



# THE DARKEST YARD

The Darkest Yard est un scénario pour le Jeu de Rôles Chroniques Oubliées Contemporain édité par Black Book Editions.

Cette histoire, les lieux et les protagonistes sont purement fictifs. Toutefois, l'idée de départ vient d'une interview d'un ancien joueur de football américain des Chicago Bears, Zach Miller en septembre 2020. Il raconte qu'il n'avait pas apprécié le recrutement des autres tight-ends de l'équipe :

*"...So I would get custom-painted cleats, right? That year that I went to training camp, I had custom-painted cleats with a graveyard on them. There's two headstones. One was the date they signed Dion Sims and the other one was the date they signed Adam Shaheen."*

« Aussi j'ai décidé de prendre une paire de chaussures à crampons personnalisée. Cette année-là, lorsque je me suis rendu au camp d'entraînement, j'avais une paire avec des crampons ressemblant à des pierres tombales. L'une portait la date à laquelle ils avaient engagé Dion Sims et une autre, la date de la signature d'Adam Shaheen. »

Il s'est avéré que cette « magie noire » a eu un effet puisque les deux joueurs ont été blessés dès le début de la saison et n'ont pas joué avant de quitter l'équipe.

## INTRODUCTION

L'histoire se déroule de nos jours dans une petite ville fictive du sud des Etats-Unis nommée Harrisville dans le comté d'Hamblen, Tennessee. Une communauté, à priori sans histoire qui se retrouve chaque vendredi soir au stade pour encourager l'équipe de football du lycée, les Bulls. Cette équipe est engagée dans un championnat de l'état et il existe une longue tradition forgée au fil des années, des succès glorieux et des échecs cuisants.

Sous son apparente tranquillité, la petite ville cache son lot d'évènements sordides et

d'anciennes fractures qui ne demandent qu'à surgir au grand jour. C'est un mélange de Cold Cases / X-Files avec un démarrage qui s'inspire du film de John Hughes Breakfast Club.

Le déroulement des événements tel qu'il est décrit et présenté dans ce scénario prend comme hypothèse que les PJs sont des adolescents du lycée, un groupe d'amis ou de connaissances plutôt rebelle/geek/sportif/etc.

Toutefois, il est également tout à fait envisageable que les PJs soient des parents qui tentent de comprendre et protéger leurs enfants ou bien des investigateurs étrangers à la ville en transit ou appelés en renfort par la police locale dépassée.

## Informations pour le MJ

Un jeune adolescent Walter Fuller d'une famille moyenne est au lycée et a fait ses premiers pas dans l'équipe de football. Il est grand, costaud et rapide mais très timide si bien qu'il est souvent la tête de turc des leaders de l'équipe.

Il se renferme de plus en plus sur lui-même et son équilibre mental vacille alors que son aptitude sur le terrain commence à apparaître, suscitant de la jalousie de la part des titulaires de l'équipe.

Plus jeune, il a découvert dans le grenier d'une vieille bâtisse délabrée, une paire de chaussures à crampons (des années 60s). Celles-ci appartenaient à Gayle Taylor, un jeune athlète noir prometteur mais sauvagement assassiné en plein combat pour les droits civiques. Or l'esprit torturé et tourmenté de Gayle a trouvé le purgatoire dans les souliers que sa grand-mère lui avait offerts.

Walter, pour supporter les brimades d'un des joueurs de son équipe après le match, a décidé d'inscrire le nom de ce dernier, Richard Denison, sur les crampons des vieilles chaussures comme un exutoire. Richard est un défenseur un linebacker de l'équipe qui le rudoie sans ménagement pour lui faire payer le fait qu'il est incapable de le marquer lors des entraînements.



# THE DARKEST YARD

Richard est la star de la Défense et la coqueluche des cheerleaders. Il se trouve que le grand-père de Richard Denison a participé au lynchage de Gayle Taylor à l'époque.

Durant la nuit, la haine et la frustration de Walter ont réveillé l'esprit de Gayle. Cette vengeance jamais assouvie va libérer une entité qui va venir hanter le jeune Richard, l'attaquer et le poursuivre jusqu'à le massacrer.

Ce n'est malheureusement que le début d'une série d'évènements qui vont plonger la ville dans l'effroi et vont faire remonter des actes ignobles à la surface.



# THE DARKEST YARD

## PREAMBULE

### FRIDAY NIGHT LIGHTS

#### Stade des Bulls

La moitié de la bourgade d'Harrisville dans le Tennessee est rassemblée dans le stade pour suivre le premier match de la saison régulière. En cette fin d'été la température est agréable, des insectes virevoltent autour des projecteurs. Des PJs peuvent assister au match selon votre choix. Leurs adversaires du jour sont les Wolves de Newport. Il y a une certaine rivalité entre les deux équipes, savamment entretenus par les entraîneurs, les joueurs et les supporters. Le match va être très disputé.

Ceux sont les Bulls qui engagent et leurs adversaires vont donc attaquer les premiers. Rapidement les Wolves se montrent entreprenants et marquent très vite un superbe touchdown après une course de plus de quarante mètres. Le capitaine de la défense des Bulls, Richard Denison est furieux (d'autant que c'est lui qui a manqué son placage). La première possession de balle des Bulls est décevante et ils sont obligés de se dégager. La situation ne s'améliore pas malgré plusieurs réceptions du nouveau tight-end des Bulls, Walter Fuller. Les Bulls réussissent quand même à marquer un touchdown par leur excellent running back Julius Moore mais ils sont néanmoins menés 10-21 à la mi-temps par l'équipe des visiteurs.

Dans les gradins, les fans, les parents sont un peu consternés, l'équipe n'est pas en place, il y a beaucoup d'erreurs en défense et l'attaque à l'air très poussive. Commencer la saison par une défaite, surtout contre les Wolves n'est pas le meilleur moyen de lancer le championnat. Il est clair que Terry McDermott, le coach va leur souffler dans les bronches dans les vestiaires. Il y a la queue aux stands pour se rafraîchir et manger un morceau, l'ambiance est détendue mais il y a de l'électricité dans l'air.

Les équipes sont de nouveau sur le terrain. Cette fois les Bulls vont attaquer dès la reprise. En quelques tentatives, une belle réception

Ladamian Jefferson le wide-receiver puis deux bonnes courses de Julius Moore, les Bulls atteignent la zone rouge, les vingt yards adverses grâce à une superbe combinaison renversée. James Rivers le quarterback des Bulls feinte alors la passe et va marquer lui-même le touchdown par la course. 17-21, cette deuxième mi-temps est bien lancée et les spectateurs reprennent espoir !

C'est maintenant la fin du match, les Wolves ont marqué deux fois. Denison le linebacker vedette s'est encore troué sur une course. Heureusement Daniel Cullens, le safety a intercepté une passe des Wolves et les Bulls ont repris le contrôle. Mais l'horloge tourne, il reste tout juste une minute à jouer et l'équipe locale est menée au score 31 à 35. L'équipe se regroupe autour de son QB, James Rivers qui donne la combinaison. Une courte averse d'été a rendu le terrain et le ballon glissant mais avec moins d'une minute et plus de vingt-cinq yards à parcourir, l'entraîneur prend tous les risques. La balle est engagée, Rivers se recule dans la poche cherchant des yeux ses receveurs. Fuller le tight-end a quitté la ligne d'engagement et suit sa route comme à l'entraînement, suivi par un défenseur un peu fatigué. Lorsqu'il feinte après quelques mètres et cours vers l'en-but, le défenseur est à la peine derrière lui. Rivers s'en aperçoit et lance la balle. Le ballon décrit une belle spirale et arrive dans les mains de Fuller qui en garde le contrôle malgré la tentative de plaquage de son adversaire. Le jeune homme redresse sa course, parcourt près de dix mètres et pénètre dans la End Zone : Touchdown signalent les arbitres. Les joueurs entourent le héros d'un soir le félicite chaleureusement. C'est l'explosion de joie dans le stade ! Les Bulls ont finalement bien commencé la saison avec une victoire à l'arrachée 38-35 !



# THE DARKEST YARD

## LES EVENEMENTS

### SATURDAY

#### Lycée d'Hamblen County

Il est huit heures, les personnages entrent dans l'établissement pour une matinée très spéciale. Ils sont collés et ils sont accueillis par le proviseur, Richard Vernon qui les conduit à la salle de permanence où ils vont devoir plancher sur un devoir. M. Vernon les installe chacun à une table et leur distribue des feuilles vierges. Il leur demande de déposer leur téléphone portable dans une corbeille à l'entrée de la salle pour la durée de la punition. Ils les récupéreront avant de partir.



Le proviseur leur explique qu'ils doivent rendre avant midi une dissertation d'au moins mille mots sur le thème : « Qui pensez-vous être ? Quelle est votre place dans notre communauté ? » Il quitte ensuite la salle en prenant soin de ne pas fermer la porte. Son bureau est juste à côté, il les entendra s'ils font le bazar. Les personnages peuvent se présenter et expliquer pourquoi ils sont là. Tandis que les PJs discutent, le proviseur intervient régulièrement pour leur demander de se taire et travailler en silence, pour les menacer de venir les samedis suivants ou de mettre des remarques défavorables dans leur dossier scolaire.

#### Stade des Bulls

Willie Turner le jardinier s'est levé de bon matin comme à chaque fois qu'un match a eu lieu la veille. Il veut connaître l'état de la pelouse pour mieux diriger son équipe et planifier l'arrosage. Il est huit heures trente lorsqu'il arrive dans l'enceinte du stade qui jouxte le lycée. Immédiatement, il aperçoit une forme au milieu de la pelouse : « encore un de ces foutus gamins qui n'a pas rangé son équipement après le match ! » pense-t-il en grogmelant.

A peine a-t-il fait dix mètres sur le terrain qu'il se rend compte que c'est un corps qui gît là. C'est l'un des joueurs, mort et horriblement mutilé. L'homme fait demi-tour pour retourner à son bureau et téléphoner au shérif. La police est là dans le quart d'heure qui suit. Les premières constatations sont faites, la victime est Richard Denison. Il semble avoir été percuté et trainé par un lourd véhicule. Un de ses bras a été arraché, il est mort d'une hémorragie. Le sol a bu le sang de pauvre garçon mais l'herbe est encore teintée de rouge. Le shérif Williams fait établir un périmètre autour du terrain et ses adjoints ont fort à faire pour repousser les premiers curieux. Il prend sa voiture pour aller prévenir les parents de Richard de la terrible nouvelle.

#### Lycée d'Hamblen County

Pour les personnages en salle de permanence, l'arrivée des voitures de police, d'une ambulance va changer de manière terrible le déroulé de la matinée. Alors que les PJs tentent d'en savoir plus, le proviseur leur demande de rester tranquilles, il ferme la porte. Les PJs peuvent entendre des bribes de conversation, comprendre qu'il y a eu un accident, puis apprendre qu'il y a un mort avant que le nom de Richard Denison soit évoqué.





# THE DARKEST YARD

En apprenant la nouvelle, chaque PJ doit faire un test de **Choc** (*Difficulté 10*). Qu'il soit amis ou non, c'est un évènement terrible et pour la plupart ils ont du mal à comprendre ce qui se passe. Vers neuf heures trente, soit une grosse demi-heure après l'arrivée des véhicules de police, un sheriff adjoint entre dans la salle accompagné du proviseur. Il prend les élèves un par un pour les interroger et leur demander où ils se trouvaient. C'est juste un entretien de routine, M. Vernon a précisé aux policiers que les élèves étaient en retenue dans la salle depuis huit heures et qu'ils n'en n'avaient pas bougés. Une fois l'interrogatoire terminé, le proviseur libère les élèves au vue des circonstances tragiques. Ils peuvent récupérer leur portable après ça.

## En ville

En milieu de matinée, la nouvelle d'un corps découvert sur le stade commence à se répandre dans la ville. Les téléphones sont soumis à rude épreuve, les messageries et les réseaux sociaux n'arrêtent pas de signaler des nouvelles. Les rumeurs les plus folles commencent à courir si bien que vers onze heures le sheriff Markham fait une annonce officielle aux médias.

La déclaration est brève : « Ce matin, le corps sans vie de Richard Denison, joueur au sein de l'équipe des Bulls a été retrouvé sur le terrain de football où un match s'était déroulé hier soir. Sa voiture a été retrouvée à proximité du stade sérieusement endommagée à l'avant comme si elle avait percuté quelque chose. L'enquête fera toute la lumière sur les circonstances de ce drame qui touche notre communauté.

## Dans les médias

Dans la matinée, les radios locales commentent le match de la veille et la belle victoire des Bulls. Les habitants téléphonent pour donner leur avis sur le match et l'équipe, la routine de cette petite ville un samedi matin.

Lors des news de la mi-journée, les radios et les télévisions locales font leur introduction sur ce sujet. Des images de personnes qui viennent déposer des fleurs, des peluches ou allumer des bougies contre la grille du stade sont diffusées.

Les parents de Denison, sous le choc refusent de répondre aux journalistes qui font le siège de leur pavillon dans une banlieue de la classe moyenne de la ville. Des rétrospectives de la carrière de Richard Denison sont régulièrement diffusées montrant le joueur à son avantage, vedette de son lycée, promis à une belle carrière universitaire suivant ainsi les trace de son grand-père.

## Et les PJs dans tout ça ?

Les PJs, une fois de retour chez eux, le reste de la journée est consacrée au contact avec les amis, les commentaires et la soirée peut s'achever sur une soirée funèbre à la lueur des bougies devant le stade. Dans les informations qui circulent, les obsèques de Richard auraient lieu de début de semaine.



# THE DARKEST YARD

## SUNDAY

### Dans les médias

Une des chaînes de télévision locale, lors d'un bulletin d'informations présente la mort de Richard Denison comme la seconde fois où l'équipe de football est endeuillée en pleine saison dans des circonstances tragiques. Le précédent était un jeune garçon, Gayle Taylor dans les années 60s. La police ne semble pas avoir progressé dans son enquête et le sheriff Markham se contente quand lui de publier des bulletins laconiques aux propos lénifiants.

### Bureau du Sheriff

Si des PJs se rendent à la Police du Comté d'Hamblen pour en savoir plus, il faudra montrer patte blanche pour soudoyer un adjoint ou convaincre la secrétaire.



Le PJ apprend trois choses :

- Il n'y avait pas de traces sur les lieux du crime à part le corps et le sang de la victime.
- Le corps est méconnaissable comme si une camionnette avait percuté la victime
- Dans le sac de sport et dans la chambre de Richard, la police a trouvé des doses de produit qui sont parties au laboratoire pour analyses. Des anabolisants ?



### Sur le net

Aucune information nouvelle autre que celles déjà diffusées dans les médias ne circulent. Si un PJ recherche des informations sur l'autre joueur décédé, Gayle Taylor, il trouve un article sur le site du Lycée dans la section consacrée aux Bulls mais sans précision autre que l'année de sa mort, 1963.

Sur le site du journal local, l'Harrisville Chronicle, le personnage trouve la mention d'articles publiés à l'époque dans un index récapitulatif par année mais ils n'ont pas été numérisés et il faut attendre lundi et l'ouverture des bureaux.

### Archives de la Police

Si des PJs veulent aller à la police pour consulter les archives, ils se feront poliment éconduire en leur faisant comprendre que ce n'est pas le moment. S'ils sont déjà venus plus tôt, l'accueil sera nettement moins chaleureux.

### Questionner les joueurs de l'équipe

Les PJs peuvent prendre contact avec un joueur qu'il connaisse bien, le frère de l'un des personnages ou un ami. Il est toujours sous le choc et il ne comprend pas ce qui s'est passé. L'ambiance était bonne dans les vestiaires après la victoire. Richard a engueulé Fuller, le rookie alors que ce dernier avait fait un très bon match. Mais c'était la manière de se comporter de Denison. Leur ami leur avoue que les autres joueurs savaient que Richard n'avait pas été très bon sur le terrain et que crier sur les autres s'étaient une façon de se soulager.

Si les PJs questionnent les joueurs, la rivalité entre Denison et Rivers. Si Denison était la vedette de l'équipe les années passées, pour cette saison, Rivers avait pris l'ascendant et le match d'hier en est la preuve. De plus Denison avait flirté avec la copine de Rivers durant l'été et les deux joueurs ont failli en venir aux mains plusieurs fois. Le premier entraînement de la saison a été glacial surtout que Denison s'est permis un méchant sack lors d'une mise en place alors que c'est en général interdit.

Si les PJs posent des questions sur les produits anabolisants ou autres recettes miracle, ils ont



# THE DARKEST YARD

droits à des regards durs et méprisants : pas de ça chez nous.

## Rencontrer James Rivers

Les PJs peuvent trouver l'adresse de ses parents dans la banlieue modeste d'Harrisville. James est un jeune afro-américain talentueux qui sait lancer la balle et courir avec. Il est arrivé l'année passée et il est devenu titulaire dès le milieu de la saison. Cette soudaine popularité a vite déplu à Richard Denison qui était jusqu'à présent la gloire locale. James est exubérant, un brin provocateur. Il est talentueux et il le sait.

Il y a eu des frictions, mais James considérait juste Richard comme un crétin prétentieux et un peu raciste. Il est pourtant peiné par ce qui lui est arrivé. Les PJs peuvent s'en rendre compte durant l'échange.

## Rencontrer Walter Fuller

Ce n'est pas très difficile pour les PJs d'obtenir l'adresse de ses parents et ils peuvent s'y rendre facilement. Walter est chez lui, terriblement abattu par la nouvelle comme les autres joueurs de l'équipe. D'un naturel discret et timide, cette première entrevue donne aux personnages d'un Walter gentil géant, incapable de faire de mal à une mouche. Richard le houspillait sans cesse mais c'était parce que c'était un nouveau, c'est normal, il faut bien débiter. Si un PJ le félicite pour son match, il sourit un peu et murmure un merci.

## Et les PJs dans tout ça ?

L'ambiance est lourde dans la communauté et les personnages se préparent à la cérémonie funéraire du lendemain qui a été confirmée.



# THE DARKEST YARD

## MONDAY

### Dans les médias

Toujours aucune avancée de l'enquête. Certaines nouvelles font mention de l'arrivée en ville d'enquêteurs du FBI appelés en renfort par les autorités. Les parents de Richard Denison complètement effondrés font une déclaration officielle dans laquelle ils remercient toute la population pour son soutien dans cette période si terrible et précisent qu'ils ont entièrement confiance dans la police pour retrouver l'assassin.

### Sur le net

Si les PJs cherchent des informations sur les produits anabolisants, ils parviennent à trouver des pistes sur des forums de sport fréquentés par des joueurs de l'équipe mais cela prend la journée entière. Si un PJ réussit un test d'**Intelligence** (*Difficulté 12*), le temps de recherche est réduit à une demi-journée.

Il y a un revendeur de produits anabolisants à s'injecter qu'on peut contacter via un numéro de téléphone prépayé. Le lot de trois fioles est vendu \$150 ce qui est une belle somme. D'autres conversations sur le forum semblent indiquer que le contact est assez lunatique et qu'avec ces potes, il n'hésite pas à tabasser les mauvais payeurs ou les gêneurs si le besoin s'en fait sentir ou pour faire un exemple.

Si les PJs entrent en contact avec l'intermédiaire, ce dernier leur donne rendez-vous le mercredi matin dans un parc à mobile homes au nord de la ville. Une fois sur place, ils doivent appeler le numéro, puis laisser sonner trois fois et raccrocher.

### Archives du journal local

Si les PJs se rendent au journal local, l'Harrisville Chronicle pour consulter les articles repérés dans les archives, ils apprennent les informations suivantes :

- Gayle Taylor était un étudiant en dernière année, un excellent joueur surnommé, Black Bull, a qui on prédisait une belle carrière à l'université.

- Plusieurs universités l'avaient contacté mais il n'avait pas encore fait son choix.
- Gayle Taylor a été percuté par un véhicule sur une route déserte de la campagne environnante pas loin du lac.
- Les enquêteurs de l'époque ont classé le dossier comme un accident de la circulation. Le chauffeur n'a jamais été retrouvé.
- La famille Taylor a quitté la ville à l'exception de sa grand-mère qui est morte quelques années plus tard.



### Archives de la Police

En faisant preuve de beaucoup de diplomatie et en évitant les entrées fracassantes, les PJs pourront remplir un formulaire pour consulter les archives. Ils auront la réponse le lendemain. Il est aussi possible de pirater le système informatique de la Police pour accéder aux informations. Dans les deux cas les informations obtenues après une à deux heures de recherche sont les suivantes :

- Gayle Taylor a été roué de coups avant d'être laissé pour mort sur la route. Il a ensuite été probablement écrasé par un ou plusieurs véhicules.
- Les enquêteurs ont suspecté certains joueurs de son équipe pour un motif racial mais ils avaient un alibi solide (fête chez les parents).
- Le frère de sa petite amie a été un temps soupçonné mais aucune preuve n'a été trouvée le lien à l'accident. Le frère se nomme Marcellus Moore.



# THE DARKEST YARD

## Bureau du Sheriff

Si les PJs ont un contact dans la police, un parent adjoint du sheriff Markham ou autre, ce dernier laisse le révèle que des traces ont été relevées sur la voiture accidentée de Denison, des poils d'un animal coincés dans un phare. Ils sont en cours d'analyse. Il se pourrait que Richard ait été victime d'un ours.

Sinon le laboratoire a confirmé que les produits trouvés chez le jeune homme sont des anabolisants mais que toutes les fioles sont neuves. La police fait une enquête sur les revendeurs dans le coin.

## Cimetière municipal

Dans l'après-midi ont lieu les obsèques de Richard Denison. Toute sa famille et ses amis sont réunis au cimetière pour une cérémonie très émouvante, le pasteur fait un hommage très touchant qui ébranle les personnes y assistant. Un cercueil recouvert de son maillot des Bulls est porté en terre par ses coéquipiers. Si des PJs sont proches, ils assistent à la cérémonie. Aucun événement particulier ne s'y déroule à la vue des personnages.

## Informations pour le MJ

En coulisse, Walter Fuller a tenté d'inviter au cinéma Cynthia Prescott, une des cheerleaders de l'équipe dont il est secrètement amoureux. Elle l'a envoyé paître en se moquant de lui devant les autres filles. Walter est rentré chez ses parents hors de lui et il a inscrit le nom de la jeune fille sur les chaussures.

Dans la nuit, Cynthia Prescott va connaître le même sort que Richard Denison. James Prescott, le grand-père de la cheerleader était un autre des joueurs de l'équipe ayant procédé au lynchage de Gayle Taylor. Comme Richard, elle fait d'abord des cauchemars, qui vont la forcer à sortir avant d'être pourchassée puis très gravement blessée par la créature. Elle parvient in extremis à se glisser dans une canalisation près du lac dans laquelle elle perd connaissance. Ses parents s'inquiètent le lendemain matin de ne pas la voir au petit déjeuner. Le temps de passer quelques

coups de téléphone à ses amies, la police est alertée en début de matinée.

## Et les PJs dans tout ça ?

Après la cérémonie, beaucoup de gens se rassemblent dans les églises pour prier pour le salut de l'âme de Richard Denison en se retrouver en famille dans la soirée.



# THE DARKEST YARD

TUESDAY

## Dans les médias

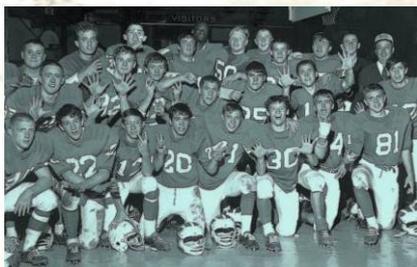
Les bulletins reviennent sur l'enquête de la police et l'émouvante cérémonie funèbre de la veille. Si les PJs n'ont pas eu l'information, l'une des radios ou télévision locale laisse filtrer l'information selon laquelle des poils d'un ours ont été retrouvés sur le véhicule de Richard Denison et qu'il pourrait s'agir d'un accident qui a mal tourné.

## La piste Marcellus Moore

Le frère de la petite amie de Gayle Taylor habite encore la ville. Il est relativement aisé de trouver son adresse et son téléphone pour le rencontrer. De prime abord surpris par la démarche il accepte et répond aux questions franchement. Il n'aimait pas forcément Gayle au début de sa relation avec sa sœur, le prenant pour un sportif sans cervelle mais le jeune homme avait les pieds sur terre et c'était un brave garçon.

Marcellus va chercher une vieille photo de lycée avec l'équipe des Bulls à l'époque de la mort de Gayle Taylor. Les PJs se rendent compte qu'il n'y a que quelques afro-américains dans l'équipe. S'ils ne le savaient pas déjà, le nom des joueurs figurent en dessous dans le nom

Sa sœur a vraiment été très peinée par sa disparition, c'est la raison pour laquelle elle a quitté la ville l'année suivante et n'y est jamais revenue. La famille Taylor habitait le même quartier à l'époque. Ils ont déménagé après le drame. Seule la grand-mère de Gayle est restée. Elle habitait une vieille bicoque près du lac et il se murmurait que c'était une sorcière. D'ailleurs elle n'allait jamais à l'église avec les parents de Taylor et leurs enfants.



Parmi les membres de l'équipe de Football de l'époque figurait le grand-père de Richard Denison, Bruce, l'un des joueurs vedettes de l'équipe.

## News Flash

Vers midi des bulletins d'information spéciale font mention de la disparition d'une jeune fille du lycée, Cynthia Prescott. Les PJs connaissent au moins de vue, cette cheerleader de l'équipe. Ils savent qu'en général ces filles sont très surveillées par les joueurs de l'équipe qui s'arrachent leurs faveurs.

En milieu d'après-midi, un bulletin prévient qu'un corps a été retrouvé et une demi-heure plus tard, l'annonce que Cynthia Prescott a été retrouvée très gravement blessée. Elle a été transportée en urgence absolue à l'hôpital du comté d'Hamblen.

Son corps porte des blessures assez similaires à celles constatées sur le corps de Richard Denison. La jeune fille est plongée dans le coma compte-tenu de son état et devrait y rester pendant le reste de l'aventure. Si les PJs sont bloqués, elle peut révéler dans de rares moments de semi-conscience avoir été prise en chasse par un monstrueux taureau noir aux yeux rouges et luisants.

Si les PJs ont eu la photo ou la liste de l'équipe des années 60, ils rappellent qu'un Prescott figure dans de l'équipe à cette période. Il s'agit de James Prescott le quarterback, et grand-père de Cynthia après quelques vérifications.

## Bureau du Sheriff

Après la disparition de Cynthia, le sheriff Markham a interrogé les amies de la jeune fille avec lesquelles elle avaient passé une partie de la soirée après la cérémonie.





# THE DARKEST YARD

Elles ont mentionné l'altercation avec Walter Fuller au policier qui a envoyé un adjoint interroger le jeune homme, ses proches et ses amis. Walter a passé une partie la soirée à discuter avec deux amis avant de rentrer chez ses parents vers vingt-trois heures. Sa famille a confirmé. Il s'est rendu au Lycée ce matin comme d'habitude. Il a été très coopératif. La police va vérifier le bornage de son téléphone portable dans les prochaines heures et se rendre compte qu'il est resté chez lui.

## La maison de la sorcière

Si les PJs cherchent dans la direction de la grand-mère de Gayle, ils découvrent qu'elle a fini sa vie dans une vieille bicoque près du lac/marais à la sortie de la ville. Les gens du coin appellent ça la maison de la sorcière et c'est une épreuve de courage pour tous les gosses du coin d'y aller au moins une fois.

Si les PJs sont de la ville, ils se rappellent sans mal cette terrifiante expérience, y aller ou faire croire qu'on y est allé. La maison existe toujours. Elle est toujours aussi lugubre. Pour s'y rendre, il faut prendre une route secondaire qui longe le marais, puis bifurquer dans un chemin non goudronné pendant une dizaine de minutes. La maison est à peine visible engloutie, sous la végétation. Étrangement la nature est très calme autour du lieu. Un PJ se rend compte qu'il n'a pas de réseau, et si les autres vérifient, ils sont tous dans ce cas.



La bicoque est en bois, la mousse recouvre la partie basse des murs et une partie du toit. Il n'y

a que trois pièces, un séjour une cuisine et une chambre. Il n'y a quasiment plus de mobilier, les toiles d'araignées sont nombreuses et les quelques meubles qui subsistent sont complètement vermoulus. Le moindre pas sur le plancher le fait grincer. La visite de cette maison doit être stressante et un test de **Choc** (*Difficulté 10*) peut être requis pour un événement désagréable, découverte d'un cadavre d'oiseau, un mulot qui passe entre les jambes, etc.

Si un PJ réussit un test de **Perception** (*Difficulté 12*), il remarque dans un coin de la chambre ce qui ressemble à une vieille trappe au plafond qui mène probablement au grenier. Si des PJs veulent y accéder, ils doivent se faire la courte échelle car la seule chaise qui reste dans la maison ne résiste pas à un tel poids et il faut un test de **Dextérité** (*Difficulté 10*) pour éviter de tomber et de se blesser légèrement (1D3 dégâts).

## Le grenier des secrets

Dans le grenier couvert de poussière, de moisissures et de toiles d'araignées, un PJ équipé d'une lampe peut voir beaucoup un peu bric-à-brac dispersé et au fond ce qui ressemble avec une vieille malle ou une grosse valise sur laquelle on distingue un cadre photo qui est tombé et quelques restes de bougies consumées. La photo est celle un jeune afro-américain souriant. Il s'agit de Gayle Taylor.

Si un PJ ouvre la malle, il trouve un vieux ballon de football en cuir dégonflé et avec des tâches de moisissure. Le PJ doit réussir un test de **Charisme** (*Difficulté 15*) pour s'en emparer comme s'il éprouvait un dégoût profond à s'en saisir (une partie de l'entité négative de Gayle est encore dans le ballon).

Si un PJ déplace la valise ou s'il réussit un test de **Perception** (*Difficulté 15*), il découvre derrière la malle, une vieille photo jaunie représentant l'équipe de football du lycée dans laquelle jouait Gayle. Cinq joueurs de l'équipe sont entourés d'un cercle noir. Il est possible de retrouver le nom des joueurs en comparant avec les documents conservés au Lycée. Les joueurs sont Bruce Denison, James Prescott, Thomas Chandler, William Bradford et Robert Maxwell.



# THE DARKEST YARD

## Questionner les cheerleaders

Les PJs peuvent prendre contact avec des cheerleaders, amie d'une sœur ou autre. Elle est très affectée par ce qui est arrivé à Cynthia Prescott mais elle raconte la même histoire qu'à la police sur l'épisode entre Cynthia et Walter.

## Rencontrer Walter Fuller

Richard est méfiant après son interrogatoire par la police. Il est en train de faire tout doucement le rapprochement entre les noms qu'il a inscrit sur les souliers et les morts horribles. Il ne comprend pas ce qu'il se passe et son esprit tourmenté hésite encore entre horreur et satisfaction.

Si un PJ lui demande s'il s'est rendu à la maison du lac, il répond qu'il y est allé il y a quatre ou cinq ans, comme la plupart des gamins du coin, pour impressionner ses amis. Il a trouvé l'endroit lugubre et n'aimerait pas y remettre les pieds.

Si le PJ lui demande s'il est monté au grenier, il répond par la négative. Il avoue un peu gêné qu'il n'était pas très rassuré sur le coup. Si un PJ lui demande s'il a ramené quelque chose de la maison, Walter répond que non, qu'il n'y avait pas grand-chose à part de la poussière et des toiles d'araignées.

Faite un test de **Charisme** (*Difficulté 18*) pour chaque personnage présent en cachette. Si un PJ le réussit, donner lui l'information suivante : Il a la nette impression que Walter a menti ou bien cache quelque chose. Si l'entretien est en fin d'après-midi, Walter y met fin en leur disant qu'il doit aller au Lycée pour l'entraînement. Le prochain match est important, ils vont jouer pour Richard et une victoire est impérative. Il dit cela sans aucun remord ou ironie.

## Et les PJs dans tout ça ?

A ce stade, les joueurs devraient avoir la vague impression que la série de meurtres est liée à celui du jeune Gayle Taylor il y a cinquante ans. Mais c'est juste une intuition basée sur quelques coïncidences, ils n'ont aucune preuve tangible.

Certains peuvent avoir envie de surveiller Walter Fuller après l'entrevue. D'autres pourraient être tenté d'aller interroger les protagonistes de

l'époque, les grands-parents impliqués dans le meurtre de Gayle Taylor.

Si un PJ a emporté le ballon trouvé dans la maison chez lui, il passera une très mauvaise nuit, agitée faisant des cauchemars. Il se retrouve en train de courir sur une route de campagne, un véhicule plein phares le poursuit. A son réveil, il a perdu un point de **Choc**.



# THE DARKEST YARD

## WEDNESDAY

### Dans les médias

Les bulletins reviennent sur les deux accidents tragiques et la police qui semble piétiner dans son enquête. Des télévisions de grands médias nationaux commencent à s'intéresser à cette histoire.

Les informations qui filtrent de la police indiquent qu'il s'agit d'une attaque très violente mais qu'à ce stade il n'y a pas encore de certitude sur une agression sexuelle.

### Bureau du Sheriff

Il faut beaucoup de persuasion aux PJs pour s'approcher de la police et obtenir des informations.

Si les PJs tentent de parler du lien potentiel entre les meurtres et celui de Gayle Taylor, ils se font gentiment mais fermement éconduire par le sheriff ou un adjoint.



### Rencontrer le dealer

Si les PJs sont entrés en contact avec l'intermédiaire, ce dernier leur a donné rendez-vous au parc Crestmore, bungalow 42. Le lieu est plutôt entretenu même si certaines parcelles sont un peu sinistres, avec des véhicules en mauvais état. Le mobile-home est situé vers l'arrière du parc, relativement bien camouflé par des haies et des arbres.

Si les PJs suivent le code (appel téléphonique), un grand type d'une vingtaine d'années, mal rasé sort du mobile home et leur demande s'ils ont le fric. En cas de réponse positive, il se dirige vers l'arrière du bâtiment et revient avec un sachet contenant trois fioles avec un liquide translucide. Il prend l'argent et leur donne le sachet discrètement.

Si la réponse est négative, il se met en rogne, tire une batte de baseball de sous l'escalier et commence à menacer les PJs. Il tente surtout de les effrayer et n'a aucune intention de leur courir après. Tous les PJs qui sont présents doivent alors réussir un test de **Choc** (*Difficulté 10*) pour éviter la perte d'un point de Choc à cause de cette entrevue musclée.

### Sur le net

Si les PJs cherchent à se renseigner sur les envoutements, les malédictions, il leur faut quelques heures pour faire le tri entre les sites ou les vidéos complètement ridicules et des éléments vraiment intéressants. Si un PJ réussit un test d'**Intelligence** (*Difficulté 12*), le temps de recherche est réduit à une heure.

Les PJs parviennent à comprendre que les malédictions sont souvent liées à un objet comme qui joue le rôle de catalyseur de l'envoutement et de lien avec les puissances des ténèbres. Il leur faut trouver cet objet et le détruire en utilisant un rituel particulier qui implique de brûler ce catalyseur à minuit en récitant une incantation. Si le ballon de Gayle est en leur possession, c'est une éventualité qui peut leur convenir.

### Rencontrer le passé

Les PJs vont avoir sans doute envie d'aller rencontrer les protagonistes du drame sur la photo de l'équipe : Bruce Denison, James Prescott, Thomas Chandler, William Bradford et Robert Maxwell.

Pour Bruce Denison et James Prescott qui sont en plein drame, il faut avoir de bons arguments pour les rencontrer ou feindre une visite de courtoisie. Leur réaction est assez brutale quand on leur parle de Gayle Taylor :

« *La police m'a mis hors de cause à l'époque. Foutez le camp et laissez-moi tranquille avec vos sornettes !* ».

Thomas Chandler, William Bradford et Robert Maxwell ont quant à eux une réaction plus posée :

« *Nous n'avons rien fait, nous étions en famille, la police nous a innocentés. C'est triste pour Gayle !* ».



# THE DARKEST YARD

Leur parler d'une potentielle malédiction les fait sourire. Néanmoins après la visite des PJs, les anciens camarades vont se tenir au courant, un peu embêtés par les insinuations.

Celui qui réagit le moins bien est Robert Maxwell. Il a combattu au Vietnam quelques années après le meurtre de Taylor. Il a survécu avec ses frères d'armes dont plusieurs étaient des afro-américains vivant le même enfer que lui dans la jungle et les rizières. Il a éprouvé beaucoup de remords et il a failli lâcher le morceau à son retour au Tennessee. Il a fallu beaucoup de persuasions et quelques menaces pour le faire renoncer.

Les anciens complices risquent même de devenir agressifs si les PJs ne prennent pas de précautions et les harcèlent un peu trop. Ils n'ont aucune envie qu'une bande de fouineurs viennent exhumer cette histoire qui pour eux est terminée.

Si une troisième victime est à déplorer, malgré les pressions exercées par les autres, Robert Maxwell est à bout de nerfs et il ne va pas tarder à craquer et à raconter toute l'histoire aux PJs s'ils reviennent le voir ou bien à la presse, à la police selon votre choix.

## Cérémonie autour d'un feu

Si les PJs décident de lever l'envoûtement par un rituel, ils doivent rassembler les quelques éléments nécessaires et trouver un endroit tranquille dans la campagne environnante. Ils peuvent choisir un lieu tranquille, un ancien terrain de jeu, une vieille carrière ou la maison de la sorcière. Ils allument un feu de camp, et font le rituel trouvé sur le net avant de jeter le ballon dans le brasier.

Tous les PJs qui sont présents doivent alors réussir un test de **Choc** (*Difficulté 15*) pour éviter la perte d'un point de Choc alors que dans les flammes la forme d'un taureau semble se dessiner avec de monter avec les escarbilles et de disparaître dans le ciel. Les PJs devraient être satisfaits du résultat et passer une meilleure nuit.

## Une fin de soirée massacrante

Après l'entraînement, Walter Fuller va retrouver sa voiture endommagée sur le parking.

L'entraînement a été plutôt houleux avec un autre joueur Joe Chandler, un linebacker. Fuller a notamment fait un blocage bas très appuyé sur une course qui a envoyé Chandler brouter l'herbe. Ce dernier s'est relevé furieux et les deux jeunes gens ont failli en venir aux mains. En découvrant les dégâts, Walter est persuadé que ce sont des représailles de Chandler et il décide de le faire payer. Rentré chez lui, Walter inscrit le nom de Joe Chandler sur les chaussures.

Alors qu'il rentre vers vingt-trois heures trente d'une soirée détente avec d'autres joueurs, le jeune Chandler va se retrouver aux prises avec l'entité renforcé par la destruction du ballon. Le lendemain matin sur une route secondaire la voiture défoncée du jeune homme est retrouvée en contrebas d'une route secondaire, comme écrasée par un troupeau d'éléphants avec le corps brisé et meurtri de Joe à l'intérieur.



# THE DARKEST YARD

THURSDAY

## Dans les médias

Alors qu'en début de matinée, les radios essaient de revenir à leurs programmes normales et commencent à parler du match du lendemain, vers dix heures la nouvelle de l'accident d'un autre joueur de l'équipe va bouleverser les programmes et enfoncer la petite ville encore plus profondément dans le drame.

## Bureau du Sheriff

C'est la consternation dans la police. Jamais dans l'histoire de cette ville, le sheriff n'a eu à gérer une pareille affaire. Trois adolescents qui sont victimes d'accidents dans des conditions atroces en moins d'une semaine, c'est un cauchemar éveillé pour tous les policiers qui n'ont pas l'ombre d'une piste.



Les seules certitudes qu'ils ont sont les suivantes :

- Les poils retrouvés sur la voiture de Richard Denison sont des poils d'un taureau, un animal de couleur noir.
- La jeune Cynthia Prescott n'a subi aucune violence sexuelle ce qui écarte la piste du rôdeur ou d'un petit ami éconduit.

## Questionner les joueurs de l'équipe

Les PJs peuvent interroger leur contact dans l'équipe pour savoir ce qui s'est passé la veille à l'entraînement. L'ambiance était lourde et l'altercation entre Fuller et Chandler a été le fait culminant. Tous les joueurs sont à cran partagés entre colère et incrédulité.

## Rencontrer Walter Fuller

Cette fois Walter dont la personnalité a complètement changée, il est devenu très sûr de lui et il prend les PJs de haut et les rabroue avec véhémence. Il leur demande de le laisser tranquille et de le laisser préparer le match du lendemain. Le grand dadais un peu timide a laissé la place à un type arrogant et dangereux.

## Fouiller la chambre de Walter Fuller

Les PJs peuvent évidemment avoir eu envie de faire ce genre de chose plus tôt dans la semaine s'ils pensent qu'ils peuvent y trouver des indices. Il suffit d'attendre qu'ils soient en cours où pendant les entraînements de l'après-midi ou du soir. La nuit est plus propice à ce genre d'activités s'ils veulent éviter d'inquiéter le voisinage en rodant autour de la maison. Réussir un test de **Dextérité** (Jour : *Difficulté 12*) / (Nuit : *Difficulté 8*) pour s'approcher discrètement de la fenêtre de la chambre de Walter en son absence. Il faut ensuite réussir un test de **Force** (*Difficulté 10*) pour ouvrir la fenêtre et se glisser à l'intérieur.

La pièce est une chambre d'adolescent sportif avec des posters des joueurs des Cincinnati Bengals, des fanions d'équipes parmi lesquelles les Bulls d'Harrisville. Hormis le lit, un bureau surplombé par des étagères avec des livres, il y a du linge sale par terre et un placard mal rangé.

Si un PJ réussit un test de **Perception** (*Difficulté 12*), il trouve dans le bric-à-brac en bas du placard où se trouvent un ballon, une batte de baseball, un gant et des balles, de vieilles chaussures à crampons ayant bien vécu. Comme pour le ballon dans la vieille maison, un PJ doit réussir un test de **Charisme** (*Difficulté 18*) pour s'en saisir tellement il éprouve éprouvait du dégoût. Un examen de ces souliers permet de remarquer qu'il y a des inscriptions sur les crampons : selon le moment de la fouille, il y a un, deux ou trois noms écrits : Richard Denison, Cynthia Prescott et Joe Chandler.

Tout PJ apprenant cette nouvelle doit faire réussir un test de **Choc** (*Difficulté 10*) ou perdre un point de **Choc**.

Un PJ qui réussit un test d'**Intelligence** (*Difficulté 10*) peut remarquer aisément que les



# THE DARKEST YARD

chaussures ressemblent à celles de la photo de l'équipe dans les années 60.

## Confronter Walter Fuller

Une fois que la culpabilité de Walter Fuller est établie, il s'agit de le confondre et de l'empêcher de nuire. Aller voir la police pour le raconter que Fuller a une paire de chaussures sur laquelle, il y a le nom des victimes a peu de chances de les convaincre de son implication.

Si Fuller se sent menacé, il peut être tenté d'inscrire le nom des PJs sur les crampons. Le pouvoir de l'entité est limité. Elle peut s'attaquer aux protagonistes du drame ayant touché Gayle Taylor et à ses descendants mais pas à des personnes étrangères à l'affaire. Une telle action pourrait même se retourner contre Fuller si vous le souhaitez.

## Vaincre l'entité

Bruler les chaussures de la même manière que le ballon reste la meilleure méthode pour se débarrasser de l'entité.

Néanmoins si par leurs découvertes, les PJs parviennent à faire arrêter les cinq responsables de la mort de Gayle Taylor, l'entité est anéantie, sa vengeance posthume étant réalisée.





# THE DARKEST YARD

## EPILOGUE

Si les PJs ont réussi à vaincre l'entité et à faire rouvrir l'enquête de la mort de Gayle Taylor par leurs actions, en passant près du stade des Bulls, ils pourront apercevoir un joueur au milieu du terrain et en s'approchant, il reconnaîtront le jeune Gayle tel qu'il était cinquante-cinq ans plus tôt. Il semblera s'évaporer avec un sourire triste s'ils s'en approchent.

Walter Fuller semble avoir tout oublié de son implication et redevient ce garçon timide. Il n'est pas inquiet par l'enquête et il devient un excellent joueur dans l'équipe des Bulls.

Quand à eux, ils vont pouvoir reprendre une vie normale ou pas.

## PROTAGONISTES

Même si les affrontements devaient être limités, voici quelques profils de personnages non joueurs si vous souhaitez plus des scènes d'action.

### WALTER FULLER

Ce grand gaillard d'un mètre quatre-vingt-six est un lycéen, membre de l'équipe de football. A son insu, il va devenir le déclencheur involontaire de la série de meurtres et d'agressions qui vont terroriser la ville.

NC 1

<b>FOR</b>	+2	<b>DEX</b>	+2	<b>CON</b>	+2
<b>INT</b>	+1	<b>PER</b>	+1	<b>CHA</b>	0(*)
<b>DEF</b>	12	<b>PV</b>	15	<b>Init</b>	15

**Mains nues** +2 **DM** 1d4+2

Le Charisme de Walter va évoluer durant le scénario au fur et à mesure que l'histoire avance et qu'il prend de l'assurance. S'il est à 0 le vendredi, il passe à +1 le samedi, puis +2 le lundi, +3 le mercredi jusqu'à un maximum de +4 le vendredi. Le score retombe à 0 une fois l'entité détruite et la malédiction disparue.

### JAY BOONE, DEALER

Un petit voyou sans envergure qui écoule des produits auprès des sportifs du coin en quête de performances.

NC 1/2

<b>FOR</b>	+1	<b>DEX</b>	+1	<b>CON</b>	+0
<b>INT</b>	+0	<b>PER</b>	+1	<b>CHA</b>	+0
<b>DEF</b>	11	<b>PV</b>	9	<b>Init</b>	13

**Batte de base-ball** +2 **DM** 1d4+2

### MATT JARVIS, SHERIFF ADJOINT

Un adjoint parmi les autres qui peut-être un adversaire ou un allié selon les circonstances.

NC 1

<b>FOR</b>	+0	<b>DEX</b>	+2	<b>CON</b>	+0
<b>INT</b>	+0	<b>PER</b>	+1	<b>CHA</b>	+0
<b>DEF</b>	12	<b>PV</b>	14	<b>Init</b>	15

**Matraque** +1 **DM** 1d4+1

**Pistolet moyen (20m)** +3 **DM** 1d8+1

### BOOMER SANS REMORDS

Les anciens joueurs qui ont tué Gayle Taylor sont maintenant âgés de plus de soixante-cinq ans. Ils sont plus ou moins en état physique de causer du tort aux PJs en essayant les intimider pour les faire taire et éviter que leur méfait ne revienne à la surface

NC 1

<b>FOR</b>	+1	<b>DEX</b>	+0	<b>CON</b>	+0
<b>INT</b>	+1	<b>PER</b>	+1	<b>CHA</b>	+0
<b>DEF</b>	12	<b>PV</b>	11	<b>Init</b>	11

**Batte de Base-ball** +1 **DM** 1d4+1

**Fusil à pompe (40m)** +2 **DM** 1d10

**Pistolet léger (10m)** +1 **DM** 1d6-1



# THE DARKEST YARD

## BLACK BULL, ENTITE VENGERESSE

Lorsque l'esprit de Gayle Taylor se matérialise, un énorme taureau noir sort des eaux du lac. A cet instant, il devient une créature de chair et de sang qui peut-être vaincue (au moins temporairement).

Une fois détruit en réduisant ses PV à zéro, l'entité ne peut plus se matérialiser de nouveau avant un délai de trois jours.

NC 3, taille grande

<b>FOR</b>	+6	<b>DEX</b>	+1	<b>CON</b>	+4
<b>INT</b>	-4	<b>PER</b>	+2	<b>CHA</b>	-2
<b>DEF</b>	14	<b>PV</b>	24	<b>Init</b>	12

**Cornes** +5      **DM** 1d6+6

Charge (L) : La créature parcourt une distance maximum de 30 mètres et réalise une attaque, lancez deux d20 et gardez le meilleur résultat. Si l'attaque est réussie, en plus de subir les DM normaux, une victime de taille moyenne ou inférieure doit faire un test opposé de FOR ou être Renversée.