



## Concours de scénarios de la convention Montagne de Jeux 2019 :

### L'Homme et la Machine

#### Monstres en séries

Un scénario pour le jeu B.I.A., publié chez Les XII singes

#### Synopsis

Les agents sont envoyés dans l'état de Washington, pour enquêter sur l'enlèvement d'une ressortissante de la réserve de Colville. A leur arrivée, ils découvriront que la réserve est sur le point d'en venir à la violence contre la tribu de la réserve de Spokane, que seule une rivière sépare de leurs terres. L'enquête des agents du B.I.A. pour retrouver la disparue et empêcher un incident majeur entre deux réserves devrait mener sur les pentes glissantes de l'horreur et les obliger à faire de leur mieux pour survivre face à un esprit malade ayant découvert un moyen de produire des Wendigos en série.

#### Les dessous de l'enquête

Au IX<sup>ème</sup> siècle, la tribu indienne des Tawiscaras perdit la guerre contre la coalition Ioseka. Les Tawiscaras survivants décidèrent de fuir à travers la mer, vers l'Est, d'où ils atteignirent l'Europe. La coalition Ioseka éclata et se divisa en de nombreuses tribus qui s'essaimèrent sur le continent américain. Les Tawiscaras se fondirent au fil des générations de métissage dans les populations européennes, transmettant toutefois à leur descendance le devoir de vengeance envers les tribus qui les chassèrent d'Amérique. Le Docteur Iungherr est le fruit de cette transmission du devoir de vengeance. Elevé depuis sa plus tendre enfance pour nuire aux tribus amérindiennes, abreuvé de contes sur les Wendigos mangeurs d'hommes et les manitous facétieux du royaume des esprits, sa seule obsession dans l'existence fut de percer le secret de la nature des Wendigos, afin d'en générer et contrôler une armée, qu'il lâcherait sur les tribus, afin de venger ses lointains ancêtres.

Du côté du royaume des esprits, les manitous s'agitent, outrés des agissements du docteur Iungherr. Les Wendigos appartiennent au monde des esprits. Ils en sont la canalisation de la rage, de la fureur destructrice, de la faim dévorante. Que des mortels tentent de les contrôler les enrage au plus haut point. Malheureusement, la frontière du monde des esprits n'est pas très poreuse dans l'état de Washington, où les traditions se sont perdues. Sauf dans la réserve de Spokane, où seul Saumon est très affaibli. Ne pouvant agir par eux-mêmes, les manitous tenteront d'aider les agents à mettre fin à l'hérésie que représente le projet du savant fou.

#### Scène 0 : Dossier d'enquête (Annexe 1)

Le B.I.A. a été contacté le mercredi 15 novembre 2017 par Jonah Tecuhtse, officier de la police tribale de la réserve de Colville, dans l'état de Washington (Annexe 2).

Lundi 13 novembre à 03h18, des témoins ont rapporté avoir vu un individu étranger à la réserve emmener par la force, dans un van noir, Luna Peqow, résidente de la réserve. Le véhicule ayant quitté la juridiction de la police tribale, l'enlèvement est devenu un crime fédéral.

L'officier de police en étant rapidement arrivé à la conclusion que ce n'était plus de son ressort, le dossier est très maigre. Il y est indiqué que la victime, Luna Peqow est âgée de 23 ans, que l'enlèvement s'est produit alors qu'elle quittait le domicile de ses parents au 1140 Cache Creek Road.

La retranscription de l'interrogatoire des témoins est lacunaire au point de ne pas mentionner leurs noms, sans toutefois avoir pris la peine de spécifier si la déposition était anonyme ou non.

Le véhicule du ravisseur est décrit comme un van Chevrolet G20 noir immatriculé dans l'état de Washington. Son numéro d'immatriculation n'a été que partiellement transmis et il est indiqué que le service des immatriculations n'a encore pas trouvé de correspondances.



### **Les indices :**

L'enlèvement a eu lieu dans la réserve de Colville → Scène 1

L'officier en charge s'appelle Jonah Tecuhtse → Scène 1

La victime s'appelait Luna Peqow → Scène 2

La victime sortait de chez ses parents → Scène 3

### Scène 1 : la réserve indienne de Colville

L'accueil réservé aux agents dans la réserve est pour le moins particulier. Dans un premier temps, personne, ni au sein de la police de Seattle, ni au sein de la police tribale de Colville, ne semble avoir été prévenu de leur venue. Il leur faudra donc aller par leurs propres moyens de l'aéroport de Seattle à la réserve de Colville. Une fois parvenus sur les lieux, nul besoin d'être fin psychologue pour remarquer qu'ils ne sont pas les bienvenus parmi les habitants de la confédération tribale.

De manière générale, le décor de la réserve manque cruellement de glamour. Malgré une forêt abondante et quelques tipis dressés dans la zone visitée par les touristes, l'essentiel de la partie habitée de la réserve consiste en un agglomérat de mobil home vétustes sur champ de détrit. La majorité des résidents errent, désœuvrés.

L'ambiance est lourde en présence des agents. Les indiens font mine de ne pas les entendre et de les ignorer quand les agents leur adressent la parole. Peu de résidents acceptent de leur parler. Au sein de la police tribale, les agents n'auront pas davantage de soutien. S'ils cherchent à parler à l'officier Jonah Tecuhtse, on leur répondra qu'il est « absent pour l'instant ». La vérité étant que Jonah Tecuhtse est la plus jeune recrue de la police tribale, il a suivi la procédure et joint le B.I.A. avant d'en référer à ses supérieurs. Lorsque ces derniers l'ont découvert, ils l'ont vertement réprimandé d'avoir contacté des étrangers à la tribu pour régler des « problèmes internes » et lui ont donné l'ordre de se faire discret jusqu'au départ des étrangers. Afin de conserver son emploi, Jonah s'est exécuté et est parti camper sans téléphone, pendant une semaine, sur les berges du fleuve Columbia.

Toutefois, les agents les plus discrets pourront épier quelques conversations à la dérobée. Les indiens au courant du pourquoi de leur présence dans la réserve, chuchotent en salish que « de toute façon, toutes ses disparitions, c'est la faute de ces foutus Spokane ! ».

Si par quelque moyen que ce soit, les agents arrivent à obtenir l'autorisation de fouiller dans les dossiers de la police tribale, ils découvriront que Luna Peqow est loin d'être la seule victime de rapt recensée dans la réserve depuis un an et demi.

### **L'intervention du royaume des esprits**

Si les agents piétinent et n'arrivent pas à entendre les conversations à la dérobée, Corbeau se montrera sous une apparence humaine. Le totem leur apparaîtra dans un lavomatique, prostré devant une machine à laver. Il se fera passer pour le parent d'un des enfants disparus, mettant les agents sur la voie des enlèvements multiples.

### **Les indices :**

Les habitants de la réserve pensent que la tribu Spokane est responsable de l'enlèvement → Scène 4

Les dossiers de la police tribale font état de plusieurs enlèvements en moins d'un an et demi → Scène 5

### Scène 2 : La victime, Luna Peqow

Les dossiers du B.I.A. concernant la victime sont minces. Elle bénéficie du certificat de sang indien, ce qui en fait une allocataire des dédommagements versés par le service financier du B.I.A. sis dans les locaux du Secrétariat d'Etat aux Affaires Indiennes à Washington D.C. Elle est âgée de 23 ans. Sa dernière adresse connue est au 1140 Cache Creek Road, Réserve indienne de Colville, état de Washington. Et comme tout citoyen américain, elle est endettée par un prêt étudiant, qu'elle rembourse



de son mieux. Elle ne fait l'objet d'aucun fichage dans une enquête menée par l'agence, n'est pas un membre connue d'une association fautive de trouble, ni de l'American Indian Movement ou de la Native Society ou d'une quelconque autre association de revendication amérindienne.

**Les indices :**

La victime habitait la réserve de Colville → Scène 1

Le domicile de la victime → Scène 3

Scène 3 : Le domicile de M et Mme Peqow

Habitant au 1140 Cache Creek Road, les parents de Luna Peqow sont dévastés par ce qui arrive à leur fille et doivent être les seuls habitants de la réserve heureux de voir débarquer le B.I.A. La famille Peqow appartient à la tribu des Palouses. Ils ont la chance d'habiter un pavillon modeste et non de vivre dans un mobil home. Chose rare au sein de la réserve, tous deux ont un emploi. Madame Alvina Peqow est l'institutrice en charge de la garderie tribale, salariée de l'association fédérale Native Education Service, tandis que M. Joseph Peqow est gardien de nuit dans un entrepôt d'électronique à Tonasket, une ville industrielle à une heure de route au nord de la réserve. Tous deux ont la quarantaine et Luna est leur unique enfant.

Madame Peqow est anéantie et ne pourra pas répondre aux questions des agents sans être interrompue par un torrent de larmes. Monsieur fera de son mieux, mais ne sait rien de la vie que peut mener sa fille dans la journée, quand il dort.

Aucun d'eux n'a été témoin de l'enlèvement. Madame dormait profondément et monsieur n'est rentré de son travail de nuit qu'aux alentours de 05h00. Les témoins mentionnés dans le rapport de l'agent Tecuhtse s'avèrent être des voisins de la famille Peqow sortant pour se rendre à leur travail.

La famille peut apporter les renseignements suivants : Luna a 23 ans, une chambre dans cette maison qu'elle n'occupe que le week-end et vit la semaine à Auburn, près de Seattle, dans un logement étudiant sur le campus de Green River College, où elle étudie l'aéronautique. Le logement est financé par la bourse d'étude qu'elle perçoit du B.I.E. (Bureau of Indian Education). D'après ses parents, Luna n'a pas de petit ami. C'est une enfant brillante et sans histoire, quoique légèrement renfermée sur elle-même ; au point de ne pas avoir d'ami de son âge dans la réserve. Ce qui n'est pas un mal, d'après son père, qui visiblement, n'estime guère la jeunesse désœuvrée de Colville.

Si les parents se sentent suffisamment mis en confiance par les agents, ils pourront laisser sous-entendre que la disparition de leur fille est un coup de la tribu Spokane, comme pour les autres disparitions.

**Les indices :**

Luna vit sur le campus de Green River College à Seattle → Scène 6

La tribu Spokane est accusée → Scène 4

Il y a eu d'autres disparitions dans la réserve de Colville → Scène 5

Scène 4 : la réserve Spokane (Annexe 3)

Si le décor change de Colville par ses vastes plaines remplaçant la forêt, par l'activité foisonnante des Spokanes en contraste à l'inertie de la confédération des tribus du Plateau et par les maisons de planches traditionnelles en forme de longs tubes aux toits de nattes de roseaux supplantant les mobil homes crasseux, l'ambiance chargée demeure similaire. Les Spokanes, pas plus que les Colville, n'aiment le B.I.A et ils ne cachent pas leur animosité envers les agents. De plus, il n'existe pas de police tribale au sein de la réserve. Ayant conservé un mode de vie traditionnel depuis des siècles, les Spokanes suivent les directives du conseil des anciens et chacun est le garant du respect ou non de leurs conseils.



Les agents les plus observateurs ou les plus discrets pourront, comme à Colville, surprendre des conversations en langue salish, à travers lesquelles transpire la colère des Spokanes envers leurs voisins de Colville. Les ressentiments les plus souvent exprimés sont que non content de posséder un bras du fleuve Columbia en aval du barrage de Grand Coulee, par lequel remontent les saumons, ces salauds de Colville vont encore jusqu'à enlever leurs femmes et leurs enfants pour que leur population ne descende pas en dessous du seuil minimum pour être reconnu par l'autorité fédérale. Des menaces sont même proférées et il semble qu'une guerre indienne couve entre les deux réserves. Il ne suffirait que d'une étincelle pour mettre le feu aux poudres entre Colville et Spokane.

### **L'intervention du royaume des esprits**

Même si le résultat n'est pas apparent, Cerf insuffle au maximum de ses pouvoirs aux agents afin de les protéger contre l'animosité des habitants de la réserve. Ils n'en ont pas conscience, mais sans l'appui du totem, ils auraient été victimes de jets de pierres ou pire avant d'être descendus de leur véhicule.

### **Les indices :**

Dans la réserve Spokane aussi, des personnes ont été victimes d'enlèvements → Scène 5

### Scène 5 : les disparus de Colville et Spokane (tableau récapitulatif en Annexe 4)

Selon les critères de recherche sélectionnés par les agents, le meneur de jeu est libre de leur fournir tout ou partie de la liste exhaustive des amérindiens enlevés par le Docteur Iungherr. Il est même fortement recommandé, pour plus de réalisme, d'ajouter d'autres noms de disparus n'ayant absolument aucun lien avec l'enquête en cours, tels qu'adolescents fugueurs ou indiens surendettés fuyant leurs créanciers...

Les seules victimes liés entre elles par leur ravisseur sont les suivantes :

- Lynn Joseph, 21 ans, enlevée de force le 05 décembre 2015 dans un van noir à la réserve de Spokane
- Mary Davis, 35 ans, disparue de la réserve Spokane le 09 juin 2016
- Daisy Shoni, 26 ans, disparue de la réserve Colville le 20 août 2016
- William Taiut, 10 ans, disparu alors qu'il jouait dans la plaine de la réserve Spokane le 14 septembre 2016
- Rachel Walla, 8 ans, disparue dans la nuit du 05 au 06 octobre 2016 de la réserve de Spokane
- Kevin Pawani, 7 ans, monté à bord d'un van noir à la sortie de l'école maternelle de la réserve de Colville le 18 octobre 2016
- Carla Tewalla, 31 ans, disparue de la réserve de Spokane le 13 novembre 2016
- Dylan Yari, 8 ans, disparu de la réserve de Spokane le 09 février 2017
- Alex Muskotok, 11 ans, disparu sur le chemin entre l'école de Colville et le mobil home de ses parents le 19 mars 2017

Et enfin, Luna Peqow, la jeune femme à l'origine de l'enquête du B.I.A.

**Attention** : la réserve de Spokane n'ayant pas de police tribale, les noms des disparus ne peuvent pas être obtenus d'une autre manière que par oral, il n'y a aucune trace informatique ou légale de ces disparitions ou enlèvement. Seuls les anciens du conseil sont sans doute au courant de toutes les disparitions survenues dans la réserve.

La police tribale de Colville et les anciens de Spokane ne faisant aucun effort pour faciliter la tâche aux agents, les recoupements et les recherches relatives à toutes ses disparitions seront longs et fastidieux. Le seul maigre point commun à toutes les disparitions de la liste à la disposition des agents : la semaine précédant chacune des disparitions, les victimes avaient fait des analyses de sang au Dispensaire Ambulant, alors de passage dans leur réserve.

### **Les indices :**

Avant chaque disparition, le victime avait fait faire des analyses de sang au Dispensaire Ambulant → Scène 7



## Scène 6 : Green River College

Situé à Auburn, dans la très proche banlieue de Seattle, à environ cinq heures de route de la réserve de Colville, Green River College est un campus universitaire accueillant des dizaines de milliers d'étudiants à travers cinq bâtiments (un administratif, le centre d'études aéronautiques, l'université de management et marketing, le centre de formation des Parcs Nationaux et le laboratoire de génie génétique).

Une rapide demande de renseignement au bâtiment administratif permet d'obtenir la résidence et le numéro de chambre attribués à Luna Peqow, ainsi que ses emplois du temps pour les DEUX cursus universitaires auxquels elle est inscrite. En effet, si Luna Peqow suit bel et bien un cursus en Technologie de l'Aviation, comme l'ont déclaré ses parents, la jeune femme avait suffisamment la tête sur les épaules pour savoir qu'une Amérindienne, même diplômée avec mention, aurait du mal à être embauchée dans une grande entreprise d'aéronautique. Aussi suit-elle en parallèle un cursus de Management des Ressources Forestières lui permettant de passer le concours de Ranger des Parcs Nationaux, où ses origines seraient moins problématiques pour trouver un emploi.

L'interrogatoire des professeurs et des camarades de Luna Peqow révèlent une personnalité bien différente de celle décrite par les parents. Si elle est certes toujours dépeinte en élève modèle, dont les notes lui promettent une brillante carrière, quelle que soit la voix qu'elle se choisira, la Luna dépeinte par ses amis n'a plus rien de la fille renfermée sur soi. Il semble que de s'être émancipée de la misère planant à Colville et de s'entourer de jeunes gens actifs et brillants de son âge ait permis à la demoiselle de s'épanouir.

D'après ses amis, Luna est travailleuse, peut-être, mais elle n'est pas la dernière à faire la fête, fais parti de plusieurs associations étudiantes (association de modélisme, gazette du campus et bénévole pour la WWF) et a un petit ami, Jamah Lopilongo.

Jamah est un afro-américain de 24 ans inscrit au cursus des Métiers de l'Aérospatiale, en bonne voie pour devenir major de sa promotion.

Peu de ses amis ont noté que Luna était plus stressée que d'ordinaire. Ceux l'ayant remarqué ont attribué ça à l'approche des partiels. En revanche, elle avait confié à Jamah avoir eu plusieurs fois la sensation d'être suivie par un van noir, environ trois semaines avant son enlèvement. Le jeune homme l'ayant poussé à aller voir le service de sécurité du campus, il est possible aux agents de retrouver trace de ladite plainte auprès de leurs archives informatiques. La plainte fait mention d'un van noir, sans spécification, ni de la marque, ni de l'immatriculation.

Dans le logement étudiant de Luna, les agents trouveront peu d'indices. En dehors de ses cours, de nombreux livres sur l'exploitation forestière ou sur l'ingénierie aéronautique, seul sort du lot un bilan sanguin à l'en-tête du Dispensaire Ambulant, pour un test de grossesse, négatif, et de dosages hormonaux, datant d'une semaine avant l'enlèvement.

### **L'intervention du royaume des esprits**

Si loin des réserves, les totems sont presque impuissants, toutefois Ours parvient, au prix d'un effort colossal, à déplacer les résultats d'analyses orientant vers le docteur Iungherr du reste de la pile de courrier bien ordonnée, afin d'attirer le regard des agents s'ils se sont avérés incapables de les repérer.

### **Les indices :**

Comme les autres disparus, Luna a fait un bilan sanguin au Dispensaire Ambulant → Scène 7

## Scène 7 : Le Dispensaire Ambulant

Au registre d'état des sociétés, les agents ne trouveront rien. Dans la base de données du Federal Health Service, il n'en est fait aucune mention non plus. Toutefois, en passant en revue la base de données des journaux locaux, les agents dénicheront un article du journal The Progress (Annexe 5).

Le Docteur Garry Iungherr a déposé une association de dépistage sanguin gratuit pour les défavorisés. Son association est propriétaire d'un van Chevrolet G20 blanc, qu'il utilise pour faire des



tournées dans tout l'état, notamment dans une douzaine des 27 réserves indiennes que compte l'état. Ce sont d'ailleurs les bénéficiaires les plus démunis qui baptisèrent le van du docteur « Dispensaire Ambulant ». Appellation que le docteur Iungherr reprit en en-tête des comptes-rendus de résultat.

### **Les indices :**

Le Dispensaire Ambulant est l'œuvre du docteur Garry Iungherr → Scène 8

### Scène 8 : Le docteur Iungherr

Entre son travail de chef de service et ses activités bénévoles, le docteur Iungherr est un homme auprès duquel il est difficile d'obtenir un rendez-vous. D'autant plus qu'il bénéficie d'amis hauts placés dans l'administration fédérale, descendants comme lui de la tribu Tawiscara et œuvrant à leur manière à la perte des natifs amérindiens.

Si les agents ont beaucoup de mal à obtenir un entretien ou, s'ils l'obtiennent, des informations de la part du brave docteur, Garry Iungherr est un personnage public. Il est donc facile de trouver des renseignements sur lui via les diverses agences de l'administration fédérale ou même par les réseaux sociaux ou les moteurs de recherche internet.

Garry Iungherr, né le 19 septembre 1970, de Frank Iungherr, contrôleur à l'I.R.S. et d'Annette Iungherr, née Coburn, femme au foyer à l'hôpital général de Seattle, diplômé d'un doctorat de génie génétique à Green River College en 1997, chef du service de thérapie génique du Seattle's University of Washington Medical Center depuis 2011. Ses recherches actuelles visent à éradiquer la mucoviscidose grâce aux progrès dans le domaine de la thérapie génique. C'est un quarantenaire séduisant et bien entretenu, aux tempes légèrement grisonnantes. A la fois intelligent et certain d'être intouchable, il aura réponse à tout pour ne pas s'incriminer, tout en donnant l'illusion de collaborer avec les agents.

Il possède au registre des immatriculations une Chevrolet Impala 2016 rouge. Un van Chevrolet G20 blanc bordé de rouge, dont l'immatriculation partielle du véhicule du ravisseur pourrait correspondre si le I était changé par un T n'est pas enregistré à son nom, mais à celui de son association de dépiége sanguin.

Auprès de l'administration fiscale et du service d'état des bâtiments, il est possible de savoir qu'en plus de son somptueux pavillon sur Nord West Esplanade à Seattle, avec vue imprenable sur la mer et Bainbridge Island et système de sécurité coûteux et efficace, le docteur possède un entrepôt dans la ville de Wenatchee, à mi-chemin de Seattle et des réserves de Colville et Spokane. Ledit bâtiment est déclaré inoccupé et inutilisé. Toutefois, une requête adressée au département de l'énergie via l'accord d'un juge ou d'un procureur permet de savoir que la consommation électrique de ce bâtiment est monstrueuse.

### **Les indices :**

Le docteur Iungherr dissimule certainement quelque chose dans son entrepôt de Wenatchee → Scène 9

### Scène 9 : L'entrepôt

#### **Le rez-de-chaussée**

La zone industrielle de Wenatchee est pratiquement désaffectée. La crise de 2008 a fait fermer boutique à la plupart des industries du comté et la reprise n'a pas encore eu lieu en cette zone. L'entrepôt appartenant au docteur Iungherr est totalement délabré et semble vide. Toutefois, un cadenas neuf maintient fermé le portail d'accès corrodé. De plus, en faisant le tour pour jeter un œil, les agents peuvent voir, garé à l'arrière près d'un quai de chargement, un van noir Chevrolet G20.

A l'intérieur, le bâtiment à l'air vide. La zone de stockage n'accueille que poussières. Pourtant, beaucoup de câbles électriques sont tendus et se dirigent dans une zone isolée du reste de l'entrepôt, où ils sont regroupés en fagot et plongent sous le sol à travers une goulotte. Dans cette pièce, la poussière est dérangée par de nombreuses traces de pas, de roues de diable, d'objets lourds trainés, etc. Un monte-charge alimenté semble avoir beaucoup servi.



### **Le sous-sol**

Au fur et à mesure de la descente, avant de sortir du monte-charge, les agents peuvent noter un bourdonnement régulier, sans doute dû à la forte consommation électrique, la perte totale du réseau téléphonique, ainsi qu'une odeur repoussante, mélange de formaldéhyde, de sang, d'excréments et de chairs en décomposition.

Lorsque la porte s'ouvre enfin, les agents découvrent une ancienne chambre de stockage aménagée en laboratoire de savant fou (Annexe 6). D'énormes machines déshumanisées brassent un liquide ambré à l'aide de gigantesques vis d'Archimède. Ces machines distribuent leur liquide à travers un réseau de pipettes automatiques répartissant perpétuellement dans une résille de milliers d'opercules montée sur une chaîne de production. La machine se poursuit vers des cuves à l'intérieur desquels flottent des fœtus à divers stades de croissance et se termine par une benne à l'intérieur de laquelle des centaines de nourrissons inertes gisent. Cette benne, via un rail, se déverse dans un hachoir à viande automatisé.

Si ce n'est déjà fait, il est fortement recommandé au meneur de jeu de déclencher l'Évènement 4.

### **L'intervention du royaume des esprits**

Afin d'attirer l'attention des agents, Loup a pris l'apparence d'un chien et, assis entre le van Chevrolet et la porte du quai de chargement, hurle à la mort. Un agent proche de ce totem peut avoir le sentiment que le chien essaie de le mettre en garde contre quelque chose de mauvais se trouvant à l'intérieur. Au moment où les agents ouvriront la porte du quai de chargement, le chien s'enfuira en couinant.

### Scène 10 : à pieds joints dans l'horreur

Une fois les agents prisonniers dans le laboratoire avec les Wendigos relâchés, chaque salle offre différentes opportunités. Libre à eux d'utiliser le matériel et la disposition des salles.

### **Le monte-charge**

Unique issue vers l'extérieur, la porte du monte-charge est bloquée par un vérin hydraulique. Afin de le désactiver, il faudrait défoncer le mur à la masse et trancher le tuyau d'arrivée maintenant la pression dans le vérin. Encore faut-il en avoir le temps avec des Wendigos affamés à ses trousses.

### **Le bureau**

Situé dans l'angle du bâtiment, proche du monte-charge, doté d'un seul accès, cette salle abrite toutes les recherches menées par le docteur Iungherr, ainsi que l'ordinateur portable sur lequel figurent tous ses fichiers, les vidéos de ses expériences et les preuves incriminantes. Il est recommandé aux agents de couper la connexion internet de l'ordinateur pour éviter que les fichiers ne soient expurgés à distance. Du temps passé par les agents à lire et compiler les notes du médecin permettent de se faire une idée globale de ses agissements.

Garry Iungherr a réussi à créer des Wendigos en forçant des enfants séquestrés à manger la chair de bébés issus de femmes violées. Pour plus de rentabilité, il a décidé de produire désormais des nourrissons in vitro à la chaîne en attendant de trouver comment produire des Wendigos directement in vitro, sans avoir à enlever d'amérindiennes pour prélever des ovocytes compatibles. En parallèle, il étudie les modifications neurophysiologiques entre les enfants avant et après leur transformation en monstre anthropophage afin de trouver un moyen de contrôler les Wendigos par des décharges électriques intracrâniennes.

Il y a également, posé sur le bureau, un téléphone fixe. Toutefois, l'activation de la quarantaine en a coupé la tonalité.

### **La machine à bébés**

Centre névralgique du laboratoire clandestin et pièce maîtresse du plan du docteur Iungherr, la machine n'offre cependant que peu d'opportunités pratiques de survie aux agents. Toutefois, les bébés étant la nourriture exclusive des Wendigos depuis le début de l'expérience, ils peuvent servir à détourner



l'attention en étant servis en pâture aux créatures, laissant un délai de fuite aux agents, au détriment de leur éthique et de leur santé mentale.

### **Le Gynécée**

C'est dans cette pièce que sont détenues les femmes disparues. L'odeur d'urine, de sang et de sueur empuantit l'atmosphère. Elles sont plus nombreuses que ce à quoi les agents ne s'attendaient, le docteur Iungherr enlevant des femmes dans d'autres réserves que Colville et Spokane. Au nombre de douze, toutes sont des natives amérindiennes arrachées de force à leur réserve. Elles sont sanglées à des lits d'hôpitaux pourvus de roulettes (donc peut pratiques pour servir de barricades contre un assaut de Wendigo). La plupart sont dans un tel état de choc qu'elles souffrent d'apathie ou d'une déconnexion totale d'avec la réalité. Luna Peqow se trouve parmi elle. Arrivée de fraîche date, la jeune femme a encore la force de crier et de se débattre avec ses liens jusqu'aux sangs. Que ce soit par l'observation et l'usage de leurs connaissances ou en interrogeant Luna, les agents finiront par apprendre que les femmes enfermées ici ont été victimes de sévices et de viols de manière répétées, mais que parfois, elles étaient endormies et conduites dans une pièce voisine, de laquelle elles revenaient avec une incision recousue au niveau de l'abdomen. Des connaissances médicales des agents permettent de déduire qu'il s'agit de prélèvements d'ovocytes.

Hormis les lits et les prisonnières, la pièce est entièrement vide au sol. En revanche, en prenant le temps de regarder en l'air, les agents peuvent apercevoir une bouche d'aération semblant être assez large pour qu'ils s'y glissent. S'ils l'empruntent, le conduit se dirige vers le fond du bâtiment et s'arrête au-dessus de la cuisine avant de se diriger à l'air libre, à la verticale, en parois lisses et grasses.

La salle possède deux ouvertures, l'une donnant face au hachoir automatisé, l'autre débouchant sur le sas de décontamination de la salle de prélèvement.

### **La salle de prélèvement**

Reproduction parfaite d'un bloc opératoire, cette salle contient scalpels, électrocardiogramme, lampe sans ombre, matériel de chirurgie à usage unique, six bonbonnes de protoxyde d'azote (anesthésiant) et tout ce qu'il faut au docteur Iungherr pour prélever de manière stérile les ovocytes à ses patientes.

La salle dispose d'un système d'extraction d'air dissocié du reste du bâtiment, trop étroit pour qu'un adulte s'y glisse et, de toute façon, entravé par les diverses épaisseurs de filtres antibactériens. En revanche, l'évacuation d'eau de la douche de décontamination donne directement sur les égouts, à conditions d'avoir le temps et le matériel nécessaire pour marteler le dallage au sol jusqu'à ce qu'il révèle un passage suffisamment large pour s'y glisser.

La salle possède deux issues, le sas de décontamination communiquant avec le Gynécée, ainsi qu'une porte donnant sur un couloir, face au chenil.

### **L'atelier**

Cette salle ressemble à un atelier d'informatique et contient de nombreux câbles, composants informatiques, plusieurs ouvrages de neurochirurgie, neuropsychiatrie, sciences comportementales, informatique, électronique et autres ouvrages techniques. Une étrange machinerie est même actuellement en construction dans un angle de la pièce (Annexe 7). Etant inachevée, il est impossible encore d'en déterminer la fonction.

Deux portes garnissent la pièce. L'une donne sur le couloir, face au chenil, l'autre directement dans le laboratoire.

Il est difficile de comprendre ce que cette pièce entretient comme rapport avec le reste de l'expérience menée par le docteur Iungherr, à moins d'avoir vu la vidéo sur son ordinateur détaillant ses recherches sur le contrôle mental par micro-électrochocs intra-encéphaliques.

En réalité, le médecin ne cherche pas seulement à produire en série des Wendigos, il veut aussi être capable de les contrôler. La machine en construction est prévue pour servir à la fois d'amplificateur pour la commande à distance des impulsions électriques et de centre de surveillance des activités synaptiques et cérébrales des Wendigos.



### **Le « chenil »**

Ici aussi l'odeur est insoutenable. Cette salle ne disposant que d'une seule issue, faisant face à la salle de prélèvement, contient six cages à l'intérieur desquelles se trouvent les enfants disparus. Ces derniers n'ont cependant plus rien d'humain. Leur transformation en Wendigo est évidente. Des canines surnuméraires, des griffes, une toison épaisse, des muscles de prédateur élané. De plus, leurs cages sont ouvertes depuis l'Évènement 4.

Un seul Wendigo a encore apparence humaine : Alex Muskotok. Sa transformation est encore trop récente pour qu'il ait acquis les caractéristiques physiques des autres Wendigos, il ne possède pas encore tous leurs pouvoirs. Mais il n'en demeure pas moins transformé en un monstre enragé à l'insatiable soif de sang humain.

### **Le laboratoire**

Cette pièce stérile munie de nombreux congélateurs, de deux microscopes, de réfrigérateurs, d'étuves sert à la conservation et aux analyses des gamètes utilisées pour alimenter la machine à bébés. D'un point de vue pratique, les lourdes paillasse permettent de facilement bloquer la porte pour empêcher les Wendigos d'y entrer, mais nécessitent une grande force pour être déplacées.

La salle dispose de deux issues, l'une menant directement à l'atelier, l'autre à la salle de repos. Un lave-main dans un angle de la salle indique qu'il y a une évacuation d'eau. Celle-ci est reliée directement au réseau d'égout. Il faut cependant du matériel et du temps pour briser le dallage au sol et s'offrir un passage suffisamment large vers la sortie.

### **La chambre froide**

Vide et inactive, la chambre froide est à température ambiante et représente le bunker d'isolation idéal. Sa porte ne peut cependant s'ouvrir que depuis l'extérieur. Elle s'avère donc plus utile pour confiner que pour se protéger. L'unique accès à la chambre froide se fait par la salle de repos.

### **La salle de repos/cuisine**

Cette pièce comporte peu d'instruments utiles à l'affrontement, hormis quelques couteaux, mais leur lame étant en acier et non en pierre, les Wendigos y seront immunisés. En revanche, toute les réserves de nourriture indispensables à la survie des agents sont concentrées ici.

Trois portes se trouvent dans la salle de repos, celle venant du laboratoire, une grande porte métallique menant à la chambre froide et une frêle porte de contreplaqué donnant sur le placard à balais.

Deux issues vers l'extérieur se trouvent dissimulées dans la salle de repos. Au plafond, la hotte d'évacuation des fumées de cuisson est un long conduit vertical aux parois lisses et grasses conduisant vers l'air libre. A l'inverse, sous l'évier à côté du plan de travail, quelques coups de masse dans le béton peuvent ouvrir un passage vers les égouts.

### **Le placard à balais**

Aussi ridicule cela puisse-t-il paraître, c'est ici que se trouvent concentrés le plus grand nombre d'objets utiles pour venir à bout des Wendigos. Leur vulnérabilité aux armes en bois fait des manches de balais les armes idéales pour les empaler. Leur sensibilité au feu trouvera de quoi faire avec tous les produits d'entretiens inflammables stockés là. De plus, une caisse à outils présente là peut aider les agents les plus ingénieux à concrétiser leurs plans de survie. L'unique accès au placard à balai se fait depuis la salle de repos.

### **L'intervention du royaume des esprits**

Bison fera de son mieux pour protéger les agents, renversant de manière inexplicable quelques meubles, obligeant les Wendigos à faire un détour et offrant quelques précieuses secondes aux agents pour fuir. Toutefois, aussi loin d'une réserve, son pouvoir est bien mince et il ne pourra pas faire plus de deux interventions avant d'être contraint de laisser les agents livrés à eux-mêmes.

### Epilogues

Les agents sortent vivants de l'entrepôt avec des preuves à charge → Évènement 5

Les agents sortent vivants de l'entrepôt, sans preuves malheureusement → Évènement 6

Les agents ne s'en sont malheureusement pas sortis vivants → Évènement 7



### Evènement 1

Déclencheur : si les agents se montrent un peu trop arrogant ou insistant, un peu trop sûrs d'avoir le droit de leur côté, dans l'une ou l'autre des deux réserves.

Alors que les agents tentent d'obtenir des informations en interrogeant les résidents de la réserve, un fracas les fait se retourner. Le pare-brise de leur véhicule a été victime d'un violent jet de pierre. Et s'ils ne s'éclipsent pas rapidement, ils pourraient bien être pris à parti physiquement, sans que la police tribale fasse un pas pour les secourir. Et même la protection de Cerf n'y pourrait rien changer.

### Evènement 2

Déclencheur : si les agents cherchent à s'attirer la sympathie des résidents d'une réserve en attisant leur haine séculaire de la réserve voisine OU si les agents mettent trop de temps (à la discrétion du meneur de jeu) à retrouver et ramener les victimes dans leurs foyers respectifs.

La tension entre les Spokane et les Colville atteint le point de rupture et une véritable guerre indienne éclate. Les uns effectuant des raids de pillage, ou des embuscades de guérilla contre les autres, plongeant les deux réserves dans un bain de sang. Les deux réserves n'ayant que peu d'habitants, les échauffourées ne dureront pas plus d'un mois ou deux.

Un tel dénouement marquerait non seulement une grande victoire dans la vengeance des Tawiscaras, mais jetterait un tel opprobre sur le B.I.A. à cause de son incapacité à maîtriser la situation que le budget de l'agence et sa côte de popularité (médiatique comme gouvernementale) plongeraient vers des profondeurs abyssales.

### Evènement 3

Déclencheur : n'importe quand après la Scène 2 et avant la Scène 6, surtout si les agents n'arrivent pas à découvrir par eux-mêmes la piste du Dispensaire Ambulant.

Le service des immatriculations de l'état de Washington appelle les agents pour leur faire part d'une correspondance découverte entre un véhicule de la marque Chevrolet, modèle G20 et l'immatriculation partielle relevée par les témoins. La recherche a été longue car une paire de lettres de l'immatriculation partielle était erronée, ce qui a valu une recherche manuelle après que le logiciel ait échoué. Toutefois, le véhicule trouvé n'est pas référencé de couleur noir, mais blanc à liseré rouge. Ce véhicule appartient à une association de dépistage sanguin, dont le fondateur est le docteur Garry Iungherr.

**Indice** : le véhicule du ravisseur pourrait être celui du docteur Garry Iungherr → Scène 8

### Evènement 4

Déclencheur : lorsque les agents pénètrent dans le monte-charge de l'entrepôt de Wenatchee

Une alarme silencieuse prévient le docteur Iungherr de l'intrusion dans son laboratoire. Libre au meneur de jeu de décider si le docteur laisse les agents explorer le laboratoire avant de les prendre au piège ou s'il le déclenche aussitôt qu'ils sortent du monte-charge. Le piège consiste en un verrouillage du seul accès (le monte-charge), ainsi qu'au déverrouillage des serrures magnétiques des Wendigos engagés au sein du laboratoire.

A partir de là, la rupture de ton du scénario doit être marquée. Ce n'est plus une enquête dans laquelle sont plongés les agents, il s'agit d'une opération de survie face à une meute de créatures nées des tréfonds de l'horreur.

### Evènement 5

Déclencheur : au moins un agent a réussi à fuir l'entrepôt avec les preuves à charge

Le ou les agents vont pouvoir constituer un solide dossier d'inculpation contre le docteur Iungherr et procéder à son arrestation. Malheureusement, avant qu'ait lieu le procès, inexplicablement,



le suspect sera retrouvé mort dans sa cellule, massacré à l'arme blanche, une hachette aux bords irréguliers, comme un tomahawk, selon le légiste. En effet, la tribu Tawiscara ne laisse aucune place à l'échec et ne prendra jamais le risque que son existence soit révélée au grand jour. C'est à cela que la secte des Femmes-de-la-Colère est entraînée. De plus, une fois le suspect décédé, si les agents souhaitent revoir des éléments du dossier, ils auront la surprise de découvrir que celui-ci a été classifié à un niveau d'accréditation dépassant le leur et que les preuves ont été transférées de la salle des scellés sur ordre direct du conseiller spécial au Secrétariat d'Etat aux Affaires Indiennes.

#### Evènement 6

Déclencheur : au moins un agent a survécu, mais n'a pu emporter aucune preuve matérielle

Le temps pour les agents de revenir avec des renforts, l'usine aura été nettoyée par le vide, puis par le feu. Toute tentative de faire inculper le docteur Iungherr se heurtera à un avocat, qui n'hésitera pas à montrer aux agents des vidéos de surveillance sorties de leur contexte et soigneusement sélectionnées, les montrant clairement s'en prendre physiquement à Alex Muskotok, le Wendigo ayant encore l'apparence d'un inoffensif garçonnet de 11 ans. L'avocat leur fait la proposition d'oublier de remettre ces bandes au ministère de la Justice si les agents, en contrepartie, oublient de s'intéresser plus avant au docteur Iungherr et aux incidents des réserves Spokane et Colville.

#### Evènement 7

Déclencheur : les agents n'ont pas survécu à leur enfermement dans l'entrepôt de Wenatchee

Le docteur Iungherr va pouvoir continuer ses expériences en toute quiétude, mais celles-ci prendront de nombreuses années avant d'aboutir et, en multipliant les enlèvements pour peaufiner son panel génétique, il prend le risque d'attirer l'attention du F.B.I. ou d'autres agents du B.I.A et d'être interrompu avant d'arriver au bout de ses expérimentations. De plus, si les agents ont donné leur dernière position à leur hiérarchie avant d'investir l'entrepôt, l'arrestation du docteur Iungherr pourrait bien survenir plus tôt que prévue.



Annexes :

1°) Dossier d'enquête transmis par l'officier de police tribal de la réserve de Colville Jonah Tecuhtse



# ALERTE ENLEVEMENT



## LUNA PEQOW



Date de l'enlèvement : lundi 13/11/2017 03h18  
Lieu de la disparition : 1140 Cache Creek Road, Réserve indienne de Colville

Rapport d'enquête préliminaire : Rédigé par : Tecuhtse Jonah

Les témoins présents sur les lieux déclarent avoir vu un étranger à la réserve entrainer de force mademoiselle Peqow dans un van Chevrolet G20 noir immatriculé dans l'état de Washington.

Le véhicule a démarré et a disparu en direction de l'est avant que les témoins puissent se porter au secours de mademoiselle Peqow.

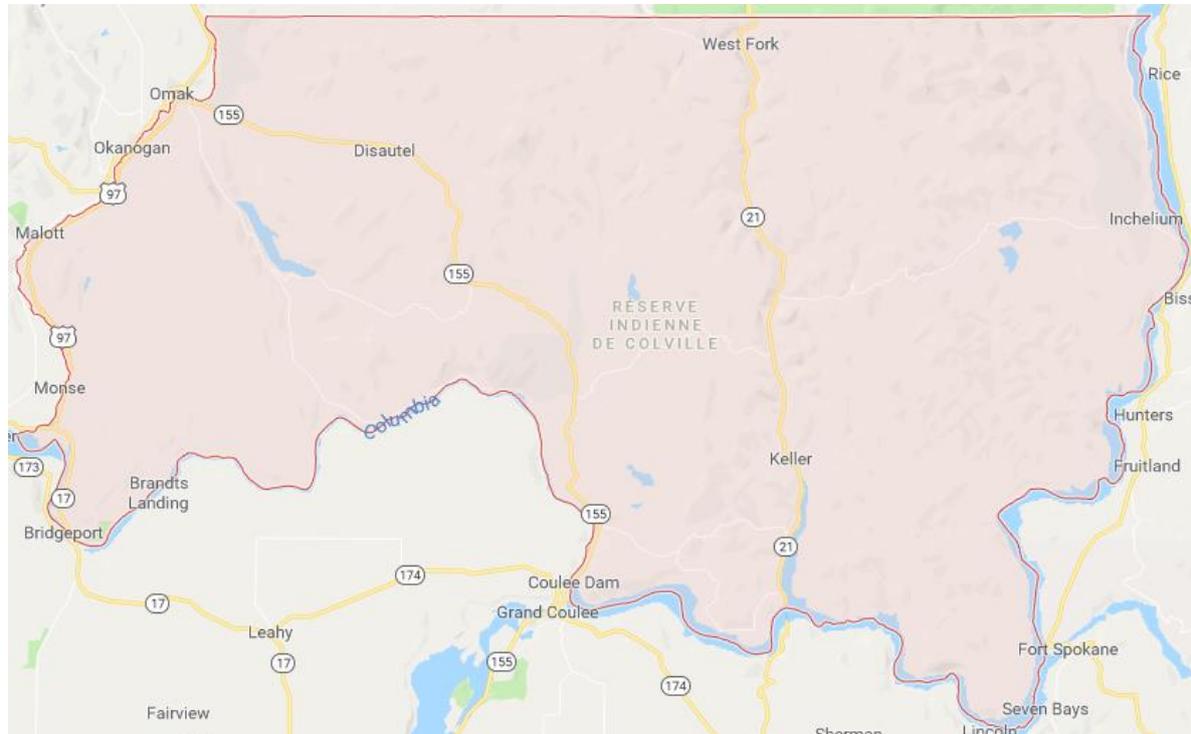
L'immatriculation partielle donnée par les témoins a été transmise au service compétent, ainsi qu'aux patrouilles de la police tribale de Colville et du central de la police d'état de Seattle, sans résultat jusqu'à présent.

Le crime ayant franchi les frontières de la réserve, il devient du ressort fédéral. La main est passée aux enquêteurs du B.I.A.



## 2°) Rapport du service Stratégie et Politique sur la réserve de Colville

**B.I.A. EYES ONLY**



Située à l'ouest du fleuve Columbia, dans l'état de Washington, à 4h30 de route de Seattle, la réserve indienne de Colville couvre une surface de 11 432 km<sup>2</sup> et abrite une confédération de 13 tribus (Chelan, Entiat, Lake, Methow, Mose, Nespelem, Nez Percés, Okanogan, Palouse, Sans Poils, Shuyelpsee, Wenatchi, Yakima), chacune étant trop petite individuellement pour être reconnue par l'autorité fédérale. La confédération des tribus du Plateau, comme ils se nomment, est en rivalité avec la réserve de Spokane, qui lui est contiguë à l'est du fleuve Columbia. En effet, les Spokane, suffisamment nombreux pour avoir leur propre autonomie tribale, ont toujours refusé de devenir la 14<sup>ème</sup> tribu de la confédération.

Les 13 tribus de la réserve de Colville sont de langue Salish, du groupe linguistique Okanogan.

Au dernier recensement (2016) la réserve comportait 7 418 habitants.

L'économie de la réserve est essentiellement basée sur l'agriculture et la pêche, ainsi que sur la production d'une unique scierie et de l'usine d'emballage de viande. Le taux de chômage avoisine le 80% au sein de la réserve. Le conseil tribal a été contraint d'interdire la présence d'alcool à l'intérieur de la réserve, mais n'a encore rien décidé quant aux jeux d'argent, d'après le dernier rapport de la commission des jeux de l'état de Washington.

Les rapports entre la réserve et l'agence sont conflictuels. Ils semblent garder du ressentiment des territoires qui leur ont été spoliés entre 1751 et 1823 par les colons via l'agence.

3°) Rapport du service Stratégie et Politique sur la réserve de Spokane

**BIA EYES ONLY**



Située à l'est du fleuve Columbia, dans l'état de Washington, à 6h00 de route de Seattle, la réserve indienne de Spokane couvre une surface de 3 164 km<sup>2</sup> et abrite la plus grande tribu de l'état de Washington, ayant toujours refusé d'être intégré aux 13 tribus plus petites formant la confédération des tribus du Plateau, répartis dans la réserve de Colville, qui lui est contiguë à l'ouest du fleuve Columbia.

La tribu Spokane est de langue Salish, du groupe linguistique Okanagan.

Au dernier recensement (2016), la réserve comportait 2 064 habitants.

L'économie de la réserve est essentiellement basée sur la pêche au saumon et la chasse du bison et du cerf blanc. Le taux de chômage est incalculable en raison du mode de vie des Spokanes, demeuré inchangé depuis pratiquement un millénaire. Ils pratiquent encore la chasse, la pêche et la cueillette, comme aux premiers jours. La répartition des tâches est encore sexuée. Les hommes fabriquent les outils, les maisons de planches, entretiennent les chevaux et partent chasser. Les femmes fabriquent les paniers en osier pour le stockage de la nourriture, le tissage des vêtements et sont seules autorisées à pêcher le saumon et à pratiquer la cueillette.

Les rapports entre la réserve et l'agence sont conflictuels. La présence d'une mine d'uranium à ciel ouvert à la frontière de la réserve exploitée de 1956 à 1962 a engendré des problèmes de santé chez les résidents, pour lesquels l'agence a mis longtemps avant d'intervenir. La procédure de décontamination n'a toujours pas été entamée faute de fond. De plus, ils nous reprochent de ne pas avoir empêché la construction du barrage de Grand Coulee, qui a provoqué la disparition du saumon dans l'embranchement du fleuve Columbia longeant la réserve et ayant inondé 895 km<sup>2</sup> de terres appartenant aux Spokanes.



4°) Tableau récapitulatif des différents résidents de Colville et Spokane victimes d'enlèvement ou de disparition depuis 2 ans

Date de la disparition	Etat civil	Sexe	Age	Réserve de résidence	Présence signalée d'un van noir
05/12/2015	Lynn Josephe	F	21 ans	Spokane	X
09/06/2016	Mary Davis	F	35 ans	Spokane	
20/08/2016	Daisy Shoni	F	26 ans	Colville	
14/09/2016	William Taiut	M	10 ans	Spokane	X
06/10/2016	Rachel Walla	F	8 ans	Spokane	
18/10/2016	Kevin Pawani	M	7 ans	Colville	X
13/11/2016	Carla Tellawa	F	31 ans	Spokane	
09/02/2017	Dylan Yari	M	8 ans	Spokane	X
19/03/2017	Alex Muskotok	M	11 ans	Colville	
08/11/2017	Luna Peqow	F	23 ans	Colville	X

5°) Article du journal The Progress

# The Progress

2014, november 21

## Un médecin chef donne de son temps aux démunis

Les plus nécessiteux ont un ange gardien. Le docteur Garry Iungherr, titulaire d'un doctorat de génie génétique obtenu à Green River College en 1997, chef du service de thérapie génique du Seattle's University of Washington Medical Center depuis 2011, a décidé que la santé ne devait pas être une question de portefeuille.

« J'estime que tous, même ceux n'ayant pas les moyens de s'offrir une mutuelle, devraient pouvoir faire gratuitement les dépistages des maladies les plus insidieuses de notre siècle. » déclarait le docteur Iungherr.

Afin d'allier le geste à la parole, le chef du service de thérapie génique a même été jusqu'à prendre sur ses journées de repos pour parcourir l'état offrir gratuitement ses services médicaux dans les foyers pour démunis, ainsi que dans les quelques vingt-sept réserves indiennes que compte notre bel état.

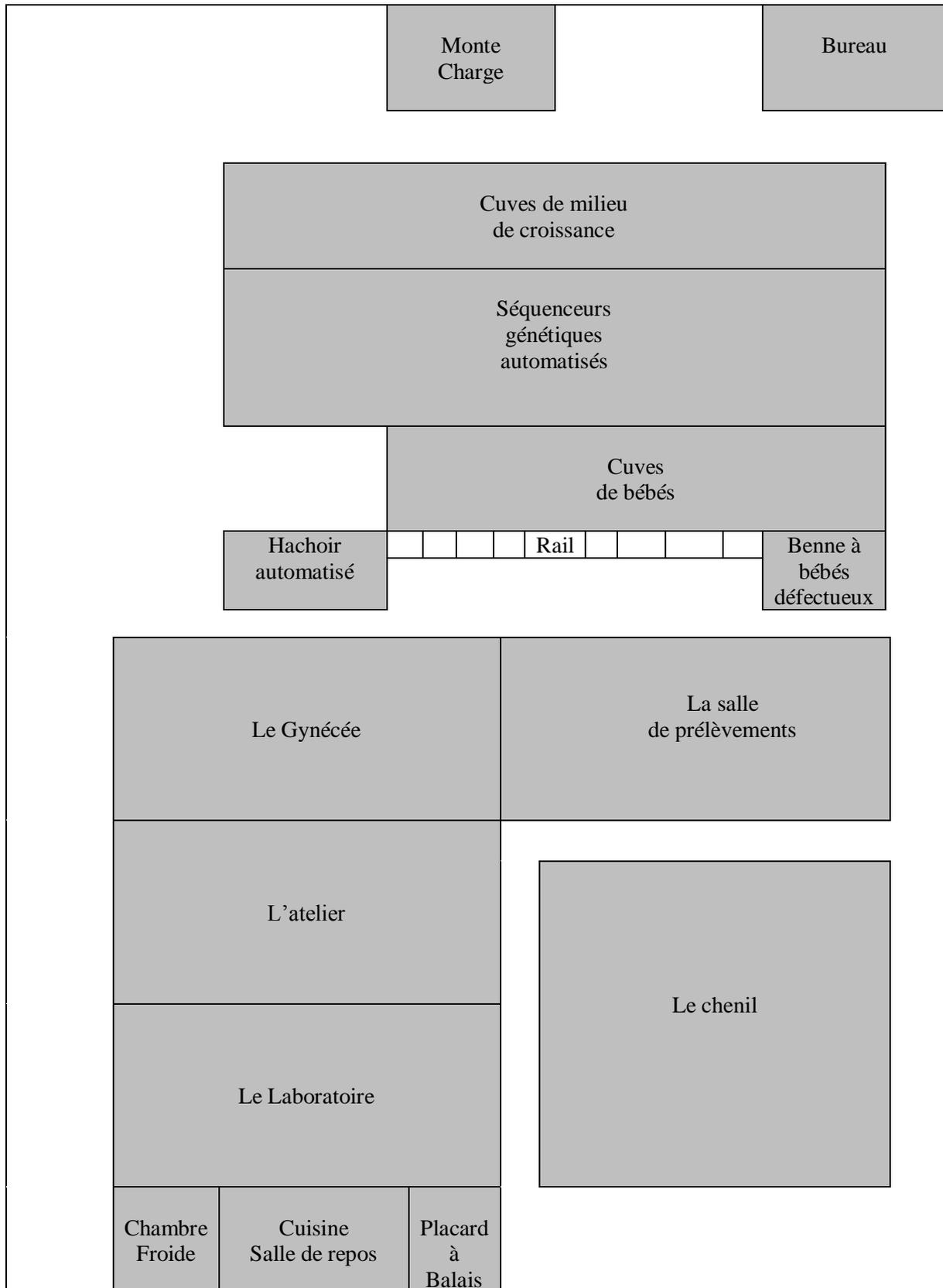
Le « Dispensaire Ambulant », tel est le nom que les habitués ont commencé à lui donner, si bien que le docteur Iungherr a repris l'intitulé à son compte, l'imprimant en en-tête de ses comptes-rendus de résultat.

Espérons que d'autres praticiens suivront cet exemple et qu'avec leur travail nous parvenions à faire reculer le taux de malades atteints du SIDA, d'hépatites, de cancer et des autres maux contre lesquels la médecine d'aujourd'hui s'efforce de lutter.

*Stanley Beckett*

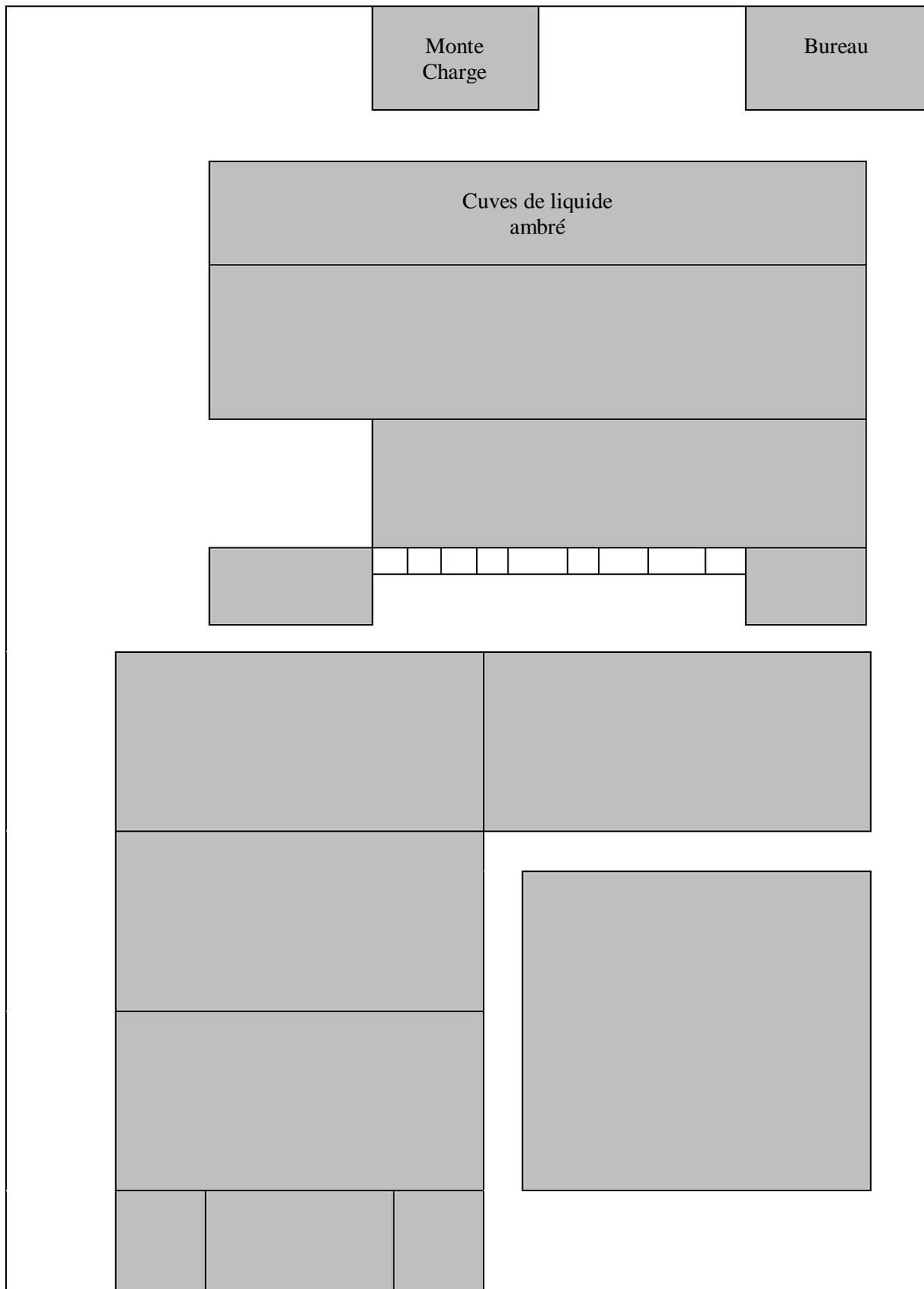


### 6.1°) Plans du laboratoire souterrain du docteur Iungherr



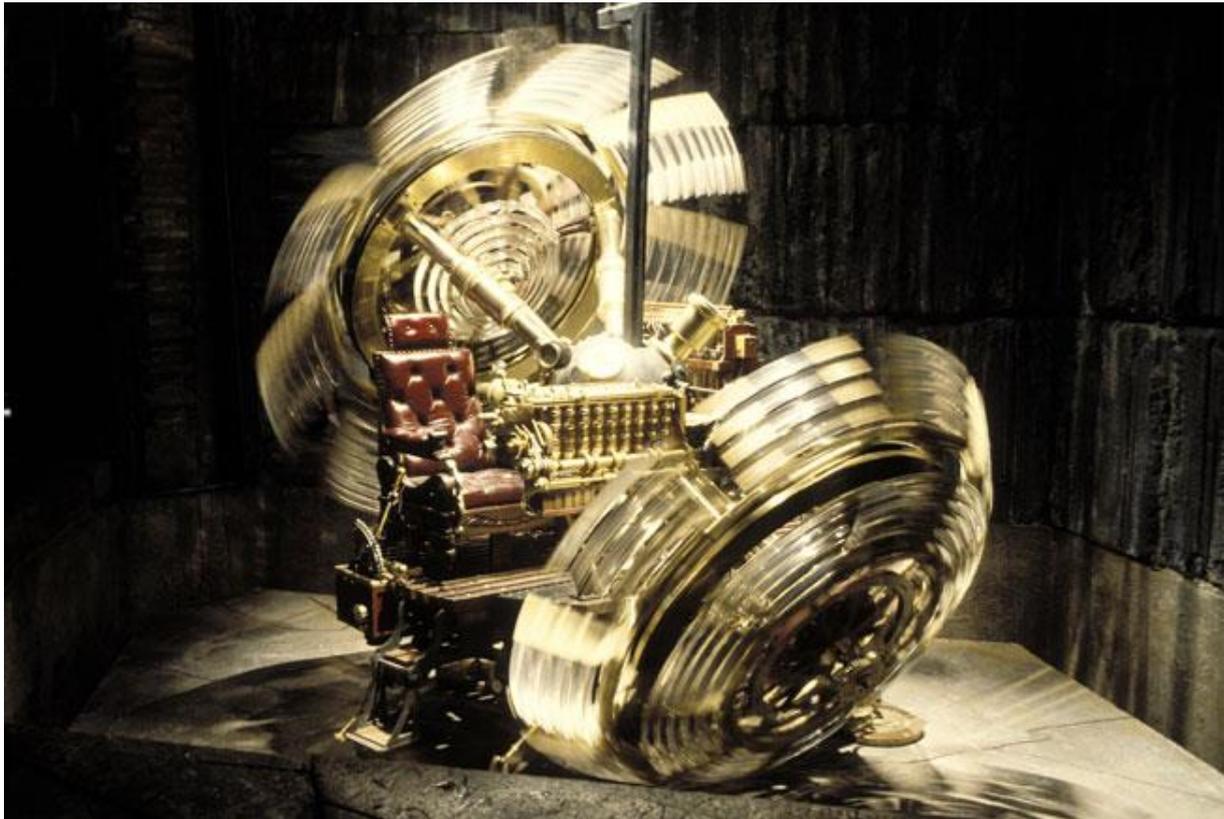


6.2°) Plans du laboratoire souterrain du docteur Iungherr (à l'usage des joueurs)





7°) La drôle de machine inachevée dans l'atelier



Les Personnages Non-joueurs

Nom : Docteur Garry Iungherr	Points de vie	8	
Totem : Coyote	Actions	2	
Cursus : Médecin	Déplacement	10m	
<b>Caractéristiques</b>	<b>Compétences</b>		
Force	1	Bluff	13
Constitution	1	Idée	12
Dextérité	3	Influence (médecin)	10
Intelligence	6	Influence (Tawiscara)	11
Sagesse	2	Langues (Anglais)	9
Charisme	3	Lire et écrire	9
		Psychologie	13
		Soins	12
<b>Atouts</b>		Technique (génie génétique)	12
<u>Appel à un avocat</u> : ne livre rien en séance d'interrogatoire sans l'accord de son avocat			



Alex Muskotok, Wendigo immature	Points de vie	16
<b>Caractéristiques</b> Force 5 Constitution 5 Dextérité 4 Intelligence 2 Sagesse 3 Charisme 2	Actions	2
	Déplacement	13m
	Bonus aux dégâts (mêlée)	+5
	<b>Compétences</b>	
	Athlétisme	12
	Esquive	7
	Mêlée	9
	Muscles	12
<b>Atouts</b> <u>Armure naturelle</u> : les dégâts subis par le Wendigo sont diminués de 2 <u>Sans repos</u> : le Wendigo n'a besoin ni de dormir, ni de respirer	Perception	6
	Peur	8
	Réflexes	8
	Résistance	9
	Survie	9

Autres Wendigos	Points de vie	16
<b>Caractéristiques</b> Force 5 Constitution 5 Dextérité 5 Intelligence 4 Sagesse 2 Charisme 3	Actions	2
	Déplacement	13m
	Bonus aux dégâts (mêlée)	+5
	<b>Compétences</b>	
	Athlétisme	12
	Esquive	7
	Mêlée	10
	Muscles	12
<b>Atouts</b> <u>Armure naturelle</u> : les dégâts subis par le Wendigo sont diminués de 2 <u>Invincibilité</u> : le Wendigo ignore les dégâts infligés par tous types d'arme, à l'exception des mains nues, du feu, des armes en bois, en pierre ou en argent <u>Régénération du charognard</u> : le Wendigo régénère 1 point de blessure pour chaque kilo de viande qu'il dévore. <u>Sans repos</u> : le Wendigo n'a besoin ni de dormir, ni de manger	Perception	6
	Peur	8
	Réflexes	8
	Résistance	9
	Survie	9



## Les prétirés

Nom : John Sherman / Totem : Aigle / Cursus : Agence Fédérale (D.E.A.)		
<p>Agent zélé de la D.E.A. (agence fédérale de répression des trafics de stupéfiants), John Sherman commis l'erreur de chercher à démanteler un trafic d'héroïne impliquant un grand nombre d'agents sous couverture de la C.I.A. Afin d'éviter une guerre des agences, ses supérieurs lui annoncèrent son transfert au B.I.A., bureau de Billings, Montana. Il intégra le groupe de terrain des tribus du Plateau, gérant les réserve des états de Washington, de l'Idaho et du Montana</p>		
<b>Caractéristiques</b>		Points de vie 8
Force	4	Equilibre mental 13
Constitution	1	Dés Kitski manitou 5
Dextérité	3	Actions 2
Intelligence	2	Déplacement 10m
Sagesse	5	Bonus au dégâts (mêlée) +4
Charisme	1	Bonus aux dégâts (tir) +3
<b>Atouts</b>		<b>Compétences</b>
<u>Interrogatoire subtil</u> : en discutant 3d6 minutes avec un individu, le personnage est capable de glaner 1 information utile sans que l'individu se rende compte de l'avoir divulgué		Athlétisme 6
		Diplomatie 6
		Fouille 10
		Influence (D.E.A.) 4
		Langues (Anglais) 8
		Langue (Salish) 8
		Lire et écrire 8
		Muscles 7
		Perception 11
		Pilotage (voiture) 9
		Psychologie 10
		Renseignement 7
		Tir 8
<b>Equipement</b>		
- un smartphone de service		
- un revolver Glock 19		
- 2 chargeurs de 17 balles (dont 1 engagé dans le Glock 19)		
- 1 paire de menottes		
- une carte d'agent fédéral du B.I.A.		

Nom : John Racoon / Totem : Bison / Cursus : Police locale (Seattle)		
<p>Natif de la réserve des Nez Percés, dans l'Idaho, John Racoon débuta sa carrière dans la police municipale de Seattle, croyant que la mixité culturelle d'une grande ville le libérerait de l'ostracisme qui avait marqué son enfance. Il s'avéra pour lui que le milieu policier est sans doute l'un des plus conservateur et chauvin qui soit. Après avoir subi les discriminations de ses collègues et les blâmes immérités, il postula au B.I.A. plutôt que de démissionner de la police. Sa demande fut acceptée début janvier 2017, faisant de lui le dernier agent à intégrer le groupe de terrain du Plateau</p>		
<b>Caractéristiques</b>		Points de vie 21
Force	2	Equilibre mental 9
Constitution	5	Dés Kitski manitou 2
Dextérité	1	Actions 1
Intelligence	1	Déplacement 3m
Sagesse	2	Bonus au dégâts (mêlée) +2
Charisme	4	Bonus aux dégâts (tir) +1
<b>Atouts</b>		<b>Compétences</b>
<u>Robustesse</u> : 1 fois par round de combat, une blessure subie par le personnage est réduite de 1d6 dégâts		Influence (police de Seattle) 7
		Influence (procureur de Seattle) 7
		Intimidation 7
		Langues (Anglais) 4
		Langues (Salish) 5
		Lire et écrire 4
		Perception 5
		Pilotage (voiture) 4
		Résistance 8
		Soins 4
		Survie 8
		Tir 4
		Volonté 9
<b>Equipement</b>		
- un smartphone de service		
- un revolver Glock 19		
- 2 chargeurs de 17 balles (dont 1 engagé dans le Glock 19)		
- 1 paire de menottes		
- une carte d'agent fédéral du B.I.A.		



Nom : John Igglespott / Totem : Cerf / Cursus : Département de la Justice		
<p>Jeune adjoint du procureur du Montana, John Igglespott a quitté son poste, malgré un début de carrière prometteur, à la suite de l'affaire Flathead contre l'état. A la fois ému par la douleur poignante des indiens victimes d'expropriation abusive et révolté par les agissements du bureau du procureur pour éviter que ne soient dédommagés les natifs et les propos racistes tenus en huis clos, John quitta le bureau du procureur et intégra le BIA, espérant pouvoir effacer la culpabilité s'étant emparé de lui depuis ce jour.</p>		
<b>Caractéristiques</b>		
Force	2	Points de vie 10
Constitution	2	Equilibre mental 10
Dextérité	2	Dés Kitski manitou 2
Intelligence	2	Actions 1
Sagesse	2	Déplacement 7m
Charisme	5	Bonus au dégâts (mêlée) +2
		Bonus aux dégâts (tir) +2
<b>Atouts</b>		<b>Compétences</b>
<u>Chance</u> : 1 fois par scénario peut relancer un de ses jets		Bluff 8
<u>Erreur administrative</u> : en 1d6 heures, le personnage peut créer 1 erreur administrative à l'encontre d'un individu, bloquant ses comptes bancaires, la suppression de données privées ou l'émission d'un mandat d'arrêt... L'administration met généralement 1d6 jours avant de repérer et corriger l'erreur.		Connaissances (Droit) 10
		Diplomatie 10
		Influence (procureur de l'état) 10
		Influence (juge) 10
		Influence (service des immatriculations) 9
		Intimidation 10
		Langues (Anglais) 8
		Langues (Salish) 8
		Lire et écrire 8
		Pilotage (voiture) 5
		Psychologie 7
		Renseignement 8
		Tir 5
		Volonté 10
<b>Equipement</b>		
- un smartphone de service		
- un revolver Glock 19		
- 2 chargeurs de 17 balles (dont 1 engagé dans le Glock 19)		
- 1 paire de menottes		
- une carte d'agent fédéral du B.I.A.		

Nom : June Ryan / Totem : Corbeau / Cursus : Universitaire		
<p>Jeune femme appartenant à la communauté irlandaise de Seattle, June Ryan est titulaire d'un doctorat de théologie, spécialisée dans les cultures natives amérindiennes. Militante convaincue, à sa sortie de l'université, elle a été volontaire pour l'association Médecins Sans Frontière pendant deux ans, avant de revenir au pays et d'intégrer le BIA pour défendre la cause des peuples premiers de l'Amérique. Son extrême engagement militantiste à toutes les causes perdues, cet élan à faire des esclandres pour rallier les autres à son point de vue socialiste, à la défense de la cause animale et des plus démunis, n'est pas sans lui valoir des soucis sociaux.</p>		
<b>Caractéristiques</b>		
Force	1	Points de vie 8
Constitution	1	Equilibre mental 15
Dextérité	2	Dés Kitski manitou 4
Intelligence	5	Actions 1
Sagesse	4	Déplacement 3m
Charisme	2	Bonus au dégâts (mêlée) +1
		Bonus aux dégâts (tir) +1
<b>Atouts</b>		<b>Compétences</b>
<u>Mauvais œil</u> : chaque round de combat, 1 action d'1 adversaire subit un malus de 2.		Connaissances (légendes indiennes) 13
		Connaissances (médecine) 11
		Idée 14
		Influence (universitaire) 10
		Langues (Anglais) 10
		Langues (Irlandais) 10
		Langues (Salish) 11
		Lire et écrire 14
		Pilotage (voiture) 7
		Soins 8
		Tir 9
<b>Equipement</b>		
- un smartphone de service		
- un revolver Glock 19		
- 2 chargeurs de 17 balles (dont 1 engagé dans le Glock 19)		
- 1 paire de menottes		
- une carte d'agent fédéral du B.I.A.		



Nom : Jane Kellawa / Totem : Loup / Cursus : Détective privé		
Indienne Cœur d'Alène plutôt solitaire et indépendante, elle quitta sa réserve pour chercher du travail à Billings. Elle assista le détective privé Richard Redderton pendant de nombreuses années, durant lesquels elle rendit service au bureau du BIA de Billings à plusieurs reprises. Bien qu'ayant appris toutes les ficelles du métier, l'état trouva toujours une excuse pour ne pas délivrer sa licence d'exercer à une native. Aussi, quand Richard Redderton fut abattu et qu'elle ne put reprendre l'agence, elle postula au BIA.		
<b>Caractéristiques</b>		
Force	1	Points de vie 8
Constitution	1	Equilibre mental 11
Dextérité	6	Dés Kitski manitou 2
Intelligence	3	Actions 3
Sagesse	2	Déplacement 16m
Charisme	3	Bonus au dégâts (mêlée) +1
		Bonus aux dégâts (tir) +5
<b>Atouts</b>		<b>Compétences</b>
<u>Attaque sournoise</u> : la première attaque de votre personnage inflige +1d6 dégâts		Bluff 9
<u>Rapidité</u> : 1 fois par séance, le personnage bénéficie d'une action supplémentaire		Discretion 11
<b>Equipement</b>		Escamotage 11
- un smartphone de service		Fouille 7
- un revolver Glock 19		Influence (détective privé) 7
- 2 chargeurs de 17 balles (dont 1 engagé dans le Glock 19)		Influence (chasseur de primes) 7
- 1 paire de menottes		Influence (police de Seattle) 7
- une carte d'agent fédéral du B.I.A.		Langues (Anglais) 6
		Langues (Salish) 7
		Lire et écrire 6
		Perception 6
		Pilotage (voiture) 6
		Réflexes 9
		Tir 10

Nom : Joan Jay / Totem : Ours / Cursus : Armée (armée de terre)		
Soldat d'infanterie démobilisée après la deuxième Guerre du Golfe, Joan Jay s'est retrouvée comme beaucoup de vétéran, rejetée par son propre pays et incapable de décrocher un emploi. Elle échoua au concours d'entrée de l'ATF à cause de la misogynie d'un instructeur, qui la sacqua, et dut se rabattre sur le BIA. Elle est le membre le plus anciens du groupe de terrain affecté aux tribus du Plateau.		
<b>Caractéristiques</b>		
Force	5	Points de vie 8
Constitution	1	Equilibre mental 11
Dextérité	2	Dés Kitski manitou 1
Intelligence	4	Actions 1
Sagesse	1	Déplacement 7m
Charisme	2	Bonus au dégâts (mêlée) +5
		Bonus aux dégâts (tir) +2
<b>Atouts</b>		<b>Compétences</b>
<u>Arts martiaux</u> : les dégâts à mains nues font +1d6 dégâts		Athlétisme 8
<u>Arme de guerre</u> : les dégâts réalisés avec les armes de guerre sont de 2d6 au lieu de 1d6		Influence (armée de terre) 8
<u>Puissance</u> : 1 fois par combat, une attaque de mêlée fait +1d6 dégâts		Langues (Anglais) 6
		Langues (Salish) 7
		Lire et écrire 6
		Mêlée 12
		Muscles 8
		Pilotage (voiture) 4
		Technique (électronique) 8
		Tir 8
<b>Equipement</b>		
- un smartphone de service		
- un revolver Glock 19		
- 2 chargeurs de 17 balles (dont 1 engagé dans le Glock 19)		
- 1 paire de menottes		
- une carte d'agent fédéral du B.I.A.		



## Le respect des contraintes

### **La forme**

33.327 signes (hors annexes, espaces non inclus)

39.702 signes (hors annexes, espaces inclus)

Durée de jeu estimée : environ 6 heures

### **Le fond**

Le thème : l'Homme et la Machine. Le thème, bien que peu présent en cours de partie, est au cœur de toute l'enquête. C'est autour de la machine à créer des êtres humains, apparaissant aux Scènes 9 et 10, que tout se joue.

Renversement scénaristique : tout d'abord scénario d'enquête classique, à partir de l'Événement 4 et/ou de la Scène 10, il bascule dans le scénario d'ambiance (horreur) et de survie.

L'intégration des images :



L'image l\_homme\_et\_la\_machine a servie d'inspiration à la section **L'intervention du royaume des esprits** de la **Scène 1**



L'image la\_machine\_a\_explorer\_le\_temps a été utilisée comme aide de jeu en **Annexe 7** pour représenter la machine sur laquelle travaille le docteur Iungherr pour contrôler à distance l'esprit des Wendigos.



L'image lautremonde a servie de base d'inspiration à la machine à produire de manière industrielle des nourrissons pour nourrir les Wendigos présente dans les **Scènes 9 et 10**



L'image le\_chien\_et\_la\_machine a servie de base d'inspiration à la section **L'intervention du royaume des esprits** de la **Scène 9**



Et enfin, l'image vis\_d\_archimede a servie d'inspiration lointaine à la présence anecdotique de vis d'Archimède brassant les cuves de milieu de croissance de la machine à produire de manière industrielle des nourrissons pour en maintenir la fluidité et l'homogénéité.