

- Où en est l'enquête officielle :

L'incendie a eu lieu il y a trois jours. Il s'est déclaré vers 2h30 du matin, avec un départ localisé dans son hall d'entrée.

Harold Chipperfield, inspecteur de la police métropolitaine, est chargé de cette affaire criminelle.

Si les personnages-joueurs utilisent leurs fausses cartes de Scotland Yard ou de la sécurité intérieure pour l'interroger, il ne semblera pas surpris. Il leur avouera que l'enquête n'en est encore qu'à ses débuts, mais qu'il s'attendait à ce que la police antiterroriste intervienne tôt ou tard.

En effet, suite aux prélèvements effectués dans le bâtiment, les premiers résultats sont tombés ce matin : ce sont des bidons d'essence qui sont à l'origine de l'incendie.

« Je peux vous montrer l'intérieur du bâtiment si vous voulez. Le sol et les murs sont stables, on ne craint pas grand-chose. C'est le sous-officier Hamilton, de la LFB (London Fire Brigade) qui a géré l'incendie avec ses hommes.

Je peux le contacter si vous avez des questions. Suite aux résultats d'analyse, on avait aussi prévu de faire un tour des environs pour récupérer des témoignages supplémentaires... Si ça vous dit. »

▲ 4. L'appartement de Kylie

Si la structure de l'immeuble tient bon, plus de 70% des couloirs et des appartements sont occupés par des murs noircis, des chaises fondues et des meubles calcinés. Il ne reste plus grand-chose à récupérer et l'odeur ambiante, mélange d'eau et de cendres froides, est assez désagréable.

L'appartement de Kylie St John n'est pas le plus évident à atteindre. Non seulement il se trouve au dernier étage, mais de nombreux débris encombrant les marches de l'escalier principal et les couloirs (comme des cloisons ou des morceaux du faux plafond qui sont tombés sous

l'effet des flammes, puis des lances à incendie).

À première vue, il n'y aura pas grand-chose d'intéressant dans son logement, mis à part tomber sur des peluches déformées par les flammes ou des vêtements brûlés dans son dressing. Sauf que... En fouillant son salon et en bougeant quelques planches carbonisées, une marque sera visible sur le sol. Comme si tout avait noirci sous l'effet de l'incendie, sauf ce symbole. Il s'agit d'une double spirale. Celle-ci laissera apercevoir un parquet absolument intact dans ses entrelacs et s'étendra sur plus d'un mètre de large.

Même Isis et les Ushabtis les plus pointus en matière de symbolologie occulte ne savent pas à quoi correspond cette forme (en dehors de ses symboliques spirituelles issues du culte du cargo).

Sous-officier Patrick Hamilton

Si les personnages-joueurs sollicitent l'aide de ce sapeur-pompier de la LFB, celui-ci leur confirmera que le feu semble d'origine criminelle.

Tout laisse à penser qu'une personne a pénétré dans le bâtiment en pleine nuit pour arroser les murs et l'escalier d'essence. Bien que prémédité, cet incendie sent la précipitation. L'essence n'est pas le combustible le plus efficace dans ce type de construction et rien ne laisse à penser qu'il s'agit de l'œuvre d'un pyromane.

Par contre, une chose est certaine : malgré la température atteinte, notamment dans les étages les plus élevés, celui-ci n'a pas duré assez longtemps pour réduire un cadavre en cendres. Soit la jeune femme du 42 n'était pas dans son appartement au moment de l'incendie, soit elle s'est retrouvée coincée ailleurs.

Et en ce qui concerne la double spirale ?

« On trouve parfois des sols intacts durant des incendies. C'est souvent dû à un objet, qui s'est consumé doucement tout en protégeant le parquet. Il y a parfois aussi l'humidité qui entre en jeu et protège certaines zones. J'ai déjà vu des pans de moquettes impeccables après des incendies plus violents que celui-là. »

La London Fire Brigade est une des plus grandes équipes de sauveteurs et de sapeurs-pompiers au monde. Londres a été victime de tellement d'incendies (et pas seulement celui de 1666) durant son histoire, qu'elle dû organiser très tôt un corps de sauveteurs spécialisés dans la lutte contre ce type de sinistre. La Brigade compte presque 6000 employés et une centaine de casernes.

Elle possède même un site internet qui recense, quasiment en temps réel, tous les incidents sur lesquels les membres de la LFB interviennent :

<https://www.london-fire.gov.uk/incidents/>

▲ 5. Drama et suspects

Le contrat des Ushabtis étant classé en « désinformation », il pourrait s'avérer utile de garder un œil sur les réseaux sociaux de kylieGlowUp. D'autant plus si un des personnages est spécialisé dans la reprogrammation.

En jetant un œil sur les différents lieux de discussion du web qui abordent le sujet (X/Twitter en tête), les personnages-joueurs peuvent dégager trois types de théories concernant la disparition de Kylie et ces photos étranges qui ont surgi sur son compte Instagram :

- **Edward Abramson (alias JotunnPlay)**, l'ancien petit ami de Kylie, est devenu le principal suspect dans cette affaire.

Sans rien savoir des raisons de leur séparation, les fans de kylieGlowUp sont persuadés que c'est la jalousie et la vengeance qui ont conduit le jeune homme à s'en prendre à leur idole.

En effet, depuis quelques mois, la chaîne Youtube de JotunnPlay commençait à décliner et il perdait clairement en audience et en opportunités professionnelles. Suite à divers ragots sur la toile, de nombreux followers sont persuadés qu'Edward est un type violent, un peu pervers narcissique sur les bords, qui n'a pas supporté cette séparation et a eu une attitude violente à maintes reprises.

Certains affirment même qu'il l'a kidnappée et enfermée dans le lieu que l'on aperçoit sur les photos.

Depuis la disparition de Kylie, Edward subit une véritable campagne de harcèlement qui l'a obligé à désactiver l'ensemble de ses réseaux.

Cloîtré chez lui, il a déjà été interrogé par la police et craint qu'un fan ne vienne directement frapper à sa porte. Tous les jours, il reçoit des menaces de mort et hésite désormais à porter plainte.

Bien qu'il soit paumé et qu'on lui reproche peut-être des choses pas très propres (il a effectivement déjà menacé son ex et a eu de nombreuses sorties sexistes par le passé), il semble incapable de mettre le feu à un immeuble.

- **Ryland Wilkin** est le second suspect pour certains followers de l'influenceuse.

Cette dernière n'a jamais caché avoir été longuement harcelée par un inconnu, qui répondait à tous ses posts et agissait comme s'il s'agissait de son petit ami. Inquiétant et envahissant, il lui envoyait plus de cinquante mails par jour, paraissait surveiller ses moindres faits et gestes et se pointait parfois sur son trottoir.

Ce cas typique d'érotomanie, que de nombreuses streameuses et influenceuses subissent, prit une tournure encore plus inquiétante lorsque ce dernier commença à parler de satanisme et de rituels sacrificiels après que Kylie ait porté plainte contre lui.

Même si ce harceleur semble avoir un peu disparu

après la divulgation de son identité et l'instruction d'un procès à son égard, il n'est toujours pas sous les verrous.

Lui rendre visite confirmera aux Ushabtis que le bonhomme de 56 piges vit une relation para sociale glauque et imaginaire avec Kylie, mais qu'il n'a clairement pas les épaules pour commettre ce genre de méfait.

- Enfin, les plus complotistes partent dans de nombreuses directions pour expliquer ces photos dérangeantes.

Une petite poignée affirme qu'il s'agit d'une campagne de pub, d'une simple manipulation pour attirer un peu plus le regard sur elle (en oubliant que deux personnes sont mortes dans un incendie), là où d'autres évoquent un lien entre sa disparition et les fonctions de son père.

S'agirait-il d'un kidnapping pour obtenir une rançon ? Kylie chercherait-elle à faire passer un message, à l'aide de ces images envoyées par son téléphone ?

Deux comptes X (anciennement Twitter) devraient attirer un peu plus l'attention des Ushabtis car ils sont particulièrement suivis et influents :

- **Tanning_in_Hell** : ce compte prend part à toutes les discussions sur kylieGlowUp. On peut même retrouver son pseudo sur le discord de l'influenceuse ou dans les commentaires de ses vidéos Youtube.

Très porté sur le paranormal, Tanning_in_Hell évoque l'existence d'un monde parallèle, dans lequel la jeune femme aurait pu cliper. Entre les termes employés et sa faculté à convaincre des individus prêts à croire n'importe quelle théorie, Tanning_in_Hell paraît en savoir un peu plus sur le Vide que l'internaute moyen.

À lui seul, il a déjà attiré suffisamment de monde pour pouvoir influencer un sorcier ou un égrégore.

- **RadioStarr** : derrière ce compte se dissimule une personne bien informée, qui dispose d'informations récentes et vérifiées. Il sait combien de personnes ont perdu la vie durant l'incendie, connaît l'heure exacte de ce drame et sait que le corps de Kylie n'a pas été retrouvé. Dans quelques heures, il affirmera qu'un symbole en double spirale a été tracé dans l'appartement de l'instagrammeuse.

Et, quoi qu'il arrive, à la fin de cette première séquence, c'est lui qui commencera à évoquer le nom de l'Hamburger Lady, en affirmant qu'un kidnappeur surnaturel est à l'œuvre !

À vous de voir s'il se contentera de faire circuler cette rumeur sur la toile ou s'il en parlera aux Ushabtis en face-à-face, après qu'ils aient remonté sa piste. Dans tous les cas, ces deux personnes sont en train de tisser des croyances susceptibles d'influencer l'archive astrale (sigil « Contre Kems » bienvenu !).

Remonter les IP et identifier ces comptes influents

Il existe deux moyens pour remonter la piste de ces individus et savoir qui se cache derrière chacun de ces comptes.

Le plus simple est de solliciter l'aide d'Isis. En échange d'un point Allo Isis, la Grande Maison est capable de transmettre cette information en l'espace de deux heures.

L'autre moyen consiste à utiliser ses propres connaissances informatiques pour tracer l'IP de ces comptes et remonter jusqu'à leurs propriétaires. Un des deux comptes se dissimulant derrière des VPN, utiliser une solution adaptée, des sigils ou des psychopompes pourrait s'avérer indispensable.

[Obstacle] Localiser l'IP et la localisation de ces comptes

Actions scriptées :

- * Tracer informatiquement les adresses (Logique + Étudier/ Difficulté 6)
- * Deviner leur position géographique en recoupant leurs posts, leurs photos et leur historique sur le net (Logique + Observer / Difficulté 8)
- * Mémoriser leurs avatars et pointer leur domicile en posant simplement le doigt sur une carte (Logique+Ressentir/Difficulté 14)

Une fois ces deux comptes identifiés, voilà ce que les personnages peuvent apprendre en se rendant à leur domicile :

- **Tanning_in_Hell** : celle-ci se nomme Emily Peek. Âgée de 26 ans, c'est une ancienne étudiante en sciences, qui a tout abandonné après la disparition brutale de sa petite amie.

Il y a deux ans, après avoir passé la soirée en boîte de nuit, le couple décida d'emprunter une ruelle de Hackney pour rejoindre leur studio.

Olivia marchait à l'avant, tandis qu'Emily consultait les messages sur son téléphone. Elle eut à peine le temps de lever les yeux de l'écran, en entendant Olivia pousser un cri de stupeur. Son corps disparut brutalement à travers le sol, comme si ce dernier n'existait pas.

Emily tenta de repérer l'ouverture par lequel sa compagne était passée, essaya également de traverser cette surface et frappa l'asphalte en hurlant de toutes ses forces. Mais elle ne parvint jamais à la rejoindre ou à la retrouver.

Traumatisée par cette disparition dans la cloison, Emily n'a cessé de rechercher des cas similaires et de témoigner à ce sujet dans différents salons et forums.

Inconsciente du Vide et de la synchronicité, ce n'est qu'une victime collatérale de ce phénomène astral.

- **RadioStarr** : voici un individu dont l'apparence risque de déstabiliser un peu les Ushabtis.

Le vrai nom de RadioStarr est Richard Grundy. Il a 53 ans et mesure plus d'1m95.

La carrure impressionnante, les cheveux gris, longs et sales qui se déversent sur les épaules, il porte un patchwork de vêtements masculins et féminins, sans véritable cohérence. Ainsi, il peut parfaitement ouvrir la porte aux personnages-joueurs en étant vêtu d'une robe à fleurs enfilée par-dessus un treillis de chantier. Mais ce qui impressionne le plus chez Richard ce n'est pas tant cette silhouette saisissante ou son look excentrique, mais les marques de brûlures sur son corps et son visage.

Tout le côté droit de son crâne semble avoir fondu sous l'effet de la chaleur, sa peau étant réduite à une surface lisse, rouge et légèrement plissée.

Ces cicatrices sont le fruit d'un accident de voiture, qui a bien failli lui coûter la vie lorsqu'il avait trente ans.

Après avoir percuté un camion de plein fouet, il s'est retrouvé coincé dans l'habitacle tandis que son véhicule prenait feu. Des secours arrivèrent juste à temps pour éviter que les flammes ne consomment un peu plus sa peau, déjà rongée à 60%.

Malheureusement, il fut excessivement difficile à désincarcérer. Le tableau de bord de son véhicule s'était encastré dans son torse avec une violence rare, au point de laisser des morceaux de l'autoradio dans ses poumons.

Ce qu'il sait : Richard est un vrai fan de kylieGlowUp, qu'il suit depuis de nombreuses années. Très isolé, du fait de ses infirmités et du regard des autres, il observe avec intérêt la carrière de la jeune influenceuse. Il lui est même arrivé de commander certains produits de beauté, suite à ses conseils, dans l'espoir d'apaiser l'aspect de ses plaies.

D'ailleurs, sa manière de se vêtir n'a pas grand-chose à voir avec le fait de paraître original. Il ne porte que des vêtements en coton, et suffisamment confortables pour ne pas irriter un épiderme encore sensible, malgré les années. Peu importe la nature des fringues, pourvu qu'elles soient à sa taille et qu'elles soient agréables à porter.

Il est au courant de nombreux éléments de l'affaire, presque autant que les Ushabtis.

Ce qu'il pense : Richard est persuadé que Kylie est toujours vivante, mais qu'elle a été kidnappée par quelqu'un.

Ce qu'il cache : Richard Grundy est un psychonaute. L'impact de l'auto radio dans son thorax durant l'accident ne lui a pas seulement laissé des cicatrices physiques et des difficultés pour s'exprimer. Parfois, lorsqu'il prend un peu trop de médicaments ou consomme quelques herbes pour apaiser ses angoisses, Richard perçoit des sons lointains.

Des voix, des échanges, issus d'ondes radio perdues dans l'archive astrale. Transformé en récepteur, le gentil géant se met alors à noter toutes ces informations dans d'énormes cahiers à spirales, qu'il entrepose un peu partout dans ses toilettes et sa salle de bain.

Jusqu'à présent, ces messages étaient sporadiques et confus, datant même parfois de plusieurs années. Mais depuis l'incendie, les choses sont devenues plus claires. Est-ce à cause du feu ? De sa relation avec KylieGlowUp ?

À moins qu'il ne ressente la présence de « quelque chose » dans les flammes ?

Ce qu'il va faire : dès que les personnages-joueurs trouveront la double spirale, Richard sera au courant et n'hésitera pas à en parler sur les réseaux.

À moins que les Ushabtis ne parviennent à arrêter cette fuite d'informations.

Richard n'est pas un mauvais bougre et il est plutôt aisé de le persuader de calmer le jeu, histoire de ne pas parasiter l'enquête en cours.

La découverte de la double spirale résonnera particulièrement chez lui, puisque ce symbole lui rappellera le cas d'une grande brûlée. Ayant fait de nombreux séjours au **Chelsea & Westminster Hospital de Londres**, dans la section consacrée aux victimes de brûlures, il a déjà entendu parler de ce cas par l'entremise d'une infirmière. Visiblement, malgré son état quasi végétatif, cette patiente dessinait parfois des doubles spirales sur un morceau de papier.

Le surnom d'Hamburger Lady vient du personnel médical, l'identité de la malheureuse étant aussi inconnue que mystérieuse.

Évidemment, si les personnages n'ont pas pris le soin de remonter la piste de RadioStarr, non seulement ce dernier révélera la présence du symbole, mais en plus, il ne cessera d'attirer l'attention de la communauté sur la fameuse « Hamburger Lady » du C&W Hospital en fin de séquence (créant un joli buzz sur les réseaux).

▲ 6. Les yeux dans la rue

Même si interroger l'intégralité des suspects et des comptes pourvoyeurs de rumeurs peut dégager un peu le terrain, cela ne permet pas de retrouver Kylie St John. Pour mettre la main sur l'individu à l'origine de l'incendie, il va falloir trouver quelques témoignages dans la rue... Ou mieux : des enregistrements vidéo.

* Les Ushabtis peuvent mettre la main sur deux enregistrements :

- **Le premier** est issu d'une caméra de surveillance

CCTV, qui est située au coin de Bateman's Row. Même si son angle ne permet pas de voir le coupable, son enregistrement a de grandes chances d'intriguer les personnages.

Si ceux-ci ne pensent pas à solliciter la police pour récupérer cet enregistrement, c'est l'inspecteur Chipperfield qui émettra l'idée.

- **Une seconde captation sera nécessaire**, pour parvenir à apercevoir la personne à l'origine de l'incendie. Et pour l'obtenir, soit les personnages font du porte-à-porte pour voir si le système de sécurité d'un magasin a enregistré quelque chose (genre une caméra placée au coin d'une vitrine, sachant que des commerces occupent le rez-de-chaussée). Soit les Ushabtis font appel à la chance ou tordent la réalité pour faire en sorte qu'une caméra ou un téléphone portable se trouve au bon endroit, au bon moment. Après tout, il suffit parfois de quelques psychopompes pour se faciliter l'existence et IMPOSER un élément dans le décor ! La nuit, tout est permis !

[Obstacle] Trouver une vidéo utile pour identifier le criminel

Actions scriptées :

* Faire le tour des magasins, des vitrines et des domiciles proches (Influence + *Observer* / Difficulté 8)

* Cette caméra est désaxée suite à un choc et filme dans la direction qui nous arrange (Logique+*Observer* / Difficulté 10)

* Incroyable, un voisin a justement fait une vidéo sur son balcon à 2h du matin ! (Logique+*Ressentir*/Difficulté 14)

* Ce que contiennent ces vidéos :

- **La première vidéo (caméra CCTV)** ne montre qu'une partie de la rue et l'on aperçoit qu'un petit morceau de l'immeuble de Kylie.

Mais son intérêt ne réside pas là.

Une heure avant le déclenchement de l'incendie, vers 1h35, une silhouette s'approche du bâtiment.

Sa démarche est lente, vacillante, comme si ses jambes avaient du mal à se plier. Vêtue d'un manteau sale et épais, la tête couverte d'une capuche, cette personne tient deux chaises pliantes qu'elle installe sur le trottoir, dans un coin situé en retrait.

Puis elle s'approche de la façade de l'édifice, sort une bombe de peinture noire de sa poche et trace un signe : une croix, contenue dans une sorte d'œil. Puis la silhouette inconnue s'agenouille, comme en signe de respect, et quitte les lieux.

Un quart d'heure plus tard, un couple passe devant la caméra et prend place sur les fameuses chaises pliantes (ils sont quasiment habillés comme des gens qui se rendent à un opéra, une soirée ou... un spectacle). Homme d'âge mûr, femme aux cheveux longs, l'image est un peu

trop floue pour permettre de les identifier. Dans leur petit coin, à moitié dans l'ombre, ces spectateurs passent presque inaperçus.

Puis les choses s'accroissent. Un mouvement. Une lumière de plus en plus vive. Des flammes. Le couple observe l'incendie avec intensité, trouvant même le temps de partager une bouteille d'alcool. Puis, avant même que les premières sirènes des pompiers ne fassent leur apparition, ils disparaissent par l'autre côté de la ruelle, non sans avoir emporté les chaises avec eux.

Et le signe mystérieux tracé sur le mur ? Si les Ushabtis retournent au pied de l'immeuble, ils pourront en apercevoir la trace, malgré la surface noircie.

- **La seconde vidéo (trouvée par les personnages)** apporte beaucoup plus d'informations sur le criminel à l'origine de l'incendie.

Malgré la qualité relative de l'enregistrement, les Ushabtis peuvent voir que, vers 2h18 du matin, un utilitaire gris arrive par la rue adjacente.

Le véhicule **Ford de la série Transit Connect, portant l'immatriculation LS56 WKL**, dont les phares sont éteints, se stationne sur le trottoir.

Puis un homme, vêtu d'un blouson vert, d'un bonnet épais, un foulard sur le bas du visage, en sort avant de s'emparer de deux bidons rangés dans son coffre. Éloigné des deux spectateurs assis sur leurs chaises pliantes, il ne lance même pas un seul regard dans leur direction.

Il entre par la porte principale, dont il connaît visiblement le code d'accès.

En l'espace de quelques minutes, des flammes apparaissent à travers la porte vitrée. Puis l'homme sort précipitamment, en tentant d'éteindre des flammèches qui commencent à s'étendre sur son bras droit.

Après quelques minutes à taper la manche de son blouson contre le mur, il finit par éteindre ce début de combustion, mais semble visiblement touché à la main droite.

Tandis que le brasier s'étend derrière lui, il remonte dans son petit fourgon et disparaît du champ de vision.

▲ 7. Responsable, mais pas coupable

Enfin une piste ! Même si le visage de l'incendiaire n'est pas visible, la marque et l'immatriculation du véhicule devraient permettre de remonter sa trace. Sans oublier sa brûlure à la main... Mais il faudra encore se relever les manches.

7.1 La voiture

- Le véhicule a été volé. En échange d'un point **Allo Isis** ou en demandant simplement à l'inspecteur Chipperfield

(là, ce sera gratuit), les personnages-joueurs obtiendront l'identité du propriétaire grâce au fichier des plaques d'immatriculation.

Il s'agit d'un artisan à la retraite, Gordon Forster, qui habite Brixton. Il confirmera qu'on lui a dérobé sa camionnette il y a quatre jours, en pleine nuit, pendant qu'elle était garée dans sa rue. Pas de témoin ni de vidéo cette fois-ci.

- Même si la voiture n'est plus chez son propriétaire, elle est forcément quelque part.

Avec plus de 940 000 caméras dans Londres, les ressources d'Isis, voire certains sigils ou gadgets des Ushabtis, il devrait être possible de la localiser ou de suivre son itinéraire après sa fuite.

Parmi les ressources susceptibles de retrouver ce véhicule, les Ushabtis peuvent solliciter les suivantes :

***Isis Inc.** : c'est évidemment la solution la plus rapide, mais également la plus coûteuse. **En échange de 2 points Allo Isis**, la Grande Maison peut recouper les données de toutes les caméras de la ville avec les informations transmises par Nodens. Il faudra tout de même compter plusieurs heures avant que l'image du véhicule ne soit localisée sur un parking de Poplar.

***Police Metropolitaine** : transmettre un avis de recherche aux collègues de l'inspecteur Chipperfield reste un bon moyen de choper la voiture.

Au cours de leurs patrouilles, les différents agents finiront par repérer le véhicule. Comptez tout de même plus de 24h avant que le signalement ne soit transmis aux personnages-joueurs.

***Gadgets et sigils** : même si un Ushabti traqueur dispose de sels de pistage, ce gadget ne permet pas de suivre un suspect aussi loin et aussi longtemps.

Par contre, de la même manière qu'ils ont trouvé une seconde vidéo, les personnages peuvent peut-être compter sur la chance ou leur savoir-faire.

Ainsi, si un personnage dispose du sigil *Holistique* ou de *Prémonitions*, il peut tenter de deviner la position de la voiture (Logique+Ressentir ou *Observer*/Difficulté 14).

*Enfin, si les personnages ne disposent pas des compétences ou des sigils adaptés, ils ont peut-être un indic doté de la bonne solution ?

7.2 Les indices

- La voiture grise a été abandonnée sur un parking du quartier de Poplar. Elle est parfaitement intacte, si l'on excepte le verrou qui a été forcé côté conducteur et permet d'ouvrir la porte sans effort.

À partir de là, il n'existe que deux méthodes pour retrouver le voleur :

* **La méthode scientifique**, en procédant à des relevés (empreintes, ADN...etc.) par l'entremise de la police londonienne ou d'Isis (contre 1 point).

Le seul souci est que, si la technique est fiable, elle ne donne pas des résultats immédiats et manque un peu de saveur. Ce n'est pas qu'on veut de l'action non-stop, mais on ne va pas passer non plus le scénario à attendre des résultats de laboratoire.

* **La méthode du détective**, qui consiste à mettre la main sur un indice pour remonter aisément la piste du coupable.

Et justement, un petit morceau de carton a été oublié dans le véhicule, juste dans un coin du tapis côté chauffeur. C'est visiblement une carte de visite ou un coupon quelconque, qui a été déchiré et qui est tombé d'une poche. Il n'en reste plus qu'un morceau abîmé, incomplet, qui affiche quelques lettres et une partie du logo.

On dirait un œuf, une coquille ?

[Obstacle] Identifier le logo

Actions scriptées :

* Demander aux gens si ce morceau d'image leur fait penser à quelque chose (Influence + *Persuader* / Difficulté 6)

* Scanner, puis comparer informatiquement les logos de différents magasins (Logique+*Étudier* / Difficulté 8)

7.3 L'incendiaire

Le responsable de l'incendie se nomme **Ivane Malkine**. Son ADN est connu des services de Police, depuis son arrestation pour menaces et injures à la sortie d'un pub, il y a trois ans.

D'origine russe, Ivane possède la nationalité britannique et travaille comme manutentionnaire dans une petite entreprise de construction.

Située à Welling, au sud-est de Londres, cette société emploie une dizaine de personnes.

Le midi, Ivane a pour habitude de se rendre au **Chicken Palace**, un restaurant familial situé juste en face de son entreprise et spécialisé dans la pâtisserie. En tant qu'habitué, il bénéficie régulièrement de bons de réductions ou de coupons cadeaux, qui ressemblent trait pour trait à celui retrouvé dans la voiture.

Depuis plusieurs jours, Ivane porte un bandage à la main droite, prétextant qu'il s'est coupé en déplaçant des palettes. Les Ushabtis ne devraient pas mettre longtemps à le repérer, en se faisant juste passer pour des clients ou en interrogeant la patronne.

Loin d'être habile pour semer ses poursuivants, Ivane prendra la fuite s'il se sent menacé, mais n'aura pas plus de chance qu'avec ses bidons d'essence. Plutôt taciturne et obstiné, il finira par avouer que sa cible était Pavel Bourkov, le fameux diplomate exilé de l'appartement 32. Il a été grassement rémunéré, à l'aide de cryptotransac-

tions, par des intermédiaires russes pour s'en prendre à ce « chien de traître ». Ce sont ces informateurs qui lui ont transmis le code de la porte d'entrée.

« Je savais bien que j'aurais dû le balancer du balcon... »

Malheureusement, Ivane n'a pas la moindre idée où se trouve Kylie St John. Il ne la connaît pas et ne l'a jamais vue. Même des fouilles poussées dans son studio et ses affaires personnelles ne donneront rien. Kylie est la victime collatérale d'une tentative de meurtre impliquant un dignitaire russe.

Mais dans ce cas... Où est-elle ?

▲ 8. La rumeur enfle

Cette première séquence s'arrête au moment où de nouveaux éléments font leur apparition :

- Un policier retrouve le téléphone de Kylie, complètement noirci, qui était dissimulé sous une pile de débris dans sa chambre.

- Une nouvelle photo est postée sur le compte de kylieGlowUp (cf. copie d'écran n°3). Cette fois-ci, on observe la silhouette de son ravisseur.

Mais comment fait-elle pour envoyer ce cliché, si son téléphone est ici ?

- Si les Ushabtis ne sont pas entrés en contact avec RadioStarr ou n'ont pas négocié avec lui pour calmer les fuites, une nouvelle tendance embrase les réseaux sociaux consacrés à Kylie.

On y apprend qu'un symbole de double spirale a été trouvé dans l'appartement incendié et que ce signe est sans doute en lien avec la **Hamburger Lady**.

Au fil des heures, celle-ci devient un véritable mythe, une creepypasta. **Il s'agit d'une femme non identifiée et gravement brûlée, qui occupe une chambre du Chelsea & Westminster Hospital depuis des années.**

Lorsqu'elle sort de son coma, on raconte qu'elle dessine parfois une double spirale avec le sang de ses plaies purulentes sur les draps.

À vous de faire surgir ces informations au moment le plus opportun.

Un policier les interpellera peut-être à ce sujet au moment où ils comprendront que Ivane Malkine ne sait rien ? Une notification retentira sur le téléphone Toth, indiquant la nouvelle tendance qui agite les réseaux ? Un des Ushabtis tombera lui-même sur le portable brûlé de Kylie dans son appartement, au moment même où une nouvelle photo inquiétante sera postée sur Instagram ?



Séquence n°2 : Hamburger Lady

« *Hamburger Lady*
Hamburger Lady
She's dying, she is burned from the waist up
On her arm
Her ear is burned, her nose is burned
Her eyelashes and her fingers are burned
She can't hold anything up
And the medical advances
There's no end in sight
For Hamburger Lady »

Hamburger Lady – Throbbing Gristle

Résumé : le jeu de piste continue.

Intrigués par les informations de RadioStarr, affirmant qu'une certaine « Hamburger Lady » a un lien avec la disparition de Kylie, les personnages se rendent au Chelsea and Westminster Hospital.

Après avoir décrypté les codes laissés par la malheureuse, perdue dans le temps et la douleur, les Ushabtis retrouvent enfin Toxic Terry. Celui-ci est l'homme à la démarche boitillante qui apparaissait dans la première vidéo.

À l'aide de ses souvenirs, informations et liens avec l'étrange groupuscule nommé M Noir, les personnages comprennent qu'un tueur dimensionnel est à l'œuvre.

Et qu'il laisse une double spirale dans chaque incendie où il apparaît.

Ah ! Et que sont devenues les personnes qui étaient assises sur les chaises pliantes ? Et bien, vous allez voir...

▲ 1. La survivante du cinquième étage

Il y a une patiente très particulière dans le service des grands brûlés du Chelsea and Westminster Hospital. Une femme présente depuis de nombreuses années, mais que personne n'est parvenu à identifier.

Retrouvée dans les débris de **la Tour Grenfell**, suite à son terrifiant incendie du 14 juin 2017 (71 morts et 8 disparus), elle a été conduite dans ce service pour ne plus jamais le quitter.

Brûlée sur une grande partie du corps, sur le torse, les mains, les bras et le visage, elle survit dans une léthargie profonde et proche du coma. Dépourvues d'empreintes digitales, ses mains sont noircies et racornies, comme si elles avaient été grillées sur une plaque. Ni l'analyse de son code génétique ni les avis de recherche lancés par les autorités n'ont permis de connaître son identité et de retrouver la trace de ses proches.

Anonyme et abandonnée, celle que de sales mioches surnomment « l'Hamburger Lady » a suffisamment ému

le personnel et les habitants du quartier pour qu'une cagnotte soit organisée afin de subvenir à ses soins.

1.1 L'infirmière

La survivante du cinquième étage peut être visitée, à partir du moment où les Ushabtis utilisent un peu leur bagou ou les fausses plaques habituelles.

Il n'y aura pas forcément de médecin le jour de leur visite mais **Meredith Carter**, l'infirmière attitrée de la nouvelle creepy pasta d'internet, sera apte pour leur répondre. Petite, charnue et pétillante, Meredith fera bonne impression et paraîtra préoccupée par le « cas mystérieux » de l'Hamburger Lady.

Voilà ce qu'elle pourra apprendre aux personnages :

- Elle pourra les conduire dans la chambre de la grande brûlée, non sans leur avoir demandé de revêtir une blouse, des surchaussures et des masques au préalable. « Au cas où ».

- Même si les années et une série de greffes ont permis à sa peau de récupérer un peu visuellement, la malheureuse est toujours branchée à une batterie de moniteurs, un respirateur et certaines zones de son corps sont toujours couvertes de bandes destinées à la soulager. Elle n'a plus de cheveux et son visage est sévèrement touché.

Quant à ses mains... Entourées de larges moufles faisant office de compresses, elles apparaissent noires et amputées. Trois doigts sombres comme la suie sortent tout de même d'un des bandages, pour lui permettre de saisir un crayon posé sur son lit.

- Meredith expliquera aux Ushabtis que si sa patiente est dans cet état comateux depuis 2017, il lui arrive parfois d'avoir des moments d'éveil. Durant ceux-ci, les médecins ont tenté de la faire parler, pour connaître son nom ou celui d'un proche. Mais tout ce qu'elle est capable de faire, c'est d'agiter les doigts pour gribouiller quelque chose. Un mot, une forme, une image, avant de repartir dans sa torpeur.

Tous ces sursauts conscients ont été notés soigneusement dans le dossier de la patiente. Quant aux petits mots, qui ne sont pas toujours lisibles, ils sont placés dans une panière sur sa table de nuit. Avec l'espoir qu'un jour on les comprenne ou qu'elle écrive enfin son nom. Pour l'instant, les spécialistes songent plutôt à des pensées aléatoires, perçues durant son sommeil, puis rédigées par une sorte d'écriture automatique.

Une simple mémoire musculaire, en quelque sorte.

1.2 Le journal médical et les petits papiers

Entre le dossier qui retrace le suivi médical de l'Hamburger Lady et les notes cryptiques stockées dans un coin de la chambre, les Ushabtis devraient pouvoir

retracer certains événements.

Parce qu'à l'inverse des médecins, qui sont nécessairement pragmatiques quant à l'origine de leur patiente, les personnages sont habitués à l'improbable.

Une personne qui disparaît dans un incendie et qui réapparaît dans un autre, trente ans plus tard ? Qui irait imaginer ça ?

- **Le suivi médical** : consulter le dossier de cette femme peut s'avérer intéressant pour en savoir plus sur ses phases d'éveil. Il est noté que depuis 2017, date à laquelle son corps a été retrouvé (presque « miraculeusement ») dans la Tour Grenfell, celle-ci a connu une vingtaine de réveils. Toutefois, ce n'est que depuis cinq ans que des infirmières ont mis à sa disposition du papier et un crayon, ayant compris (avant les médecins) la nature de ses gestes.

Curieusement, son dernier éveil est très récent puisqu'il s'est produit il y a quelques jours... D'ailleurs, on peut même affirmer que la dernière fois que l'Hamburger Lady s'est agitée, c'était au moment où Kylie St John disparaissait. Peu avant 3h du matin.

Et vous savez la meilleure ? Oui, vous l'avez compris. Chaque date d'éveil de cette patiente coïncide parfaitement avec un incendie meurtrier ayant frappé Londres ou ses alentours. A chaque fois, des morts et des femmes portées disparues. Avec le même profil physique.

- **Les morceaux de papier** : ceux-ci forment évidemment des indices nébuleux pour les personnages-joueurs. Ils en disent long sur l'expérience de la malheureuse dans le repaire de son kidnappeur et sur son passé.

Pour l'instant, le plus important est de se concentrer sur les mots ou dessins faisant référence à la station de métro de King's Cross.

Visiblement, ce lieu évoque un élément important dans ses souvenirs. Ça vaudrait peut-être le coup d'aller jeter un œil ?

Vous aimez les travaux manuels ?

Et bien c'est le moment de se faire plaisir ! Prenez une ou deux feuilles de papier et découpez-les en une douzaine de petits morceaux. Vous avez désormais devant vous les notes laissées par l'Hamburger Lady !

Saisissez un crayon, imaginez la difficulté à écrire ou tracer de cette manière (main tremblante, imprécision, lettre manquante, traits hachurés) puis notez ou dessinez les choses suivantes :

Mots à écrire entièrement ou partiellement : *chaleur, monstre froid, grotte, maman, king's cross, cris, rendez-vous, feu, masque, fuite.*

Symboles à dessiner : une double spirale, un œil dans une flamme, une pierre noire gribouillée, le symbole du métro (un cercle avec « undergroU nd » dedans), une sorte de.... Corde de pendu.

Vous pouvez, bien évidemment, ajouter ce qui vous semble pertinent. Évitez juste d'être trop explicite.

Si vous aimez tester vos joueuses, au lieu de noter King's Cross en toutes lettres, vous pouvez dessiner une croix noire avec juste KING griffonné dessus. S'ils trouvent la solution, vous pourrez sans peine les inscrire à Fort Boyard l'année prochaine.

1.3 Mais qui est l'Hamburger Lady ?

Les Ushabtis ne le sauront jamais. Du moins, pas durant cette enquête.

Elle restera jusqu'à la fin de ce contrat une victime de Will le forgeron, traumatisée par son séjour dans son antre.

Le 18 novembre 1987, cette femme d'à peine 25 ans prenait un ticket au guichet de la station de métro de King's Cross pour rendre visite à sa mère. Malheureusement, suite à un incendie s'étant déclaré dans un escalator, un embrasement généralisé éclair se produisit, prenant tout le monde de court. Un effet tranché rarissime produisit une violente gerbe de flammes, qui fut expulsée dans la salle des guichets et toucha tous les passagers présents.

Il était plus de 19h30, la nuit était tombée et les pompiers furent dépassés par les événements. Tout se passa trop vite, que ce soit le feu ou les fumées toxiques. Trente et une personnes perdirent la vie cette nuit-là.

Cette anonyme aussi aurait dû finir dans les flammes. Mais une main gantée en décida autrement.

Une silhouette noire apparut à travers le brasier, dans une sorte de trou percé dans la réalité. Son arrivée traça une double spirale sur le sol du métro. Avec force, la forme terrifiante saisit les cheveux de la jeune femme et l'enleva au milieu de l'incendie.

Au creux de cette simulation, elle découvrit qu'elle n'était pas la seule. D'autres femmes avaient été kidnappées précédemment et attendaient de découvrir ce que le sort leur réservait. Personne ne revenait jamais de ce « tunnel », percé à travers cette roche irréelle.

Puis un jour, ce fut son tour. Comme toutes les autres avant elle, James Moody l'obligea à rejoindre la cachette de Will, où ce dernier la posséda mentalement pour lui faire tenir le charbon ardent.

Durant un temps qui lui sembla infini, la malchanceuse fut contrainte de porter cette pierre maudite, qui consuma ses mains, fit fondre sa peau et brûla ses cheveux.

Mais sans savoir pourquoi, un jour, Will s'assoupit et

relâcha son emprise. Était-ce la douce chaleur de son cocon qui lui fit baisser sa garde ? James était reparti à la chasse, sentant que la bougie actuelle allait bientôt lâcher. Un portail venait de s'ouvrir, il fallait donc en profiter.

La jeune femme mit à profit ce relâchement pour poser la pierre et se glisser douloureusement à travers le tunnel de la grotte. Puis, dans un ultime effort qui vida ce qui lui restait de force mentale, elle traversa le portail et atterrit au milieu de l'incendie de la Tour Grenfell. En 2017... Trente ans après son enlèvement.

James était déjà reparti, emmenant avec lui quelques nouvelles bougies à consumer.

Même sorti de l'antre du forgeron, son esprit semble toujours lié à son supplice. Chaque fois qu'un portail s'ouvre au cœur d'un incendie, sa conscience réapparaît, mais s'évapore aussi rapidement qu'une allumette embrasée.

Dans les faits : la Tour Grenfell

79 morts (dont 8 disparus) et 74 blessés. L'origine de cet incendie de 2017 serait due à l'explosion d'un frigo situé au quatrième étage. Le feu se serait propagé par la fenêtre ouverte et aurait atteint un bardage, placé lors d'une rénovation, pour s'étendre au bâtiment entier. Sans l'existence de ce bardage, ce bloc composé de 120 logements sociaux n'aurait pas fait autant de victimes.

1.4 Un petit réveil au bon moment ?

L'Hamburger Lady n'est plus censée revenir dans la suite du scénario. Sauf si vous en décidez autrement. Du fait de son lien particulier avec le kidnappeur, vous pouvez la faire se réveiller pour prévenir les personnages de son apparition prochaine. Les Ushabtis recevront peut-être un appel de l'infirmière, pour les prévenir que sa patiente a dessiné un nouveau symbole ?

À moins que les personnages ne surveillent justement son prochain éveil, pour comprendre quand leur cible va apparaître ?

▲ 2. King's Cross et Toxic Terry

La station de métro King's Cross St.Pancras (son nom exact, à ne pas confondre avec la gare de King's Cross située à proximité) est située dans le borough de Camden, à Londres.

À première vue, les Ushabtis risquent d'arpenter les escalators et les couloirs du métro sans trop savoir quoi chercher. Mais en ouvrant les mirettes, les personnages-joueurs devraient repérer un symbole familier.

2.1 Le symbole sur le mur

Ce signe, c'est la fameuse croix noire contenue dans une sorte d'œil, qu'ils ont aperçu dans la première vidéo. Ce dessin était tracé à la bombe noire par une silhouette inconnue, à la démarche chancelante.

Tandis que plusieurs graffitis sont visibles ici ou là, bien que la plupart aient été nettoyés au fil du temps, cet œil noir apparaît à plusieurs endroits dans la station. Et leur texture paraît presque récente.

Même si ce dessin est inconnu dans les bases d'Isis, les personnages disposent d'un minimum d'informations (la démarche, le style de l'individu) pour tenter de trouver un témoin. Cette station semble une sorte de repaire pour ce curieux dessinateur et, justement, King's Cross est pas mal fréquentée par des groupes de jeunes ou quelques sans-abris qui campent en surface.

Quelqu'un connaîtrait-il la source de ces symboles ?

[Obstacle] Trouver des infos à propos de ce symbole

Actions scriptées :

- * Repérer des sans-domiciles qui peuvent en avoir une vague idée (Logique + *Persuader* / Difficulté 4)

- * Choper un étudiant qui zone fréquemment dans le coin et fréquente la faune locale (Influence+*Observer* / Difficulté 6)

- * Tomber nez à nez avec un personnel du métro qui se charge de nettoyer ces graffitis et sait de qui l'on parle (Logique+*Ressentir* / Difficulté 8)

Selon les actions des personnages et leurs succès, ceux-ci peuvent aussi bien tomber sur un sdf un peu amoché qui leur lâche juste le nom de « Toxic Terry », sur un groupe de marginaux à la sauce punk qui confirme que ce dernier vient régulièrement, voire sur un jeune gars bien informé qui sait où le fameux Terry passe ses nuits.

Si jamais les tests s'avèrent infructueux ou que les informations sont trop vagues, il se pourrait que Toxic Terry soit aperçu non loin pendant qu'il se dirige vers sa planque. Et dans le pire des cas, vu que vos joueurs apprécient récupérer des vidéos, des enregistrements récents des caméras du métro peuvent les guider vers le bougre.

Toxic Terry vit un peu dans son monde, ignore une grande partie de ce qui relève de la synchronicité et du Vide. Il n'a aucune raison de se cacher ou d'être excessivement discret.

Ce que les témoins peuvent dire : Toxic Terry doit son surnom à sa relation particulière avec le feu.

On raconte que ce vagabond boit souvent de l'essence, qu'il sniffe de l'alcool à brûler et qu'il a l'habitude d'enflammer ses vêtements ou ses membres sans faire exprès. Sa démarche reconnaissable est d'ailleurs le fruit de ses expériences avec ces produits inflammables,

puisque Toxic Terry est sans doute la seule personne à avoir survécu à une combustion spontanée.

Imbibé d'alcools divers, dont des liquides extrêmement forts, il se réveilla en pleine nuit pendant que ses jambes se consumaient doucement après qu'un tison ait sauté de la cheminée pour finir à ses pieds.

Quasiment carbonisé, il était anesthésié par la petite et perdit ses jambes, mais il gagna deux prothèses de fortune (fabriquées à la main, s'il vous plaît). Ces prothèses lui permettent désormais de se déplacer.

Actuellement, le vieux cramé vit dans une baraque non loin d'ici et marque souvent des lieux avec ce symbole, sans qu'on sache ce que cela signifie. Plutôt secret, il ne fait jamais la manche et semble vivre décemment, ce qui est une autre source de questionnement.

2.2 Toxic Terry

Aujourd'hui âgé de 64 ans, **Terrence Minsky alias « Toxic Terry »**, aurait dû mourir dans l'incendie de la station King's Cross le 18 novembre 1987.

Tandis qu'il s'apprêtait à entrer dans la station pour rejoindre la billetterie, Terry fut terrassé par une vision. Il aperçut l'incendie de l'escalator, le souffle du brasier et les corps se consumer. Dont le sien. Il vit une silhouette noire à travers les flammes, similaire à un homme en combinaison, kidnapper une femme brune.

Terrifié par cette hallucination, il fit demi-tour quelques minutes avant qu'une allumette n'embrase la graisse sous l'escalier mécanique.

Cet incident et la manière dont Terry parvint à échapper à la mort brisèrent quelque chose dans son esprit.

Non seulement il se mit à culpabiliser (pourquoi eux ? Pourquoi pas moi ?) mais il commença à visualiser de plus en plus souvent d'autres incendies mortels. Un peu comme si son esprit s'était spécialisé dans la détection de ces tragédies.

Tandis que Terry perdait progressivement pied avec la réalité et avait la fâcheuse tendance de s'autodétruire, il fut contacté par un groupuscule nommé « **M Noir** ». Un groupe de psychonautes, spécialisé dans les probabilités et les tragédies, travaillant pour un syndicat occulte.

Cette opportunité lui permit d'avoir un gagne-pain et d'apprendre qu'il était un **éphémère** : une sorte de médium, ayant échappé de peu à la mort et capable de ressentir un type de catastrophe précise (les incendies, dans son cas).

Mais un médium doté d'une date de péremption, chaque éphémère n'ayant échappé à son sort que pour une poignée d'années, avant d'être rattrapé par la faucheuse. Terry crut que ce moment était arrivé après la combustion de ses jambes. Mais non.

Des années après, Toxic Terry est toujours de ce monde et certainement un des plus anciens employés du M Noir.

Dans les faits : King's Cross (1987)

L'identification du dernier corps d'une des victimes n'a eu lieu qu'en 2004. C'est dire si cet incendie a été violent et redoutable.

Visiblement, c'est une allumette jetée sous l'escalator qui aurait embrasé les résidus graisseux et les détritiques placés dans ses interstices. Mais personne n'avait anticipé la possibilité d'un effet tranchée (une propagation du feu ultra rapide sur une surface inclinée).

▲ 3. Le M Noir

Ce groupuscule inorganisé existe depuis le XVI^e siècle. D'abord connu sous la dénomination de **66'Club** (en référence à l'incendie de Londres), il rassemblait divers médiums plus ou moins sérieux, mettant leurs dons gracieusement au service de la police et de la population. Avant de comprendre que l'altruisme ne leur permettait guère de survivre.

Différents scandales sonnèrent le glas de ce club, qui disparut avant de renaître au milieu du XIX^e avec le développement de la roulette et des jeux d'argent.

Rebaptisé M Noir, celui-ci rassemblait désormais des éphémères : des psychonautes ayant développé un don de voyance en échappant miraculeusement à des catastrophes. D'abord recensés par Isis, qui les considéra comme une source d'information idéale pour anticiper les problèmes, les éphémères finirent par travailler pour différents barons de la pègre... Dont **la Firme**, l'une des plus grosses organisations mafieuses du Vide, qui contrôle les casinos souterrains, les machines à sous et les book-makers des tragédies et des drames.

Il est si facile de gagner gros en misant sur les chances d'apparition d'un tremblement de terre, lorsqu'un psychonaute du M Noir sait où et quand cet incident va se produire !

En plus, la Firme sait se faire respecter par Isis en lui donnant suffisamment de garanties et d'informations pour continuer à trafiquer dans son coin.

Mais ce n'est pas tout ! Le M Noir met également ses talents au service du **Thanotourisme**. En vogue depuis des siècles, cette activité consiste à assister à des tragédies en simple spectateur.

Que les clients soient des humains voyeuristes, attirés par l'accident de la route, le conflit armé ou l'incendie meurtrier, ou des sorciers en manque d'actions, des agences spécialisées se chargent de programmer ce type de « spectacle » un peu particulier. La seule règle est d'être discret et ne jamais intervenir.

Ce fut le cas de ces deux thanotouristes qui étaient confortablement assis sur les chaises pliantes devant l'immeuble de Kylie.

Rencardés par l'agence pour laquelle travaille Toxic Terry, ils avaient payé une forte somme pour assister à cette tragédie en direct.

Firme et M Noir

Ces deux factions sont plus largement décrites dans le Tome 2 de Backslash : Black Aquarius (à paraître prochainement).

3.1 La vieille maison sur la gauche

Toxic Terry habite dans une petite maison à un étage sur Whidborne Street, à quelques centaines de mètres de la fameuse station de métro.

C'est une baraque discrète, à la façade de briques brunes, pourvue d'un petit jardinet. Il n'est pas le seul à occuper les lieux, puisque trois autres membres du M Noir se partagent également l'habitation.

Ne vous attendez pas à découvrir une faction occulte très organisée ou des voyants habillés de vêtements clinquants. Les éphémères se trimballent un nombre considérable d'angoisses et de cauchemars.

Ce sont des gens ordinaires frappés par le destin, qui doivent dorénavant non seulement vivre avec leurs visions prophétiques, mais également avec la crainte qu'ils vont forcément y passer (souvent de la pire des façons).

Contrairement à la Firme, les membres du M Noir se contentent de faire partie de ce club, sans autre tâche que d'avoir la révélation d'une ou deux tragédies.

Tous les jours, un employé de la Firme ou d'une agence de Thanotourisme (voire les deux) contacte les occupants de cette demeure pour savoir si l'un d'entre eux a eu une vision. De ces résultats dépendent bien évidemment le montant des rentes et la somme qui leur est versée. Parfois, il peut se passer des semaines, voire des mois, avant que l'un d'eux n'ait la moindre vision.

De quoi affamer tout ce petit monde et se passer de sa dose de calmants, de drogue ou d'alcool à sniffer.

À l'arrivée des Ushabtis, les habitants se montreront surpris, mais nullement agressifs. Ils paraîtront déconnectés du réel, à mi-chemin entre l'illuminé planant sans cesse et la personne qui attend la fin de son calvaire avec fatalisme.

- **Helen Philipps alias Cheddar** : cette petite femme de 62 ans doit son surnom à sa silhouette carrée et au maquillage orangé, dont elle recouvre copieusement son visage.

Après avoir échappé à une chute dans le vide, par la faute d'un ascenseur en panne, Cheddar est devenue spécialiste des glissades mortelles et autres sauts dans le vide (volontaires ou non). Sa capacité à prédire les sauts de divers ponts d'Angleterre reste, à ce jour, indétrônable.

Dans la maison, c'est elle qui répond au téléphone,

ouvre la porte, fait à manger et occupe un peu le rôle de mère de famille bizarre. Elle porte toujours des chaussures roses antidérapantes « pour ne pas... glisser ».

- **Arthur et Henry Starling** : ces frères jumeaux, âgés de 51 ans, font partie des membres du M Noir les plus rares et les plus recherchés, puisqu'ils sont capables de prédire l'apparition de tueries de masse. Ayant eux-mêmes échappé au massacre de Hungerford en 1987, ayant fait seize victimes, ils vivent depuis avec des visions épisodiques, mais particulièrement violentes.

Fragiles et tremblants, les frangins consomment régulièrement du gâteau au cannabis ou une tisane « aux cachets rigolos » préparée avec soin par Cheddar.

Physiquement, les pauvres bougres font facilement vingt ans de plus avec les cheveux blancs, un visage émacié et des yeux aussi globuleux que perpétuellement perdus dans les motifs de la tapisserie du living-room.

- **Toxic Terry** : il sera certainement en train de dormir dans sa chambre, située à l'étage.

Et sûrement à proximité de la flamme d'un réchaud de camping au gaz qui semblera allumé sans aucune raison. Au bout d'une poignée d'échanges, les Ushabtis comprendront que le pauvre Terry a quelques soucis mémoriels. Et que les informations risquent de prendre du temps à remonter.

Ce qu'il sait : Terry était là en 1987 lors de l'incendie de la station. Il a clairement vu le kidnappeur dans sa vision et se souvient même de la fille qu'il a enlevée, puisqu'il la revoit souvent dans ses rêves.

Si les personnages-joueurs lui parlent de son symbole noir et de la double spirale, sa mémoire reviendra de façon plus claire.

Terry dessine cet œil en guise de respect, lorsqu'il prévoit que la silhouette va apparaître dans le feu. Cette forme, ce démon, le terrifie autant qu'elle l'obsède.

Quant à la double spirale, c'est le signe qu'un portail vers son repaire s'est ouvert. Il y en avait un à King's Cross, juste après l'incendie. Et il en a vu d'autres...

Ce qu'il pense : depuis que Terry travaille avec le M Noir, il sait que des choses surnaturelles existent, même si tout cela lui échappe.

Il aimerait être utile, sauver des vies et espère que les informations qu'il donne par téléphone permettent de le faire (s'il savait...). Lui n'en a plus pour longtemps.

Tôt ou tard, il sera rattrapé par la mort et disparaîtra forcément dans les flammes, sans que personne ne puisse le sauver. C'est la destinée de tous les éphémères : mourir par ce qui aurait déjà dû nous tuer.

En tout cas, il est certain que c'est ce diable qui a kidnappé Kylie St John. D'ailleurs, si on lui montre la dernière photo postée sur Instagram, Terry (tremblant) reconnaîtra l'apparence du sorcier et son masque noir.

Ce qu'il cache : Terry ne dissimule rien volontairement et on le sent même soulagé de tout déballer. Le problème, c'est sa mémoire, disloquée par l'alcool, l'essence et les pensées funestes. Si on prend le temps de le rassurer, de l'écouter et d'échanger sur son histoire, des bribes d'informations reviendront petit à petit.

Il se souviendra (non sans difficulté) avoir aperçu cette double spirale dans les endroits suivants : dans une maison de quartier de Stratford, au cœur de la fameuse Tour Grenfell et dans les débris des Spanish Rooms.

En évoquant ce dernier endroit, il deviendra pâle et hésitant.

« Je crois que c'était là. Je ne sais plus. Je ne me souviens plus. »

▲ 4. Les empreintes du feu

Nous voici parvenus à la fin de cette séquence. C'est le moment de faire les dernières découvertes et de terminer sur un cliffhanger !

4.1 Deux sur trois

Parmi les trois lieux cités par Toxic Terry, nous vous conseillons de garder les Spanish Rooms pour le début de la troisième séquence.

Si l'un des personnages ou une partie des Ushabtis décide de se séparer pour explorer ces lieux, faites surgir le fameux cliffhanger avant qu'ils n'atteignent le site des Spanish Rooms.

En ce qui concerne la maison de Stratford et la tour Grenfell, voici rapidement ce qu'ils peuvent y découvrir :

- **la maison se trouve dans le quartier de Stratford.** C'est une bâtisse de trois étages, dans le plus pur style londonien (briques, fronton en pierre, colonnades, aspect général victorien).

Elle porte encore les séquelles de son embrasement, daté de 2023 et attribué à un accident électrique. Un échafaudage a été positionné sur sa façade et des travaux semblent en cours pour la restaurer.

Les deux propriétaires de la demeure sont décédés dans cette catastrophe, même si le cadavre de Madame n'a jamais été retrouvé.

Avec un peu de discrétion ou de négociation, les Ushabtis peuvent pénétrer dans la bâtisse et découvrir une double spirale, incrustée dans le parquet de la chambre. Cette marque est d'ailleurs bien connue par les ouvriers, qui ne savent pas comment cette trace a pu s'incruster dans un plancher en flammes.

À l'extérieur de la maison, dans un petit coin de la

façade, l'œil noir de Terry est parfaitement visible malgré les coups d'éponge pour l'effacer.

- **l'incendie de la tour Grenfell** (située dans le district de North Kensington) a eu lieu en 2017, mais la structure est toujours debout. Enveloppé d'une large bâche rendant hommage aux victimes et de piliers de soutien, l'ancien logement social de 24 étages attend sa démolition prochaine.

Là encore, les personnages peuvent utiliser leurs talents et passe-droits divers pour entrer dans la tour abandonnée. L'endroit est triste et sinistre, marqué par le drame qui s'y est déroulé. Avec du temps, ils peuvent découvrir pas moins de cinq doubles spirales, réparties dans les différents étages et appartements de la tour.

Visiblement, en ce jour effroyable, la récolte du sorcier du feu fut particulièrement abondante.

4.2 Le masque de suie

Dès que vous sentez l'instant propice, Toxic Terry les contacte. Au risque de perdre de l'argent et de se faire sermonner par ses employeurs, le psychonaute a préféré garder cette information pour ses nouveaux amis plutôt que de filer le tuyau au téléphone.

Terry a eu la vision d'un incendie. Il est censé avoir lieu cette nuit, dans le quartier de Dalston. Et le diable devrait être présent dans le brasier.

Cette scène est l'occasion de faire une première rencontre avec James Moody, tandis qu'il s'apprête à enlever une nouvelle victime.

Seul souci : Kylie a réussi à s'échapper et se cache depuis plusieurs jours dans la dimension de cendres, sa conscience envoyant des images à travers la réalité (aurait-elle des dons magiques latents qui expliqueraient ces photos sur son compte ?).

Elle va tenter de saisir sa chance et de faire comme l'Hamburger Lady. Sans succès.

Pendant que les personnages progressent dans le bâtiment et tentent peut-être d'évacuer un maximum de monde, des flammes surgissent brusquement au dernier étage.

Provoqué par un malheureux accident domestique (une friteuse laissée trop longtemps sur le gaz), le brasier se propage rapidement à l'intérieur de l'édifice vieillot et inadapté. Au milieu de l'incendie, un hurlement se fait entendre.

Une femme en train de se faire kidnapper ? A vous de voir. Plus logiquement, il s'agit de Kylie qui tente enfin de s'enfuir de cet antre infernal.

Les Ushabtis verront le portail : une fissure dimensionnelle ouverte sur un univers de cendres et de pierres. Au moment où Kylie tentera de franchir le seuil et tendra

les bras vers les personnages, elle sera agrippée par une main gantée.

L'homme, vêtu d'une combinaison ignifugée et d'un masque respiratoire, sera même en mesure d'étendre horriblement ses bras de plusieurs mètres pour récupérer sa proie.

Nos assassins tenteront sans doute de la rattraper mais, entre le dangereux brasier qui gênera leurs mouvements (flammes, chutes de débris) et la rapidité du sorcier, ils ne pourront pas agir à leur guise.

Kylie sera ramenée violemment dans le nid de Will et l'homme au masque fixera une dernière fois les Ushabtis, menaçant, avant de disparaître avec son portail.

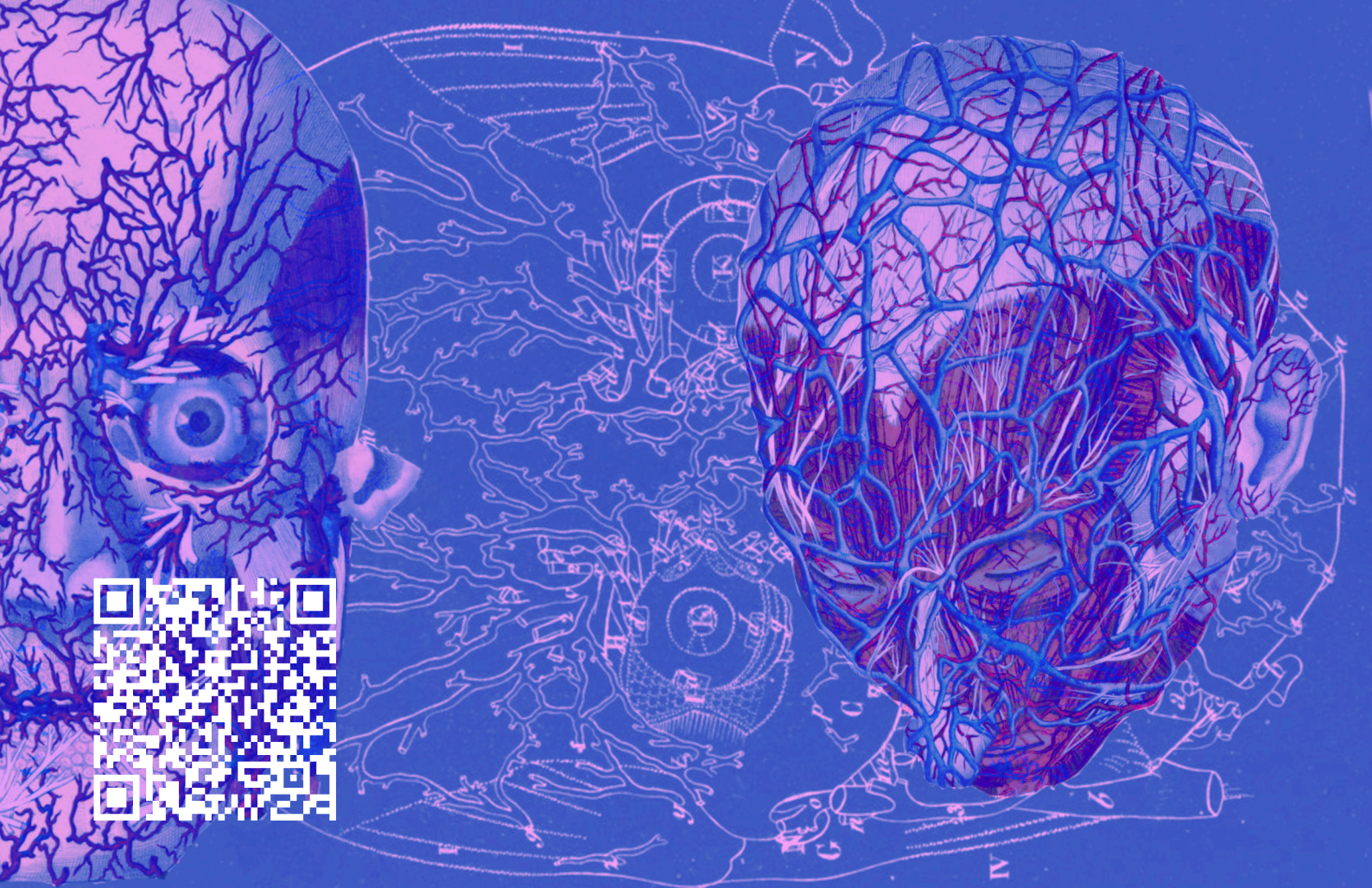
Oui, c'est scripté

Allez, on sait comment ça se passe d'habitude avec ce type de scène. On est là pour ajouter un peu de suspense, un petit côté cinématographique, mais les joueurs peuvent se sentir frustrés de ne rien pouvoir faire. *Effectivement, MJ, grâce à mes pouvoirs et mes psychopompes, je devrais être capable de courir à une vitesse fulgurante et de rattraper cette personne ! C'est injuste !*

Cette scène n'a pas pour but, bien évidemment, de générer de la frustration excessive. Si vous sentez que vos joueurs ne vont pas apprécier ce sentiment d'impuissance, adaptez l'apparition du démon du brasier. Contentez-vous de le faire disparaître, Kylie entre ses bras, au moment où les Ushabtis arrivent dans la pièce enflammée.







Séquence n°3 : Charbon ardent

Résumé : après avoir remonté la piste des Spanish Rooms, le dernier lieu signalé par Toxic Terry, les personnages vont faire la connaissance d'un caïd de la Firme.

Celui-ci détient des dossiers très intéressants sur la nuit de l'incendie, ainsi que les coordonnées de l'ancienne petite amie de James Moody.

Avec ces dernières informations en main, les Ushabtis pourront enfin localiser l'ancre de Will et tenter de sauver la pauvre Kylie.

▲ 1. Les Spanish Rooms

Ce que l'on appelle les Spanish Rooms fait référence à un incendie meurtrier qui a eu lieu vers 3 h du matin le 16 août 1980 au 18 Denmark Place, dans le centre de Londres.

Il est d'ailleurs plus communément connu par les (rares) initiés comme l'incendie de Denmark place. En effet, ce drame qui a fait 37 victimes n'a pas touché qu'un seul site, mais deux bars clandestins situés dans le même bâtiment : les fameuses Spanish Rooms et le Rodo's, une boîte de salsa.

Ces lieux, très prisés par une population d'immigrés sud-américains, prirent feu dans la nuit après qu'un petit délinquant écossais en soit expulsé et revienne se venger avec un bidon d'essence. Le bâtiment, dépourvu

de licence, aux fenêtres condamnées, avec une porte de secours verrouillée et construit essentiellement en bois, ne laissa guère de chance à ses occupants. Le feu se propagea si vite, que certaines victimes moururent carrément sur place, sans pouvoir bouger.

Pourtant, des années après cette tragédie, de nombreuses familles cherchent toujours des réponses. Comment se fait-il qu'avec autant de victimes, aucune véritable enquête policière n'ait été réalisée et qu'aucun média n'ait mis ce drame plus en lumière ? L'incendiaire responsable de ce crime, un dénommé John Thompson, ne fut même pas inquiété pour cet acte.

Il fut tout de même condamné à vie en 1981, mais pour un autre meurtre. Et son décès en prison en 2008, des suites d'un cancer des poumons, n'eut pas beaucoup d'écho.

Doit-on ce désintérêt au caractère clandestin des deux bars ou à un racisme patent, le sort d'immigrés latinos n'émouvant personne dans les hautes sphères de la police et des médias ?

En ce qui nous concerne, pour les besoins de cette fiction, nous savons que cet oubli médiatique a sans doute un lien avec James Moody, qui était soupçonné par les autorités de plusieurs disparitions. Trahi par son ex-compagne et traqué par Scotland Yard, il fut piégé à l'intérieur des Spanish Rooms, mais réussit à s'enfuir à

l'aide de son lien avec Will. Celui-ci fit naître un brasier destructeur et ouvrit un portail vers son refuge. Si James parvint à s'échapper, ce ne fut pas le cas de trente-sept innocentes et innocents.

Ce que Scotland Yard ou James ignoraient, c'est que l'immeuble appartenait à la Firme. Vous savez, le fameux groupe de sorciers mafieux, dont nous avons parlé un peu plus haut.

Il n'y avait pas que deux bars dans ce site, mais des lieux plus secrets, occupés par des salles de jeux. Une poignée de sorciers et de simulacres qui « faisaient affaire » furent également piégés par les flammes.

Une fois le feu éteint dans la nuit, des cadavres humains ne furent pas les seuls à être découverts. Des choses contrefaites et des dépouilles aux faciès monstrueux se tenaient aussi parmi les cendres et les décombres.

Afin d'éviter à des témoins de découvrir le pot aux roses ou d'accéder à des portes dimensionnelles, toujours accessibles, la Firme sollicita l'aide d'Isis.

Après une enquête rapide, la Grande Maison conclut que le sorcier responsable de l'incendie était mort ou avait disparu. Un dossier inconnu, parmi tant d'autres. Elle se chargea ensuite de nettoyer convenablement les lieux, de trouver un coupable (une petite frappe ayant justement déjà embrouillé la Firme) et fit en sorte qu'aucun média ne monte l'affaire en épingle.

Pour être franc, elle n'eut pas besoin d'appuyer beaucoup pour que cet incendie meurtrier soit rangé dans le carton des faits divers... Dès lors que la nationalité des victimes fut connue. Ce que le Sunday Times présentait comme « le pire massacre de l'histoire britannique s'il s'agit d'un incendie criminel » fut finalement rétrogradé derrière d'autres catastrophes.

Le site de jeu et les simulations de la Firme furent transposés ailleurs, l'immeuble fut réhabilité et plus personne (ou presque) ne s'intéressa à l'incendie de Denmark Place. Même Isis ne creusa pas l'affaire plus loin, se contentant d'effacer la magie comme elle a l'habitude de le faire.

Pourtant, le site reste toujours sous la surveillance de la Firme...

▲ 2. Denmark Street

Denmark Place se trouve derrière les boutiques donnant sur Denmark Street. On y accède par une ruelle couverte qui longe le magasin de guitares Hanks. La rue est d'ailleurs bien connue pour ses nombreux magasins de musique.

Bien évidemment, l'ancien immeuble qui abritait les Spanish Rooms n'existe plus. Démoli en 2015, il a été remplacé par une salle de spectacle souterraine et l'intégralité du quartier a connu de profondes rénovations urbaines.

Une plaque, rendant hommage aux victimes, a néanmoins été installée en 2022 sous l'impulsion des familles et des amis.

Dans une telle situation, difficile de trouver une double spirale même si la marque de Toxic Terry est connue dans le coin. Il suffit d'en parler au vendeur du magasin de guitares pour qu'il parle d'un « vieux clodo, qui n'arrêtait pas de taguer la ruelle et les façades ».

Voici les Ushabtis désormais dans une impasse (sans mauvais jeu de mots). Mais le fait de poser des questions ou d'arpenter Denmark Place pour choper des indices ne va pas passer inaperçu.

- **Si les personnages-joueurs ont amené Toxic Terry** avec eux, le vendeur de Hanks n'aura aucun doute sur l'identité du fameux clodo. « Hé ! Mais c'est ce connard ! »

Mais Terry aura une remontée mémorielle intéressante. Il paraîtra nerveux et un peu déstabilisé.

« Je me souviens maintenant. Je n'étais pas un éphémère au moment de cet incendie, mais je sais où j'ai vu la double spirale des Spanish Rooms. »

Toxic Terry videra alors les poches de son manteau rapiécé sur le sol, puis ce sera au tour de celles de son pantalon et de l'intégralité de son sac à dos.

Avec fébrilité, il cherchera quelque chose parmi ce fatras, éparpillé sur le trottoir. Au milieu de dizaines d'articles de journaux, plus ou moins anciens, plus ou moins lisibles, souvent pliés en quatre, évoquant tous des incendies criminels, il mettra la main sur son sésame. Un article daté de 1981, déchiré et passé, montrant des photos de l'immeuble incendié.

Le toit des Spanish Rooms détruit, la porte noircie et une pièce intérieure. En regardant attentivement, on pourra voir la fameuse spirale sur le parquet noirci.

- **Au moment où vous le souhaitez, un petit messenger de la Firme viendra à leur rencontre.**

Il s'agit d'un émissaire humain, dépourvu de magie, mais bien utile pour se balader en pleine journée et transmettre des menaces... Euh, des messages.

Visiblement, parler d'une double spirale à éveiller l'intérêt de ceux qui surveillent l'endroit.

Le gamin, d'à peine dix ans, se présentera à eux dans un look plutôt bigarré. Vêtu d'une casquette années 20, d'une cravate, d'une chemise et d'un gilet élégant à la manière des vieux gangs de rue (genre Peaky Blinders), il portera un blouson coloré de la Pat' Patrouille par-dessus. Comme pour dissimuler maladroitement son affiliation.

Avec un phrasé très adulte, il donnera rendez-vous aux personnages :

« Le patron aimerait vous rencontrer à la tombée de la nuit. Il pense que vous recherchez un truc et que ce truc, c'est un truc qu'il recherche aussi. Rendez-vous ce soir, au

Play Dirty, à Islington. Frappez cinq fois et patientez. Et faites pas les zouaves ! Rangez bien les balles dans la piscine de l'équipage maudit ! Bonne journée. »

▲ 3. Play Dirty

Le Play Dirty est une salle de jeu indoor pour enfants, située au nord de Londres dans le quartier d'Islington. Malgré une large vitrine colorée et une enseigne flambant neuve, le commerce est constamment fermé et laisse à penser qu'il est en faillite. Inutile de frapper cinq fois à la porte en pleine journée, personne n'ouvrira.

Mieux : si les Ushabtis forcent la serrure et pénètrent dans ce lieu en plein jour, ils ne trouveront qu'un énorme espace complètement vide.

La nuit, par contre...

Cogner cinq fois à la porte permet à une hôtesse ravissante de vous ouvrir. Prénommée « **Sugar** », cette chargée d'accueil se contente de vérifier la tenue et le style de chaque visiteur, avant de les laisser entrer. Là, les convives découvrent un lieu beaucoup plus aménagé, mais tout aussi étrange.

Face à eux se tient une quantité invraisemblable de jeux gonflables géants, de toboggans colorés et de piscines à balle, dans un décor aussi bleu que liminal. Aucun enfant ou adulte en vue, juste un silence assourdissant. Plus les personnages avancent dans ce décor de fête foraine d'intérieur et plus le malaise est palpable.

Finalement, au bout de dix bonnes minutes de marche, ils arrivent jusqu'à une petite porte orangée, imbriquée dans un gigantesque mur bleu décoré d'étoiles grossières.

Sur cette porte sont inscrits les mots suivants : « *Damned Crew. Menne without feare, or feeling, eyther of Hell or Heauen, delighting in that title.* » - Stephen Gosson – 1598

Que l'on peut traduire par : « **L'Équipage Maudit. Des hommes sans peur, ni sentiment, ni de l'Enfer ou du Paradis, se délectant de ce titre** ». Texte issu d'un sermon de 1598, au sujet du gang des Damned Crew.

Deux videurs, aux costards dignes d'Al Capone et aux visages aussi bleus que le mur, surveillent la fameuse porte. Si les personnages sont un peu trop discrets, ils pourraient bien surprendre une de ces deux armoires à glace pendant qu'elle glisse, en ricanant, dans une piscine à balles.

Toutefois, inutile d'en venir aux mains. Ces molosses laisseront passer les personnages sans sourciller.

Derrière cette ouverture se dresse une immense salle de casino, occupée de dizaines de tables de jeux (roulettes, blackjack et pokers), d'un large comptoir, de machines à sous inhabituelles et de lustres monumentaux.

Du dark jazz résonne en fond sonore, dans une atmosphère Lynchienne des plus vénéneuses.

Au moment de leur arrivée, la clientèle se fera rare, n'occupant que quelques tables. Mais leur apparence physique (visages difformes, anatomies exagérées, protubérances diverses, yeux aux teintes effrayantes) ne laissera aucun doute sur leur nature : ce sont bien des sorciers. Certainement sous le contrôle d'Isis ou, tout du moins, avec l'autorisation d'exister. Tout comme ce lieu.

Autre chose curieuse : grâce à leur synesthésie, les Ushabtis auront la sensation de ne plus se trouver dans la réalité. Une large baie vitrée laissera même apercevoir le passage vrombissant d'une rame de métro, confirmant le fait que ce lieu se trouve loin sous la surface de Londres. Il s'agit d'une simulation souterraine, comme la plupart des sites appartenant à la Firme.

Finalement, après s'être vu proposer un verre par un barman aux orbites vides, ils seront accueillis par le maître des lieux : Mister Head Veins.

3.1 Mister Head Veins

Head Veins possède l'apparence traditionnelle des membres de la Firme. Un subtil mélange entre les gangsters de Dick Tracy et ceux de Sin City : un costume de mafieux des années 50, couplé à un faciès écœurant, sordide ou grotesque.

Tiré à quatre épingles dans un costard noir impeccable, ce dandy affiche un visage glabre et livide, strié d'immenses veines violacées.

Quasiment une tête de noyé, aux yeux blancs.

Les personnages pourront voir qu'il manipule un jeu de cartes, qu'il fait tourner dans sa main, range, tripote et remet dans sa poche.

Ces cartes sont également un point commun chez les sorciers de la Firme. Contrairement aux Ushabtis qui disposent de sigils tatoués sur la peau, les gangsters de la Firme utilisent des cartes à jouer, sur lesquelles sont imprimées leurs sigils noirs.

Plus l'individu occupe un rang hiérarchique élevé dans l'organisation, plus les symboles imprimés sont complexes et puissants (un gestionnaire de faible envergure manipule un jeu ordinaire à quatre couleurs – incrustées de signes cachés, là où un chef de gang sort généralement un tarot complexe de ses poches intérieures).

Celui-ci conduira les Ushabtis jusqu'à son bureau, décoré dans le pur cliché des boss de la mafia : fauteuils en cuir, bureau sombre, verres et whisky à disposition dans un secrétaire, cigares de marques à disposition.

- **Si Toxic Terry accompagne les personnages**, celui-ci sera totalement perturbé par ce spectacle. Et Mister Head Veins ne sera guère enchanté par sa présence.

« Je suis surpris que vous ayez emmené cet humain. Ce n'est guère prudent. Les gens du M Noir sont un peu spéciaux et aucun d'eux n'a besoin de connaître l'envers du décor. Nous préférons ne jamais les croiser. Cela risque d'affecter les probabilités. »

Puis s'adressant à Terry :

« Vous n'êtes pas un homme de terrain et vous ignorez tout des individus qui vous accompagnent. Ils sont bien plus puissants et influents que vous ne l'imaginez. Même plus puissants que moi. Mais n'ayez crainte, vous ne risquez rien ici. J'ai tellement gagné grâce à votre prédiction de 94. Le cinéma pornographique de Clerkenwell, vous vous souvenez ? Combien d'hommes ont brûlé pendant qu'ils se masturbaient ? Dix ? Onze ? »

- **Head Veins ne perdra pas plus de temps** et fera comprendre aux personnages qu'il connaît leur nature et leur employeur.

« Je ne suis qu'un des nombreux représentants de la Firme. Nous avons des consignes strictes, qui nous permettent d'exercer. Je suis tenu d'obéir à ces règles, fixées par votre employeur, sous peine d'être effacé. Parmi celles-ci, nous devons veiller à rester à l'écart de la réalité et des affaires humaines. Pourtant, j'ai un compte à régler avec quelqu'un et je sais que c'est également votre cible. Suivez-moi. »

3.2 La dernière spirale

Head Veins conduira les Ushabtis jusqu'à un petit boudoir, situé à l'arrière de son bureau.

À l'intérieur, les personnes pourront admirer des bijoux, des œufs de Fabergé et des œuvres d'art particulièrement recherchées. Mais ce qui attirera certainement leur regard, c'est un large morceau de plancher accroché au mur, telle une toile de maître.

Un carré de bois découpé grossièrement et incrusté d'une double spirale. Le même que celui aperçu dans le vieil article de journal, retrouvé par Terry.

« Mon frère est mort durant l'incendie de Denmark Place. Il faisait plus de deux mètres, avait un don rare en matière de synchronicité. Et pourtant, il a été cuit sur place, pendant qu'il buvait un verre au bar.

On l'a retrouvé debout et calciné, le verre fondu dans la main. Ce brasier n'avait absolument rien de naturel. Il était puissant, magique et produit par un être enragé.

J'ai récupéré ce morceau de plancher dans les décombres, deux jours après l'incendie. C'était juste un souvenir. À l'époque je l'ai accroché ici sans savoir ce que cela signifiait. J'ai même fini par l'oublier. »

Head Veins expliquera alors la réalité des Spanish Rooms, son lien avec la Firme et l'intervention d'Isis pour effacer les traces gênantes. Il avouera avoir souhaité se venger, mais face aux consignes de neutralité de la Firme

et à l'affirmation par Isis que le sorcier responsable était décédé, il avait fini par enterrer sa colère.

Jusqu'à très récemment.

« Lorsque j'ai entendu parler de la disparition de cette fille et de cette double spirale, j'ai immédiatement compris qu'il s'en était sorti et avait fait profil bas toutes ces années. J'ai réactivé d'anciens contacts chez Scotland Yard, pour avoir plus de détails sur cette nuit de 1980. Je dois gérer mon business et je ne peux pas faire ce boulot moi-même. Mais je me suis dit que cela servirait sans doute à quelqu'un... peut-être à des spécialistes comme vous. »

Mister Head Veins fera alors glisser deux énormes dossiers à l'ancienne (des tonnes de feuilles et de rapports, reliés entre eux par des chemises jaunies et des élastiques hors d'âge) en direction des Ushabtis.

Puis il ajoutera sur un ton mielleux :

« Après tout, il faut bien savoir s'entraider. Prenez ça comme un gage de mon amitié. »

Après avoir répondu aux questions des personnages, Head Veins les raccompagnera en dehors de son casino, non sans leur avoir filé un dernier tuyau.

« Je ne peux pas vous aider physiquement sur le terrain. Ni moi ni mes hommes. Nous n'en avons pas le droit. Mais au besoin, je peux vous faire livrer du matos « légal », dès lors que vous me promettez d'oublier celui qui vous l'a offert. Voici ma carte. Appelez et j'envoie le colis. Juste cette fois, en souvenir de mon frangin. »

Ce coup de pouce d'Head Veins équivaut à 2 points Allo Isis. Toutefois, ces points de Firme ne peuvent être dépensés que pour acquérir des armes ou du matériel.

▲ 4. Les dossiers de Scotland Yard

Ces deux gros pavés offerts par Head Veins sont longs à décortiquer. Mais pour peu qu'un des personnages soit spécialisé dans la paperasse et réussisse un test d'action, les jours nécessaires à leur analyse peuvent aisément se réduire à quelques heures.

[Obstacle] Trouver et synthétiser les principales informations des dossiers

Actions scriptées :

* Lire, noter, surligner, organiser sur un tableau en liège, boire pas mal de café (Logique + Étudier / Difficulté 4) – comptez 1D8 heures

* Lire en accéléré, ne pas s'attarder sur le superflu, chercher directement les informations les plus proches de l'incendie (Logique+Observer / Difficulté 6) – comptez 1D6 heures

* Ouvrir les dossiers au hasard et compter sur la chance pour tomber sur les bonnes pages (Logique+Ressentir / Difficulté 8) – comptez 1D4 heures

Les personnages-joueurs apprendront les éléments suivants :

- la chronologie des dossiers s'arrête la veille de l'incendie, comme s'il manquait des comptes-rendus.

Pour corroborer cette impression, ils trouvent une seule note, lourdement REDACTED, c'est-à-dire censurée avec de larges bandes noires. Cette note fait référence à des documents manquants, confirmant l'arrêt brutal de l'enquête.

- les enquêteurs de Scotland Yard étaient à la recherche d'un tueur en série, agissant depuis les années 60. Visiblement responsable de la disparition d'une douzaine de femmes, au profil similaire (plutôt petites et sveltes, souvent marginales), l'individu semblait avoir un mode opératoire bien rodé.

Il fréquentait divers discothèques et clubs nocturnes, se mêlait à la population locale et séduisait ses proies, avant de les kidnapper. Tout laissait à penser qu'il circulait à bord d'une **Hillman Avenger bordeaux** (de marque Chrysler UK), dans le coffre duquel il enfermait ses victimes. Certainement avant de les tuer ou de les faire disparaître, aucun corps n'ayant jamais été retrouvé.

- Durant une courte période, les enquêteurs émirent l'hypothèse que ce tueur avait un complice, vu sa rapidité d'exécution.

- le 14 août 1980, une certaine **Alice Templeton** contacta la Police Metropolitaine au sujet de son ex-petit ami, un dénommé **James Moody**.

Lors d'une soirée très arrosée, ce dernier lui avait avoué avoir enlevé et assassiné de nombreuses femmes pour le compte d'un certain « **Will** ». Terrifiée par cette révélation, la jeune femme l'avait immédiatement quitté et contacté les forces de l'ordre.

- grâce à ses indications, Scotland Yard détermina que James Moody fréquentait assidûment les Spanish Rooms depuis quelques mois.

Et qu'il avait certainement déjà dû faire disparaître des clientes, dont l'absence ne semblait inquiéter personne. De plus, la marque de son véhicule correspondait parfaitement aux rares témoignages.

- il était impératif d'attraper le suspect rapidement, avant qu'il ne change de lieu ou de méthodologie. Les enquêteurs se présentèrent donc aux Spanish Rooms le 16 août 1980 avec la ferme intention de le prendre sur le fait.

Mais l'incendie en décida autrement. Porté disparu, James fut comptabilisé au nombre des victimes.

En échange d'un point **Allo Isis**, les Ushabtis auront la confirmation qu'Isis est intervenue en 1980 suite à l'incendie de Denmark Place pour faire disparaître « des éléments magiques compromettants ».

Mais la Grande Maison ne s'est jamais penchée sur ce tueur en série, simplement humain ou décédé dans le brasier. Si la Firme n'est pas clairement nommée, tout laisse à penser que cette intervention n'était qu'un service rendu, sans qu'Isis ne soit impliquée plus profondément. En résumé, personne ne savait que James Moody était un sorcier...

▲ 5. Témoin

La dernière pièce du puzzle n'est autre que l'ancienne compagne de James, qui fréquenta ce tueur durant cinq semaines seulement, avant qu'il ne lui avoue la vérité lors d'un moment d'égarement.

Toujours marquée par cet événement et la peur de le voir réapparaître, **Alice Templeton** s'est éloignée de Londres et occupe désormais un petit studio à Bath.

Âgée de 65 ans et toujours serveuse à mi-temps dans un modeste salon de thé, elle est facile à trouver, la mort présumée de son ex l'ayant privée d'un quelconque dispositif de protection des témoins.

Fragilisée, elle sera souvent évasive face aux questions des personnages, mais devrait compléter leurs interrogations.

Ce qu'elle sait : James lui avait parfois parlé de sa grand-mère. C'était une femme violente et détestable qui, selon ses propres mots, avait « assassiné sa propre mère en la donnant en offrande au forgeron ». À l'époque, Alice n'avait pas compris ce qu'il entendait par là.

Visiblement, sa grand-mère possédait une vieille ferme, perdue à **Little Wenlock, un village du Shropshire**.

Ce qu'elle pense : Alice est persuadée que James avait prévu de lui faire subir le même sort qu'aux autres femmes. Mais que quelque chose a changé en lui, le soir où ils se sont rencontrés. C'est ce qui l'a empêché de lui faire du mal, même après lui avoir tout avoué. James a même préféré fuir en pleine nuit, plutôt que de se débarrasser d'elle.

Il avait l'air de vouloir tout arrêter, d'échapper au contrôle de quelqu'un.

Ce qu'elle cache : James n'arrêtait pas de parler de pendants, de justice. Il évoquait souvent deux enfants, un certain **John Dean** et une certaine **Alice Glaston**, condamnés à mort il y a des siècles. Il se comparait à eux, n'arrêtait pas de dire qu'ils avaient été possédés, tout comme lui.

Et que personne ne méritait d'être pendu pour « cette chose froide ».

Bizarrement, Alice est devenue convaincue au fil du temps que c'est grâce à son prénom qu'elle a été épargnée par James. Comme si le porter avait fait résonner en lui le souvenir de cette jeune enfant (originaire de Little Wenlock).

▲ 6. La double entrée

La double spirale n'est pas simplement la marque du portail enflammé donnant sur le repaire de Will. C'est également une sorte de plan, qui indique que le labyrinthe du sorcier est accessible par deux entrées.

- Une première entrée stable, située à Little Wenlock (cf. paragraphe suivant)

- Une autre entrée mouvante et temporaire, qui apparaît dans les incendies et permet à James d'attraper ses proies.

Pour enfin récupérer Kylie, mettre la main sur ce kidnappeur et tenter de se débarrasser de l'entité qui le gouverne, les Ushabtis disposent donc de deux solutions. Si l'entrée de Little Wenlock est la plus statique, permettant d'avoir un terrain idéal pour un combat final, utiliser les dons de Toxic Terry ou de l'Hamburger Lady pour choper une seconde entrée reste faisable.

Dans cette hypothèse, les personnages devront faire vite pour s'engouffrer dans le portail et n'auront sans doute pas de deuxième chance.

▲ 7. Little Wenlock

La ferme de Janet Moody se trouve dans le comté du Shropshire, à l'ouest de l'Angleterre, non loin du Pays de Galles. Le village de Little Wenlock compte moins de mille habitants et est principalement composé d'un bourg, d'un pub, d'une salle des fêtes et d'une église paroissiale.

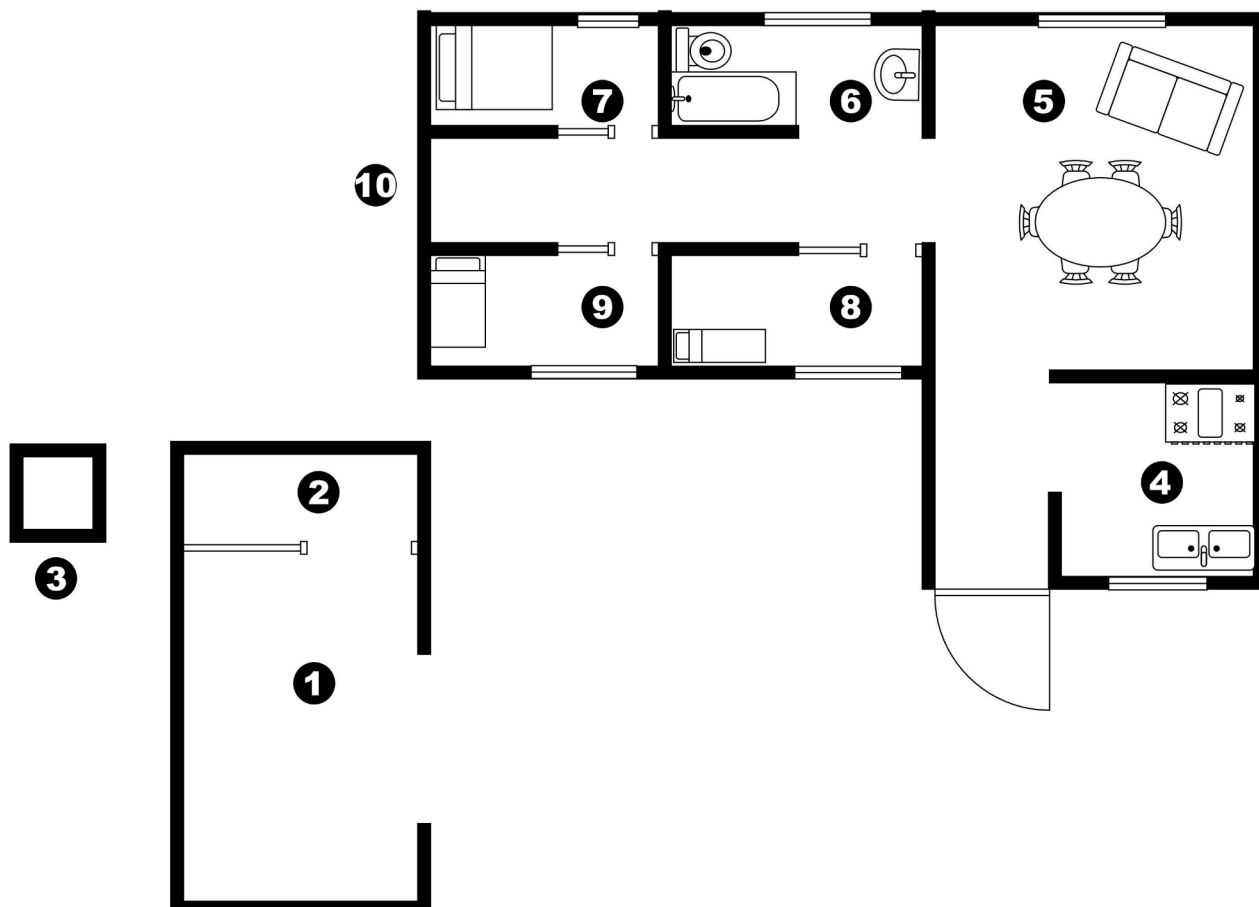
Pour le reste, elle est surtout entourée de champs cultivés, de plaines verdoyantes et de routes qui traversent cette campagne anglaise.

À l'écart du centre-ville, l'ancien fermage semble à l'abandon. Les bâtiments de briques sont recouverts de lierre, la mauvaise herbe est haute et foisonnante. Même le portillon n'est plus qu'un ensemble de planches brisées, qui s'agitent au gré du vent.

Au milieu de la pelouse, qui n'a pas été entretenue depuis une éternité, trône un vieux chêne. Une épaisse corde de pendu est accrochée à une de ses branches.

Le lieu est inoccupé.

Les Ushabtis peuvent découvrir les éléments suivants, en visitant les pièces de la demeure :



1 Cette ancienne grange fait office de garage. À l'intérieur, en plus de vieux outils abandonnés sur des établis, se trouve la fameuse Hillman Avenger bordeaux.

La voiture ancienne est recouverte d'une bâche sale et semble avoir été conduite (si l'on en croit les traces laissées sur l'herbe) il n'y a pas si longtemps.

2 Cette pièce, adjacente au garage, a longtemps, servi de bureau et débarras. On y trouve des cartons, bourrés de vieux papiers administratifs : impôts, factures, versements divers datant des années 60...

Le plus intéressant se trouve sur la table, placée au centre de la pièce.

Celle-ci est couverte de brouillons, de prospectus et du plan d'une sorte de « cage ». Cette boîte hermétique semble de grande taille et s'inspire visiblement d'une technique américaine, conçue pour éliminer des insectes rampants en déversant de l'azote liquide.

Plusieurs courriers, directement adressés à James Moody, contiennent d'ailleurs des documents en lien avec cette technique insecticide. Une bonbonne d'azote liquide (vide) est même trouvable dans une armoire.

Quant à la fameuse cage, James avait commencé à la fabriquer à l'arrière du bâtiment, avant de stopper son projet. Sans doute après avoir réalisé qu'il lui serait impossible d'extirper Will de son antre pour le geler à mort dans ce piège bricolé.

3 La cage, haute de plus de trois mètres, fabriquée avec des panneaux de métal soudés entre eux et percés de petits trous pour injecter l'azote. Elle n'a jamais été terminée et commence à rouiller.

4 La cuisine, crasseuse et dont l'évier est encombré d'une vieille vaisselle sale.

5 Le salon de l'habitation principale. Il sent l'humidité, le moisi et le renfermé. Plus personne n'habite les lieux ou ne fait qu'y passer. Le plus remarquable dans cette pièce est la quantité de photos familiales qui sont rassemblées sur un antique vaisselier. Toutes ces images montrent la mère de James, Catherine, durant de rares moments heureux.

6 La salle de bain, défraîchie et aux toilettes bouchés par le calcaire.

7 La chambre de Janet, la grand-mère. Plongée dans l'obscurité, ses volets sont condamnés

et d'épais rideaux cachent les rares rayons qui les traversent. Il règne ici une odeur de mort, renforcée par d'immenses traces d'humidité, qui décollent la tapisserie. Au centre de la pièce se trouve un vieux lit, dont les barreaux disposent encore de chaînes et de menottes.

8 La chambre de Catherine, la mère de James.

C'est la seule et unique pièce de cette maison en friche à être impeccable. Bien que sombre et poussiéreuse, tout est rangé, propre, à sa place. Et rien ne semble avoir bougé depuis des lustres. On dirait une chambre d'enfant, restée dans son jus.

Il y a toujours des jouets des années 50 dans un coin, des images pieuses sur les murs et un sommier étrié qui a visiblement eu du mal à résister au poids d'un adulte.

9 L'ancienne chambre de James.

Après l'horreur de la chambre de la grand-mère, celle-ci monte encore d'un cran. Dépourvue de décoration, la pièce est occupée par un matelas, posé à même le sol sur une moquette verdâtre.

Mais dans un recoin de cette pièce, il y a des coffres. Quatre grands coffres à jouets, décorés et enfantins.

À l'intérieur sont stockées toutes les affaires des victimes de Will. Tous les objets inutiles, une fois les femmes passées de l'autre côté, et que James a gardé en souvenir, faisant parfois même des « choses » avec pour effacer ses doutes et sa peine.

On y trouve des sacs à main (avec les pièces d'identité des victimes), des manteaux, des bonnets, des chapeaux, des écharpes et même une vingtaine de paires de chaussures à talons.

10 Le mur.

C'est à partir de cet endroit que la grand-mère de James, Janet, a ouvert le portail vers la cachette de Will pour lui remettre le charbon ardent. Au fil du temps, le duo meurtrier a utilisé cette surface brunie pour tracer, encore et encore, des spirales afin d'affaiblir la paroi de l'hyperréalité.

En journée, ce grand muret de chaux et de ciment (noirci par Janet) est couvert de traces de craie. Des centaines de spirales dessinées depuis 1958 qui ont laissé des sillons indélébiles dans la matière. Une boîte en bois, contenant de vieux morceaux de craie colorés, est d'ailleurs posée au pied de la construction.

Mais la nuit, tout change. Le mur pulse d'un froid étrange et ses sillons paraissent respirer. Il suffit de tracer une spirale à plusieurs reprises pour affaiblir cette surface et crever cet abcès illusoire, qui s'ouvre comme une incision organique. Une poche de peau qui éclate.

▲ 8. Extinction des feux

Et si on en finissait ?

8.1 La simulation

La double spirale en racontait beaucoup sur cet endroit, mais les Ushabtis risquent tout de même d'être surpris par son gigantisme.

Imaginez une poche dimensionnelle glacée, occupée par une terre noirâtre et volatile, pareille à la cendre. Le centre de cette dimension est occupé par une élévation brune, une montagne monumentale, dont les sommets se perdent dans les confins. Ce massif pierreux a une forme curieuse, sa structure paraît se multiplier comme une dégénérescence fractale et s'entortille sur lui-même sur des kilomètres.

Cette structure forme ainsi un labyrinthe de spirales enchevêtrées. Un dédale rocheux, glaçant et démesuré. Quiconque pénètre à l'intérieur de cette chaîne montagneuse en hélice se sent aussi perdu que minuscule.

Au centre de ce labyrinthe se tient le dragon, bien caché dans sa coquille minérale. Will, toujours ensommeillé, profite de la chaleur prodiguée par le charbon ardent. Seul un mince tunnel de terre traverse cette paroi protectrice, permettant à l'air de passer et à ses « bougies » de venir lui servir de combustible.

Plus on se rapproche de son antre et plus son aura devient imposante. Aucun humain ne peut résister à son influence psychique.

Fort heureusement, les Ushabtis sont plus qu'humains.

8.2 La cachette de James Moody

Il y a toutefois un petit élément dissonant dans ce paysage vertigineux.

Juste à l'entrée de l'imposant canyon, d'anciennes bâtisses se tiennent légèrement en retrait. Certaines sont en flammes, brûlant d'un feu éternel.

Comme la demeure bourgeoise des maîtres d'Alice Glaston ou les granges incendiées par John Dean.

Le seul édifice qui ne brûle pas est également un souvenir de Will : la forge de son ancien maître. C'est dans cette demeure, aux larges pierres brunes, que James enferme ses proies en attendant de devoir « réalimenter le four ».

Des fauteuils et des tables en plastique modernes et crasseux ont été installés à l'intérieur, pour pouvoir nourrir et s'occuper des personnes séquestrées.

- **Au moment où les personnages-joueurs arriveront, James aura déjà offert Kylie à Will.** Elle viendra juste d'atterrir dans son antre et sera sur le point de saisir la pierre noire.

- **Les Ushabtis trouveront James Moody sur le perron** de la forge, groggy et déprimé. Plutôt grand et imposant,

il sera à visage découvert.

La peau brûlée à plusieurs endroits, un œil aveugle, des cicatrices sur les avant-bras, il paraîtra à bout. Son esprit lui échappe et il ne veut plus être l'esclave de Will. Il a tenté de briser ce lien, pendant des années. Il a même refusé d'agir. Et c'est en luttant contre son maître qu'il a relâché son attention, permettant à Kylie de s'enfuir dans la simulation. Mais on ne peut pas s'échapper d'ici et l'emprise de Will est trop forte.

Il n'a pas eu d'autre choix que de la retrouver et de la lui offrir.

Si les personnages ont encore un doute, James leur avouera tout, de façon un peu confuse et incompréhensible pour le moment. Il sous-entendra qu'il voulait tuer le forgeron, se débarrasser de lui en le gelant à l'extérieur. Mais pour ce faire, il faut obliger le sorcier à sortir de son cocon et de sa simulation.

« Ma famille est maudite. Je n'ai jamais eu d'autre choix que d'obéir, à ce démon, à ma grand-mère. Tout ça... Tout ça pour une pierre. Il dit qu'elle le réchauffe. Mais ce n'est pas vrai. Quelque chose lui parle. Quelque chose l'oblige, nous oblige, à tuer. »

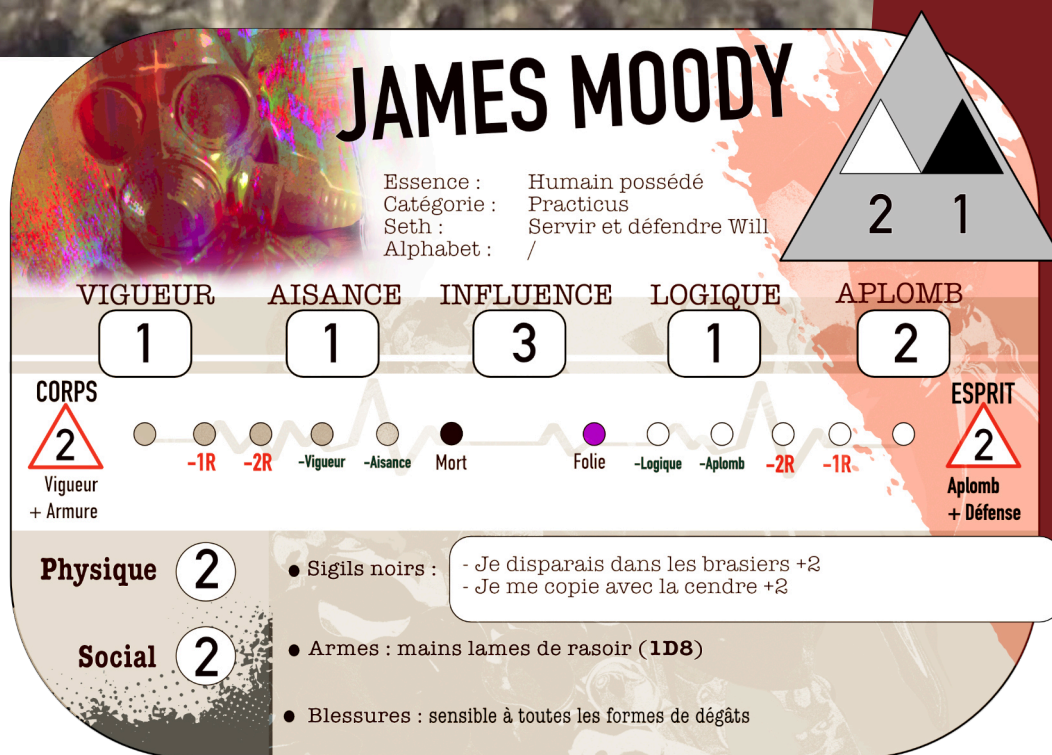
Sur ces mots, Will reprendra immédiatement possession de James, son valet. La fameuse combinaison noire, garnie de son masque respiratoire, réapparaîtra sur son corps et James s'élancera vers eux, transformant ses avant-bras en lames de rasoir géantes.

- Libre aux Ushabtis de l'affronter ou de tenter de le raisonner. Même si l'ascendant de Will sur l'esprit de James est difficile à briser, les personnes disposent peut-être de gadgets, de sigils de *Manipulations* ou de balles mentales pour ne pas avoir à l'éliminer définitivement. Le temps de se débarrasser de son maître, par exemple.

James est capable de créer deux copies de lui-même en utilisant de la cendre. Ces clones sont plus fragiles et disparaissent au bout de deux blessures physiques subies.

D'autres victimes ?

Même si Kylie a été offerte à Will, il y a peut-être une ou deux autres femmes prisonnières dans la forge ? Si les personnes ont utilisé la seconde entrée mouvante pour accéder à la simulation, ils pourraient bien découvrir l'entrée fixe en souhaitant extraire ces otages. L'occasion de visiter la ferme de Little Wenlock et de trouver la cage.



▲ 9. The Downward Spiral

Le moment de sauver kylieGlowUp et de rencontrer la source de tant de maux est enfin arrivé. En suivant la gorge qui mène jusqu'au centre des montagnes et donc, de la spirale, les personnages ressentent la présence de quelque chose d'ancien. Un être donc les actes infâmes ont donné naissance à des contes folkloriques, parlant d'un forgeron qui attirait les voyageurs grâce à sa pierre offerte par le Diable.

Will est sans aucun doute le sorcier le plus ancien qu'ils aient affronté jusqu'ici. Fort heureusement pour eux, cette entité n'est pas comme les autres. Malgré son pouvoir sur la synchronicité et sa faculté à manipuler le psychisme, ce n'est qu'une créature fragile et blessée.

Cependant, même si les Ushabtis peuvent agir de plusieurs manières, ils doivent garder à l'esprit que la survie de Kylie dépend de leur réactivité. S'ils perdent trop de temps à élaborer un plan, il se pourrait que la jeune fille ressorte de l'aventure avec un bras digne de l'Hamburger Lady. Voire pire. Plus Will a froid et moins sa magie est puissante.

Faute d'égrégories et de croyances en lui, bien moins actives à notre époque, il a besoin d'un maximum de chaleur pour maintenir la simulation et le contrôle sur ses esclaves.

9.1 Le trou

Inutile de se pointer au centre de la spirale avec un stock d'explosifs. Cette roche, qui prolifère en cubes de fractales, ne répond à aucune règle du monde physique. Il est impossible de la transpercer ou de la briser.

L'unique moyen d'aller récupérer Kylie St John est de ramper dans un boyau de terre étroit, si serré qu'il faut être pourvu d'une taille modeste et d'une silhouette relativement fine. Will avait besoin d'une arrivée d'air,

mais savait pertinemment qu'aucun guerrier ne pourrait se glisser jusqu'à lui.

Une ou un Ushabti aura-t-elle le profil adéquat pour se traîner dans cette trouée ? Ou un sigil, susceptible d'étirer suffisamment ses muscles ? Et si personne ne le peut, qui envoyer à la place ? Une des femmes rescapées ?

9.2 L'antre

Au bout de ce boyau qui s'étend sur une vingtaine de mètres se tient le repaire de Will le forgeron. Il s'agit d'une cavité gigantesque et obscure, dans laquelle règne une odeur fétide. Ça et là, des dizaines de squelettes carbonisés s'agglutinent les uns sur les autres, comme s'ils avaient été empilés après usage.

La malheureuse Kylie est assise, pétrifiée, sur une petite chaise en bois. Dans sa main, une pierre noire gravée d'inscriptions mystiques est la seule source de lumière. Une chaleur mauve, étrange, s'en dégage et éclaire les parois de la grotte. Ce charbon ardent, non content de prodiguer son feu, absorbe l'énergie de Kylie pour la consumer comme un bloc de cire.

À côté d'elle, une forme inhumaine et disproportionnée paraît profiter de cette vague enveloppante. À première vue, on pourrait croire qu'il s'agit d'un géant poilu, velu ou simplement hirsute, tant son corps est recouvert d'une imposante toison. Mais en observant ces « poils » se mouvoir et se croiser, on comprend vite la vérité.

Cette masse velue est un amas d'insectes : des milliards de *Daddy Longlegs* (ou Pholcidae), des araignées aux pattes longues et fines, qui apprécient s'entasser ensemble dans les recoins chauds. Le corps de Will, invisible, est enrobé par cette couche rampante et velue.

9.3 Le réveil

Sortir Kylie de sa torpeur ou lui retirer le galet de la main, provoquera inévitablement l'éveil de Will. Un Ushabti courageux pourrait tenter de le tuer dans son sommeil, mais la bête est plutôt coriace et cette arène est un peu petite. Même blessée, elle retrouvera des forces en puisant dans l'essence même de sa simulation. Tout comme la pierre de sa grotte, Will est difficile à endommager dans son propre domaine.

9.4 Échappatoire

Il existe divers moyens de sauver Kyie et/ou d'en finir avec le sorcier, selon les capacités des personnages et votre envie de rendre cette fin de scénario plus ou moins spectaculaire.

- Les Ushabtis peuvent se contenter d'emmener Kylie avec eux et de sortir de la simulation. S'ils ne prennent pas la pierre avec eux, le plus dur sera de s'extirper rapidement par le boyau, avant de courir à travers la spirale. Will n'aura aucune raison de les poursuivre.

Un esprit malin pourrait songer à revenir plus tard, une fois les otages en sécurité, afin de régler son compte à cette créature. Mais à moins d'agir dans la foulée, le sorcier aura délocalisé l'entrée de sa simulation ailleurs, à la recherche d'un nouveau valet pour le servir.

- S'emparer du galet forcera Will à quitter son nid, mais le plongera dans une colère noire.

Plusieurs bras noueux et griffus s'extirperont de sa tignasse repoussante, des yeux, des dents et des mâchoires multiples seront visibles sous son manteau d'araignées.

Il placera une de ses mains dans un chaudron et en retirera une gigantesque épée chauffée à blanc, manifestation fantasmée de son travail dans la forge. Puis il bondira à la poursuite des personnages, brisant la paroi de son antre pour se lancer à leurs trousses.

« Le silence. Froid. FROID. »

- Tenir le charbon ardent est un véritable supplice. Malgré leurs sigils de protection, les Ushabtis subiront de plein fouet les effets de cette pierre d'origine stellaire. Si un seul personnage peut tenter de transporter cet artefact jusqu'à la sortie, la douleur sera si intense qu'il aura de grandes chances de succomber.

De plus, Will ne se préoccupera guère des autres Ushabtis et se focalisera uniquement sur celui ou celle qui portera sa pierre.

Il pourrait être intéressant et héroïque de voir tous les personnages se relayer pour porter ce fardeau, pendant que Will changera de cible et permettra aux autres de souffler.

Chaque personnage qui porte le charbon ardent subit 2 blessures de CORPS. Et pendant sa course, il est victime d'hallucinations. Il entend un son lointain, cosmique. Et ressent la présence d'un astre noir, absolument terrifiant.

9.5 Coup final

Une fois les personnages sortis par l'ouverture principale, ils réapparaissent devant le mur de la bâtisse de Little Wenlock au beau milieu de la nuit. S'ils ont toujours le charbon avec eux, Will s'extirpera également de sa simulation, hurlant qu'il a froid et étendant sa carcasse de trois mètres pour mieux toiser ses adversaires.

- À l'extérieur de sa dimension, Will est plus faible et peut être affronté. Qui plus est, le terrain est suffisamment éloigné du bourg pour ne pas attirer le regard de témoins et risquer des dominos.

- Si les armes habituelles et les techniques martiales des personnages sont propices, ils auront peut-être eu le temps de préparer d'autres surprises pour Will.

- La cage est fonctionnelle et ne demande pas trop de travail pour être prête.

Un Ushabti sera peut-être resté sur place pour la terminer, le temps que ses camarades reviennent avec le monstre ? Le seul élément manquant est l'azote liquide, en quantité suffisante pour refroidir le monstre. Hé, vous vous souvenez de la proposition de Mister Head Veins ? Avec ses deux points offerts, les Ushabtis pourraient recevoir une citerne entière ou plusieurs bonbonnes d'azote. Voire simplement un arsenal de guerre, pour éliminer les « très grosses bêtes ».

Maintenant, il faut juste faire entrer Will dans cette petite boîte en métal. On a bien un joli appât remarquez.

- Tiens, oui, l'appât, parlons-en. Le charbon ardent n'est pas indestructible. C'est une pierre d'origine inconnue, lisse et solide. Mais avec une bonne masse et de la puissance dans les bras, il serait sans doute possible de le briser.

- Enfin, parlons de Toxic Terry. Après une enquête aussi longue, il serait dommage de priver les personnages de cet acte final par un deus ex machina. Ils ont bien mérité de régler ce problème par eux-mêmes et de se débarrasser de Will comme les grands assassins qu'ils sont.

Toutefois, Toxic Terry est une porte de sortie possible, mais sous certaines conditions. Ce n'est pas un guerrier. Il ne sortira pas de nulle part, comme par magie, si les Ushabtis l'ont laissé à Londres. Par contre, si ce PNJ les a accompagnés, il pourrait bien sauver l'un d'entre eux, en se prenant un coup d'épée enflammée à sa place (ou celle de Kylie).

Toxic Terry, l'éphémère qui a échappé aux flammes, rencontrera ainsi son destin en mourant par les flammes.



9.6 Révélation

Will vaincu, par le froid ou les armes, les nuées d'araignées recouvrant son corps disparaîtront.

Sa silhouette deviendra terreuse, comme une statue d'argile qui se brisera.

La véritable apparence de Will sera enfin visible, après avoir été enfermée si longtemps à l'intérieur de cette silhouette de glaise.

Celle d'un enfant, d'à peine douze ans.

Un orphelin du XVe siècle, abandonné et pendu pour avoir juste volé de quoi survivre. Une âme perdue, victime de la justice des hommes, comme Alice, John ou les occupants des Spanish Rooms.

Ni vraiment sorcier, ni eidolon, ni Ushabti. Un jeune forgeron, une aberration, un mort-vivant frigorifié par la mort, mais réanimé par la magie. Et qui, à l'aide d'une simple pierre, a communiqué pendant des années avec le Verseau noir.

En position fœtale, la peau blanche et glacée, il finira par fermer définitivement les yeux en murmurant sa dernière pensée.

« J'ai si froid. Maman. »

Oh Lord.

9.7 Points d'expérience

Tous les Ushabtis gagnent 2 points d'expérience. Cette valeur de base est augmentée selon le résultat de certaines actions :

- Les personnages n'ont pas tué James Moody : +1 point.

- Les personnages ont sauvé Kylie St John : +1 point.

Le charbon

Si la fameuse pierre n'a pas été détruite, Isis enverra des experts du Process afin de s'emparer de l'artefact. La ferme des Moody sera placée dans une spatialité différente, afin qu'aucun témoin ne puisse y accéder. Plus personne, à Little Wenlock, ne se souviendra de l'existence de cette vieille ferme à l'abandon. Quant à Kylie... Si elle est encore vivante, elle devra mettre sa carrière sur pause, le temps de lui fabriquer quelques souvenirs falsifiés.



CROWLEY



CON UNDERGROUND

[illegible]

Victime :

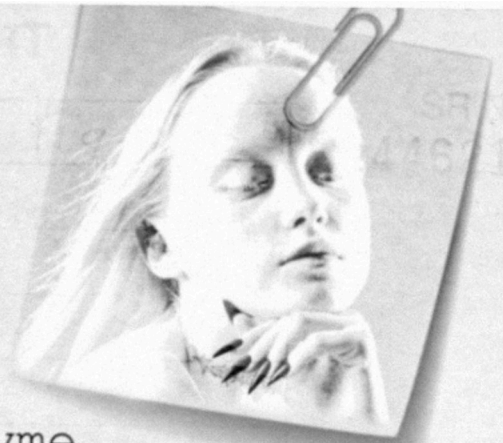
Kylie St John

23 ans

1m65 - 41 kg

Profession : influenceuse

Plus connue sous le pseudonyme
"kylieGlowUp"



A disparu suite à l'incendie de son appartement.

Harold Chipperfield, inspecteur de la police métropolitaine, est chargé de l'affaire. Contactez-le sous couverture pour les détails.

Lieu d'intervention :

Appartement de Kylie St John
Bateman's Row - Shoreditch





Instagram



kylieGlowUP  • 6h

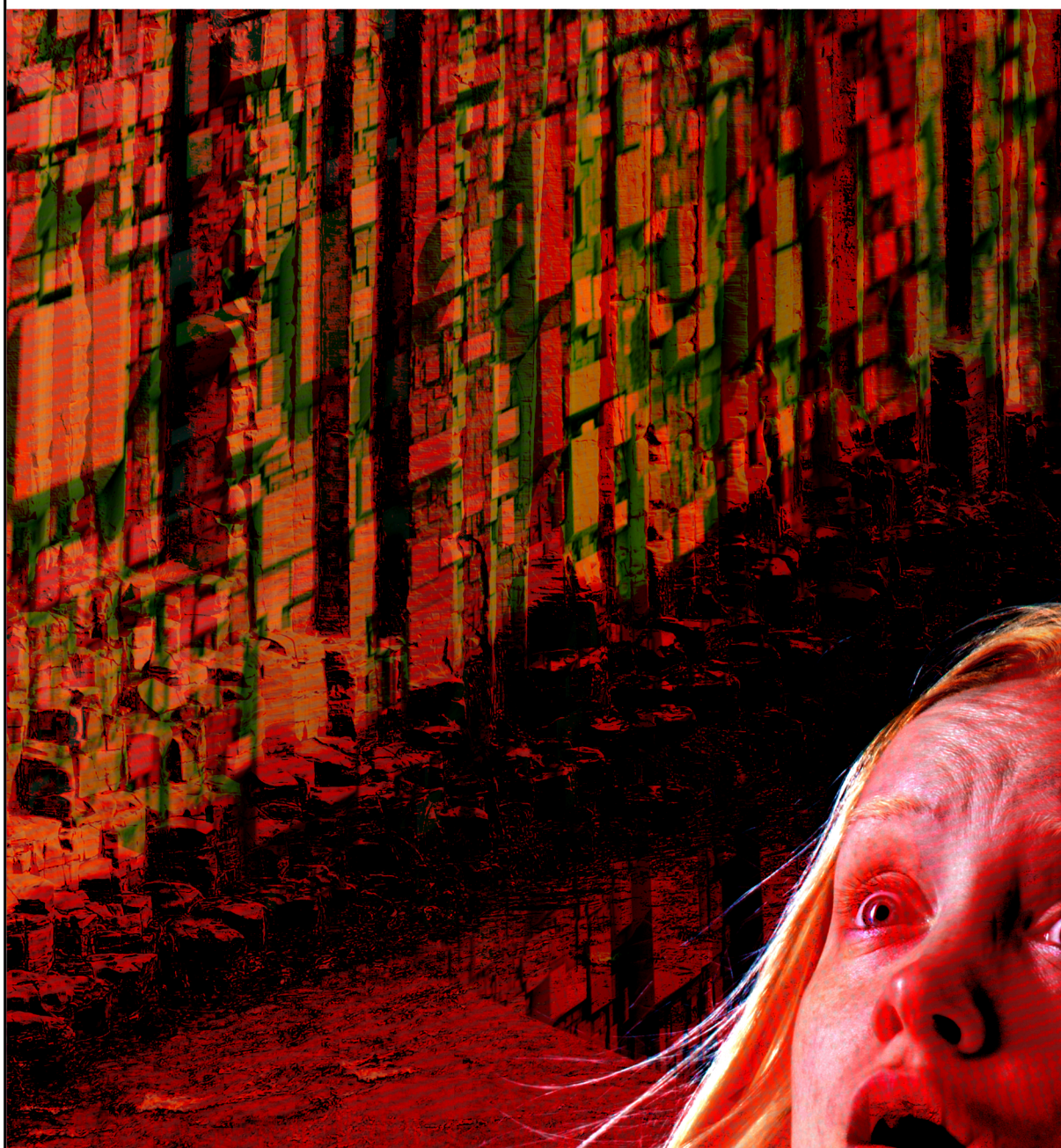




Instagram



kylieGlowUP  • 8h





Instagram



kylieGlowUP  • 1h



PRIX
RÔLISTE
2025

6e cérémonie de remise des prix



BACKSLASH
ONEMANGANG

JEU DE L'ANNEE



BACKSLASH
ONEMANGANG

PRIX DU JEU FRANCOPHONE



BACKSLASH
ONEMANGANG

PRIX DU SYSTEME

BACKSLASH

