UN INDIEN DANS L'ACIDE

AVERTISSEMENTS

Racisme ; Sport violent ; Cadavre en décomposition ; Germes & maladies ; Disparition ; Harcèlement ; Fluides & substances visqueuses ; Torture ; Violence.

EN RÉSUMÉ

Il y a une vingtaine d'années, **les Mermen**, l'équipe locale de Black Fall Grove, Wisconsin, faillirent être sélectionnés pour la ligue américaine de hockey. Hélas, la disparition de leur joueur vedette s'est conclue par un match décevant et une occasion historique manquée. **Tyler Saunoke** n'a pas tout simplement disparu, il a été lynché par ses équipiers, jaloux qu'un natif ait plus de succès qu'eux. Pris de panique, ils ont alors appelé leur coach ("Coach Joe") qui a fait disparaître le corps en le scellant dans un bidon rempli d'acide ménager puis en l'enterrant sous une remise du stade.

20 ans plus tard, les travaux pour rénover le stade ont éventré le bidon et **libéré un chindi**, un esprit vengeur qui répand une **maladie fantôme** auprès de ceux qu'il considère coupable : les anciens de l'équipe et leurs proches, puis les supporters et enfin la ville entière pour avoir laissé ce crime impuni.

ACCROCHE

La presse ne parle que de ça : le corps de Coach Joe, 56 ans, a été retrouvé mutilé sur le chantier de rénovation du stade Rambeau, à côté de vieux fûts de déchets. La thèse de l'accident est actuellement privilégiée. En second titre, la municipalité appelle les gens au calme suite à une étrange épidémie qui frappe la ville et qui est attribuée au réseau d'eau potable ; des analyses sont en cours.

QUELQUES QUESTIONS

1. Qui s'intéresse toujours à la « légende » de Tyler Saunoke et à l'occasion historique manquée ?
2. Pourquoi l'équipe et les cheerleaders s'inspirent-ils des sirènes ?
3. Qui pollue discrètement les eaux des rivières ?
4. Y a-t-il eu un témoin du lynchage il y a 20 ans ?
5. Les anciens tortionnaires font-ils le lien avec leur crime ?

DES IMPRESSIONS

1. Une manchette de journal sur l'occasion historique, « 20 ans après ».
2. Les débats à la TV sur le prochain match des Mermen et la sélection en ligue américaine.
3. Des gens qui passent avec leur parapluie pour se protéger des averses.
4. Un billboard « Ashmount Green Lodge rénove Black Fall Grove ».
5. La nuit, une personne cours, affolée, semblant être poursuivie.

LE CHINDI DE TYLER SAUNOKE

Fantôme vengeur se manifestant par une flaque acide animée profitant de la pluie pour apparaître en différents endroits et répandre la maladie.

Type : Bourreau – punir.

Pouvoirs :

Acide : la flaque dissout tout ce qu'elle touche.

Infiltration :

la flaque peut s'infiltrer partout.

Pluie : la flaque peut apparaître partout où il pleut, tombant en fines gouttelettes.

Attaques :

- Jet d'acide : 3 dgt, ignore l'armure, proche, zone, obstacle.

Résistance :

- Armure : 0
- PV : 6 □□□□□ □

Faiblesse : Le rituel de la Danse de l'Ennemi, magie souveraine enseignée par l'Oiseau-Tonnerre.

LA MALADIE FANTÔME

Le chindi affecte ceux qu'il considère comme les causes de son malheur d'une maladie, dont les symptômes évoquent sa mort et qui apparaissent progressivement, menant à la mort à un moment ou un autre : perte d'appétit, brûlures d'estomac, cauchemar/terreur, hallucination (poursuite par des bisons, bruits de leurs sabots), suffocation, dissolution interne.

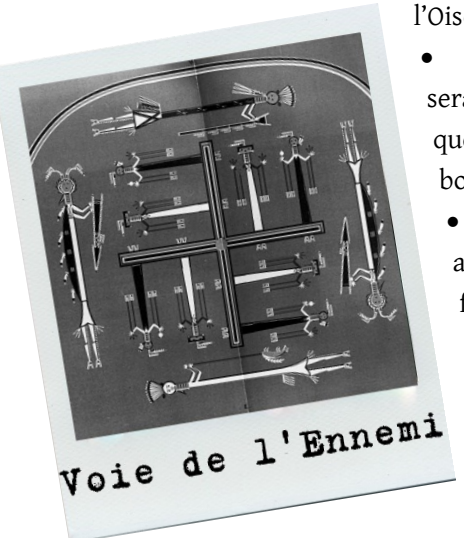
MANOEUVRES SPÉCIFIQUES

Quand vous entrez dans la tente de sudation, lancez +Bizarre : sur 10+, L'Oiseau-Tonnerre vous révèle la Danse de l'Ennemi et répond à une question occulte des participants ayant réussi à aider le quêteur.
Sur 7-9, vous n'êtes pas les bienvenues, mais l'Oiseau-Tonnerre vous révèle tout de même la Danse.
Choisissez aussi une option :

- une réponse désagréable à une question que vous ne vous posiez pas forcément,
- la promesse d'un service à rendre,
- vous attirez l'attention de quelque chose d'autre.

Quand vous exécutez la Danse de l'Ennemi, en traçant sur le lieu de l'ancre du chindi les dessins de sables racontant son histoire et son accueil par l'Oiseau-Tonnerre, lancez +Bizarre, avec +1 continu si la vengeance du chindi a été assouvie, même en partie. Sur 10+, son esprit rejoint l'Oiseau-Tonnerre.
Sur 7-9, choisissez une option :

- le chindi sait qui a effectué la Danse et l'agresse immédiatement avant de rejoindre l'Oiseau-Tonnerre,
- le bannissement ne sera effectif que dans quelques nuits, avec la bonne lune,
- une dernière victime atteinte de la maladie fantôme se transforme en un Monstre.



FIGURANTS

1. Rebecca Curry, taxidermiste & médecin-légiste : Témoin – révéler des infos.
2. Georges Love, vigile au chantier du stade : Assistant – se joindre à la chasse.
3. Corbeau rouge, shaman Menominee : Témoin.
4. Apesanahkawat, de l'office de tourisme de Menominee : Commère - propager des rumeurs.
5. Margaret Holt, 32 ans, manager de drugstore, avait vendu à Coach Joe le fût et de la poudre d'acide ménager : Témoin.
6. Winnebagos Williams, bibliothécaire et fan des Mermaids (cheerleaders) : Assistant.
7. Peter Foster, 50 ans, médecin du sport : Victime – se mettre en danger.
8. Jasmine Charpenter, 39 ans, Home decorator et ex-capitaine des Mermaids : Victime.
9. Michelle Chung, 60 ans, Fundraiser : Victime.
10. Graham MacDonald, ex-attaquant en puissance des Mermen : Assistant.

LIEUX

1. Hôpital Saint James Mercy, où sont rassemblés les convalescents de l'étrange épidémie.
2. Chantier du stade Rambeau. Vigile, clôture, bulldozers, rubalise, tas de matériaux : Piège mortel - blesser les intrus.
3. Réserve indienne de Menominee, à 3 h de Black Fall Grove, son accueil touristique : Plaque tournante - révéler des infos.
4. Lycée, et ses fans des Mermen & Mermaids : Plaque tournante.
5. Dehors, sous la pluie : Antre - abriter le monstre.

Plan de Black Fall Grove :
https://www.google.com/maps/d/edit?mid=1-7Ru1grGPzvCsgqc49elZ4XoyzPEC27r&usp=sharing

COMPTE Á REBOURS

1. **Jour** : Le chantier du stade est stoppé le temps de l'enquête ; des techniciens viennent faire un prélèvement d'eau là où les PJ se réunissent.
2. **Pénombre** : Peter Foster est pris de terreur panique et se voit poursuivi par des bisons fantômes.
3. **Crépuscule** : Peter est retrouvé mort, de peur et d'épuisement apparemment.
4. **Coucher du soleil** : Michelle Chung et Jasmine Charpenter souffrent de cauchemars incessants et entendent comme des battements de tambour. elles finissent hospitalisées.
5. **Tombée de la nuit** : Graham MacDonald tombe malade à son tour. Michelle Chung est découvert dissoute après un ulcère sévère, Jasmine Charpenter s'est étouffée et montre tous les signes de l'épuisement.
6. **Minuit** : Graham meurt à son tour, de nombreuses personnes sont admises aux urgences avec des troubles du sommeil, des ulcères, des hallucinations (tambours, bisons fantômes). La maladie fantôme s'étend.

UN MYSTÉRE POUR LA ROUTE...

Un mystère par Qui Revient de Loin pour des jeux de chasse aux monstres contemporains, sous licence CC BY-SA-NC 4.0. *Spin-off* inspiré de la collection en CC BY-SA de Nicolas 'Gulix' Ronvel.
Photo : d'après "Drums" par Wyrmworld, CC BY-NC-SA 2.0 ; dessin Navajo aux sables colorés(inconnu) photographié par H.S. Poley, domaine public.
Mystère inspiré de la Flaque maudite du *Bestiaire*, p. 26, de Raise Dead éditions et Deadcrows studio. Polices : 3rd Man CC BY-SA 3.0, Gentium Plus OFL & 29LT Makina de Pascal Zoghbi.