

FRONTIER MOTEL.
UN SCÉNARIO POUR REVES : AVENTURES PARANORMALES

SCÉNARIO : FABIEN DENEUVILLE
PERSONNAGES : VÉRONIQUE LEJEUNE



Notes au meneur :

Ce scénario est prévu pour être joué avec un groupe de personnages importants (4 à 10 joueurs). Les joueurs incarnent des personnages normaux ou presque. Alors qu'ils traversaient les Etats-Unis le long de la route 66 en bus, leur bus s'arrête à la nuit tombée au Frontier Motel. Ils ne savent pas que la soirée qui les attend sera très longue...

Dans ce scénario, l'ambiance est un mélange entre la murder party (chaque personnage a des secrets et certains peuvent être soupçonnés d'être les coupables du crime qui est mis en scène) et les épisodes d'*X-Files*. Complots, extra-terrestres et ambiances inquiétantes seront au programme.

Vous trouverez dans ces pages les personnages pré-tirés associés à ce scénario, ainsi qu'un descriptif des scènes. Ce scénario est prévu pour être joué en 2h30 à 4h, selon la durée des scènes. Pour jouer le scénario en 2h30, le meneur ne doit pas hésiter à bien cadrer les joueurs et déclencher les événements du scénario faisant avancer l'intrigue. Les scènes 1, 2 et 3 marquent le début de l'enquête, le meneur devrait, dans la version la plus courte y consacrer 1h en tout. La scène 4 est un événement qui sert à rythmer l'histoire, qui durera entre 20 et 30mn. Les scènes 5 et 6 marquent une accélération de l'action puis la résolution de l'enquête, elles devraient prendre en tout environ 1h. La scène 7 contient uniquement des informations à destination du meneur sur la clé du mystère.

1) Patrick, agent du FBI

procédures policières, interrogatoire, conduite sportive, tir au pistolet, athlétisme, bagarre, sens de l'observation

Force	Bon	
Résistance	Bon	Santé Bonne
Agilité	Moyen	
Perception	Excellent	
Éducation	Bon	
Apparence	Moyen	
Pouvoir	Faible	
AVANTAGES	pistolet, téléphone portable, carte d'agent, pouvoir détecteur de mensonge	

Vous travaillez pour le FBI mais vous devez rester très discret sur votre profession. Vous êtes un homme de terrain, la paperasse vous ennue. Vous êtes un as du pistolet et votre sens de l'observation est aiguisé : aucun détail ne vous échappe !

SECRET Votre mission : Vous savez que le FBI supervise des activités secrètes dans la région et même si votre curiosité vous pousserait à essayer de découvrir la vérité, vous devez tenir les civils à l'écart de tout cela.

2) Kelly, journaliste

se renseigner, chercher des informations, rédiger, mentir, observer, photographier

Force	Moyen	
Résistance	Bon	Santé Bonne
Agilité	Moyen	
Perception	Excellent	
Éducation	Bon	
Apparence	Bon	
Pouvoir	Faible	
AVANTAGES	magnétophone portable, appareil photo, carte de presse, réseau d'informateurs	

Vous êtes la meilleure pour fouiner partout. Sans cesse en quête d'un scoop, vous faites enquête sur enquête pour dévoiler certaines vérités bien cachées.

SECRET Vous connaissez le lieu pour y avoir déjà mené une enquête sur des OVNIS mais sans résultat. Mais vous ne vous avouez pas vaincue !

3) Robert, médecin légiste

procédures policières, toxicologie, anatomie, criminologie, traumatologie

Force	Faible	
Résistance	Moyen	Santé Moyenne
Agilité	Excellent	
Perception	Bon	
Éducation	Bon	
Apparence	Bon	
Pouvoir	Moyen	
AVANTAGES	trousse de premiers secours, matériel de prélèvements, enregistreur automatique	

Lorsqu'il faut apporter une preuve irréfutable contre un meurtrier, vous êtes le meilleur. Aujourd'hui le crime parfait est impossible car le meurtrier laisse toujours une petite trace que vous savez dévoiler.

SECRET Vous avez dissimulé une fois des preuves et écrit un faux rapport pour innocenter Kate, la fille d'un ami qui a tué son père accidentellement, selon ses dires, même si les circonstances de l'accident paraissent étranges. Elle est devenue par la suite psychologue et vous avez gardé le contact avec elle. Le doute et la culpabilité vous poursuivent depuis.

4) Kate, experte psychologue

psychiatrie, procédures légales

Force	Moyen	
Résistance	Moyen	Santé Moyenne
Agilité	Faible	
Perception	Bon	
Éducation	Bon	
Apparence	Bon	
Pouvoir	Excellent	
AVANTAGES	statut légal, pouvoir hypnose, contacts professionnels (médicaux, juridiques, policiers...)	

Lorsqu'il faut comprendre les méandres de l'esprit humain, vous êtes la meilleure. Que l'information soit enfouie dans les voiles obscurs du subconscient ne vous empêche pas de la découvrir, pour le bien de votre patient ou pour la sécurité de la société.

SECRET Vous avez eu une enfance douloureuse qui vous a marquée et vous en gardez des blessures profondes. Votre père était violent vis à vis de votre mère et un jour, sans vraiment vous en rendre compte, vous avez pris l'arme familiale et avez tué votre

père. Un ami de votre famille, Robert, médecin légiste, vous a aidé à couvrir ce meurtre. Vous êtes devenue psychologue pour comprendre ce qui vous a poussée à commettre un tel acte.

5) Sue, chercheur scientifique

enseigner, politique interne, domaine de prédilection : biologie.

Force	Moyen	
Résistance	Moyen	Santé Moyenne
Agilité	Bon	
Perception	Bon	
Éducation	Excellent	
Apparence	Bon	
Pouvoir	Faible	
AVANTAGES	matériel de prélèvements sur le terrain, ordinateur et téléphone portable	

Vous excellez dans votre domaine et il s'en est fallu de peu pour que vous soyez prix Nobel! Les agents du gouvernement n'hésitent pas à faire appel à vous. Lorsqu'il s'agit de comprendre parfois l'incompréhensible, vous êtes la meilleure. Vous savez analyser toutes les hypothèses.

SECRET Vous savez que le gouvernement a déjà caché des choses à la population mais pour vous, toute manifestation surnaturelle peut s'expliquer d'une manière scientifique et rationnelle.

6) Brian, militaire

camouflage, discipline, survie, tir au fusil, corps à corps, parachutisme, plongée sous-marine, athlétisme, explosifs

Force	Excellent	
Résistance	Bon	Santé Bonne
Agilité	Bon	
Perception	Bon	
Éducation	Faible	
Apparence	Moyen	
Pouvoir	Moyen	
AVANTAGES	couteau de combat, treillis camouflé, boussole	

Lorsqu'il s'agit de destructions ou d'actions désespérées de dernière minute, vous êtes le meilleur. Vous êtes un spécialiste des armes en tout genre et vous êtes un grand maître

en arts martiaux. Vous êtes un soldat d'élite. Que ce soit sur terre, sur mer ou dans les airs, vous êtes à l'aise pour combattre. Vous êtes en permission pour revoir votre famille mais vous êtes toujours aux aguets quoi qu'il arrive.

SECRET Vous êtes déjà venu vous entraîner par ici et vos supérieurs vous ont dit qu'il y avait un lieu classé « secret défense » dans la zone. Peu importe si ces rumeurs sont fondées ou pas, si le site est classé. Le règlement, c'est le règlement et il ne doit pas être enfreint.

7) Jennifer, artiste

marché de l'art, histoire de l'art, gestion d'image de marque, technique de prédilection : chant

Force	Moyen	
Résistance	Faible	Santé Faible
Agilité	Bon	
Perception	Excellent	
Éducation	Moyen	
Apparence	Bon	
Pouvoir	Bon	

AVANTAGES attaché de presse, début de notoriété, contacts

Vous savez ce que vous voulez et vous vous en donnez les moyens. Seule la gloire compte pour vous. Vous êtes prête à tout pour être sous les feux de la rampe et vous n'hésitez pas à écarter quiconque vous met les bâtons dans les roues.

SECRET Vous êtes persuadée d'avoir déjà été enlevée par des extraterrestres.

8) Dylan, sportif de haut niveau

gestion d'image, négociation, spécialité : football américain.

Force	Bon	
Résistance	Excellent	Santé Excellente
Agilité	Bon	
Perception	Moyen	
Éducation	Faible	
Apparence	Bon	
Pouvoir	Moyen	

AVANTAGES notoriété, coach, dopants divers, matériel sportif

Vous êtes en passe de devenir le meilleur dans votre discipline, même si cela vous demande beaucoup de sacrifices et d'heures d'entraînement. Vous vous astreignez à une discipline de fer.

SECRET Il vous semble avoir reconnu en la personne d'Andrew, le geek qui loge au motel un ancien « camarade » de lycée que vous savez complètement instable.

9) Michael, photographe

prise de vues, survie, langues, marchandage, athlétisme

Force	Moyen	
Résistance	Bon	Santé Bonne
Agilité	Bon	
Perception	Excellent	
Éducation	Bon	
Apparence	Moyen	
Pouvoir	Faible	
AVANTAGES	caméra, trousse de survie, carte de presse, contacts internationaux	

Votre goût des voyages, vous avez décidé de l'utiliser pour en vivre et pour vous permettre de continuer à parcourir le monde. Armé d'un calepin et d'un appareil photo ou d'une caméra, vous traquez l'image forte et exotique pour les plus grands magazines touristiques ou géographiques. Peuples, monuments, animaux... rien ne vous est étranger.

SECRET Vous êtes secrètement amoureux de Kelly, la journaliste que vous accompagnez partout et vous n'avez jamais osé le lui avouer. Vous faites tout pour exaucer ses moindres désirs.

10) Steve, agent de sécurité

intimidation, bagarre, détecter comportement suspect

Force	Excellent	
Résistance	Bon	Santé Bonne
Agilité	Bon	
Perception	Moyen	
Éducation	Faible	
Apparence	Bon	
Pouvoir	Moyen	
AVANTAGES	blouson renforcé (protection légère), bombe lacrymogène (augmente d'un niveau toutes les difficultés de la victime)	

Tantôt garde du corps, tantôt agent de sécurité dans des concerts, vous êtes un expert du combat au corps à corps.

SECRET Vous avez appris à vos dépens que vous ne devez faire confiance à personne, pas même à vous-même. Il vous arrive parfois d'avoir des moments d'absence.

1. Arrêt à la pompe

Cette description rapide vise à planter le décor uniquement. Le meneur ne devrait pas perdre de temps et passer au plus vite à la scène de crime. Les personnages sont en partance pour Los Angeles et voyagent en bus. Ce sont les passagers du bus et ils ont déjà fait plusieurs jours de routes ensemble, s'observant, discutant parfois entre eux. La nuit approche et le bus traverse les plaines désertiques de l'Arizona alors que le soleil se couche face à eux sur la route. Le chauffeur de bus, Jaimie, un texan bon vivant, dégarni et joufflu, annonce qu'il va s'arrêter pour faire le plein, c'est le moment d'une pause pour ceux qui en ont besoin. Le motel est un endroit hallucinant, au milieu de nulle part. Une vieille enseigne *Frontier Motel* rouillée le signale au bord de la route. Un bâtiment principal avec un étage est situé près des pompes à essence. Accolé à ce bâtiment, une annexe où se trouvent quelques autres chambres. Au delà, le désert et une zone rocheuse à l'horizon. Le bus s'arrête et Jaimie descend se diriger vers le comptoir à l'intérieur de la boutique relai. Un des personnages (Kate si ce personnage est joué) est pris d'une envie pressante et va vers les toilettes, sur un côté du bâtiment. Les autres personnages sont libres de faire ce qu'ils veulent (rester dans le bus, aller dans la boutique,...).

2. Scène de crime

Quelques minutes plus tard, alors que Jaimie s'impatiente près du comptoir, un coup de feu se fait entendre suivi d'un bris de vitre et d'un claquement de bois sourd. Cela venait de l'arrière-boutique. Les personnages devraient agir, Jaimie se met à paniquer. Les personnages peuvent essayer de crocheter ou d'enfoncer la porte de l'arrière-boutique. S'ils traînent trop, ils finissent par voir du sang couler sous la porte. En enfonçant la porte, ils arrivent sur la scène du drame. Dans la petite arrière-boutique où se trouvent des étagères de stock, un petit bureau avec un ordinateur et des livres de compte, une fenêtre a été brisée, donnant sur la cour intérieur prêt de l'annexe et un homme portant un uniforme professionnel Frontier Motel (chemise brune, pantalon de jean) gît sur le sol, mort, le sang coulant d'une plaie par balle dans son torse, au niveau du cœur (ce qui explique l'abondance du sang). La scène est sanglante, choquante pour des personnages qui n'ont jamais vu cela. L'homme a la bonne quarantaine, de corpulence moyenne, les cheveux poivre et sel, le visage marqué par les rides de la vie. Son cadavre gît sur le sol. Le moindre poste de police se situe à plusieurs centaines de miles ! Même si les personnages préviennent la police (avec un téléphone à pièce par exemple ou un téléphone de service derrière le comptoir), ils ne pourront pas être là avant le lendemain matin. Il faut faire quelque chose ! Les personnages peuvent s'occuper du corps, éponger le sang, examiner la scène, ou tout autre action qui leur passerait par la tête, mais assez vite, ils sentent bien que le coupable doit bien se trouver aux alentours. Voilà les indices qui peuvent être récoltés sur la scène, selon ce que les personnages examinent et si besoin, sur réussite d'un jet de Perception.

- On peut voir dans le cadavre une balle, au niveau du cœur. C'est une balle d'un pistolet de gros calibre. Elle est clairement la cause de la mort. (Facile)
- La vitre a été brisée par un petit objet contondant. (Facile) Si l'un des joueurs soupçonne la crosse d'un pistolet, il aura raison. Il y a des éclats de verre à l'extérieur, dans la cour.
- Les étagères de la pièce contiennent des denrées, du stock pour la boutique. Elles sont particulièrement bien rangées. (Facile)

- Sur le bureau, on peut trouver des livres de compte, de stock, des factures. Elles sont établies au nom de Jared Mills, Frontier Motel. Les cartes de visite sur le bureau portent ce nom et le logo du motel : c'est le nom de la victime. Il y a une photo de lui plus jeune et d'un jeune enfant sur le bureau : lui et son fils. (Facile)
- Il n'y a aucune trace de l'arme du crime dans la pièce. (Moyen)
- Il y a une trousse à pharmacie qui contient du matériel de premier secours, ainsi que des pilules de somnifère (Moyen)
- Une caméra de surveillance est située dans la pièce, mais elle est probablement factice car il n'y a aucun poste de contrôle dans le bâtiment (Difficile)
- Le bureau est légèrement décalé par rapport au mur, de travers, comme s'il avait été bougé ou percuté. (Difficile)

Si le légiste ou la scientifique prennent le temps d'examiner le corps ou de faire des prélèvements, ils pourront obtenir des informations supplémentaires, sur réussite d'un jet, mais cela prendra un peu plus de temps.

Une première autopsie du corps (jet d'Education) révélera plusieurs choses :

- La balle a été tirée à bout portant, comme en témoignent les brûlures autour de la peau à l'endroit de l'impact. (Facile)
- Il n'y a aucune trace de lutte sur le corps, ni même sur les vêtements. En fait le cadavre est très « propre », hormis la plaie sanglante, un peu trop même. (Moyen)
- En retournant le corps et en le déshabillant, on peut voir que la victime était déjà allongée sur le sol quand a eu lieu le tir. (Difficile)

Une analyse plus poussée du sang ou de certains tissus par la biologiste pourra donner les résultats suivants, sur un jet réussi d'Education :

- La concentration en globule rouge/globules blancs dans le sang de la victime n'est pas normale. Son plasma est beaucoup plus riche en protéine. Aucune maladie sanguine connue ne cause cet effet (Facile)
- Les tissus de peau de la victime sont également étranges. Les pores de l'épiderme sont très réguliers, un peu trop. (Difficile)

Assez rapidement, le coup de feu a dû attirer l'attention de Jeff Mills, le fils de Jared, qui viendra du bâtiment annexe en traversant la cour, affolé. Cela devrait arriver avant que les analyses ne soient terminées, pour ainsi occuper tous les PJ. Pendant ce temps, Jaimie reste en retrait, assis à une table, le regard hagard. Un peu plus tard, il demandera à l'un des PJ s'ils ont appelé la police. Puis il annonce qu'il ira dormir dans le bus si on le cherche.

3. Interrogatoires

Le premier interrogatoire sera probablement celui de Jeff Mills, qui est complètement en état de choc. S'il voit le cadavre de son père, il se mettra dans un véritable déni, avant de fondre en larmes. Pour pouvoir l'interroger, il faudra d'abord le calmer, l'aider à encaisser le choc et seulement ensuite il sera possible de lui parler. C'est un jeune homme d'à peine 20 ans, maigre, de taille moyenne, les cheveux bruns très courts. Voilà les quelques informations que l'on peut tirer de l'interrogatoire :

- Jeff vivait seul avec son père pour tenir le motel. Il lui donnait des coups de main de temps en temps.
- Sa mère est partie vivre avec un autre homme, à Las Vegas. Jeff ne lui a jamais pardonné, c'est pour cela qu'il avait choisi de vivre avec son père.

- Le motel a toujours bien fonctionné, les comptes ont toujours été dans le vert, ce qui est étonnant vu le peu de clients, mais il attribue cela à la bonne gestion de son père.
- Son père n'avait pas d'ennemis. De temps en temps, des illuminés viennent dans la région pour chercher des extra-terrestres, mais ils ne sont en général pas dangereux.
- Pour se défendre, son père disposait d'un pistolet de gros calibre (celui qui a servi au crime : mais aucune arme ne peut être retrouvée sur la scène de crime).
- Il y a un seul client au motel actuellement, un certain Andrew, venu pour chercher des UFO. C'est probablement lui qui a commis le crime et si ce n'est pas lui, c'est l'un des PJ (il peut se mettre à soupçonner les PJs et finira par les sommer de trouver qui est le coupable, sinon il les dénoncera à la police).

Pendant que se termine l'interrogatoire, les analyses scientifiques peuvent suivre leur cours. Si les PJs ne vont pas voir spontanément pour trouver Andrew, il finira par descendre, se demandant ce qui se passe. Sinon, en jetant un œil au registre du motel, on peut voir qu'il dort en chambre 4, juste au-dessus de la pièce réserve où a été retrouvé le corps. Les cheveux châtain, frisés, les yeux clairs mais un peu fous, un T-shirt « I want to believe », il a la vingtaine également et parle vraiment comme un illuminé.

- Les extra-terrestres, pour lui, vont bientôt se manifester, c'est une question d'heures ou de jour.
- Il est abasourdi par la nouvelle du meurtre de Jared Mills. C'était « un bon gars » qui ne cherchait pas d'histoires. C'est sûrement un fou qui a fait le coup.
- Il a des preuves d'une présence extra-terrestre. Il peut montrer une photo un peu floue prise au polaroid où l'on distingue vaguement une forme dans le ciel derrière les nuages : info ou intox ? Difficile à dire.
- Cela fait 2 jours qu'il est ici et il avait prévu de rester 2 autres jours encore avant d'aller plus loin dans le désert, vers une autre zone.

A l'issue de ces interrogatoires, avec les derniers résultats des analyses, les personnages devraient pouvoir commencer à échafauder des hypothèses. Le meneur devrait les laisser réfléchir un peu. Si la situation est trop calme, le meneur peut également mettre en scène une crise de folie de Jeff, qui s'énervera et cherchera un coupable, sans forcément chercher de preuves. Les PJ devront le calmer. La nuit est maintenant complètement tombée depuis le temps. Les personnages peuvent décider d'aller se coucher, ou bien être interrompu par l'événement suivant, que le meneur devrait lancer dès que l'action retombe un peu.

4. Des lumières dans le ciel

Un flash de lumière verte éclate dans le ciel du désert, suivi d'un autre puis d'encre un autre. Si les personnages vont voir à la fenêtre, ils peuvent voir un nouveau flash étrange illuminer le ciel, venant semble-t-il de la zone rocheuse qui est à plusieurs centaines de mètres du motel. Jeff restera stupéfait, mais Andrew sera complètement fou : « Ce sont eux ! » et il prendra son appareil photo.

Si les personnages veulent aller voir, le meneur devrait les laisser libre de s'organiser : y vont-ils tous ? Seulement une partie ? Que font-ils d'Andrew et Jeff ? Les flashes continuent de se répéter et de s'intensifier. Les personnages peuvent s'approcher, dans le désert, vers ces rochers d'où semblent provenir ces lumières. L'ambiance est inquiétante au possible, et ils peuvent parfois même apercevoir une sorte de forme dans le ciel au fur et à mesure qu'ils se rapprochent.

En s'engageant au milieu des rochers, ils peuvent se rendre compte que la lumière devient très intense, à la limite de l'aveuglant. Ils finissent par baigner complètement dans une lumière verte, avec ces flashes aveuglants de temps en temps, et commencent à entendre et à ressentir un vrombissement assez puissant, qui fait vibrer même le sol et la roche. Le MJ ne devrait pas hésiter à rendre l'ambiance de plus en plus mystérieuse et inquiétante : les PJs doivent avoir peur de s'avancer.

Au détour d'une paroi rocheuse, ils peuvent voir l'origine de la lumière : une forme sombre dans le ciel que l'on ne peut que deviner au-delà du faisceau lumineux. C'est de là que vient cette vibration, de plus en plus assourdissante. Un autre spot lumineux, plus clair (blanc), descend dans un bruit strident, auquel les personnages doivent résister pour ne pas avoir à se boucher les oreilles (Résistance). Ce spot erre sur le sol, cherchant quelque chose... peut être les personnages... le spot semble se rapprocher à tâtons des personnages. Si l'un d'entre eux reste sur place ou plonge dans le faisceau, il tombera inconscient sous l'intensité du bruit (et pourra revenir à lui à la fin de la scène, mais avec aucun souvenir de ce qui s'est passé, son dernier souvenir remontant à la sortie du bus). C'est ce qui arrivera à Andrew, s'il est là et qu'aucun des PJ ne maîtrise son enthousiasme (ou sa folie, selon le point de vue). Puis d'un seul coup, dans un vrombissement, la forme disparaît, les personnages plus vigilants (Perception) pourront avoir eu l'impression de voir la forme sombre qui était au-dessus de la lumière partir vers la gauche, très furtivement.

5. Une silhouette dans la nuit

Si tous les personnages ne se sont pas rendus aux lumières, vous pouvez revenir un moment sur ceux qui sont restés au motel. Ils ont tout vu, de loin, uniquement en entendant des bruits étouffés. Le fils Mills reste sans voix. Après coup, une fois remis, il dira qu'il avait déjà vu cela une fois ici, il y a longtemps, mais il a toujours cru que ça n'avait été qu'un rêve (en réalité il était enfant et c'est son père qui lui avait fini par faire accepter cette version). Laissez ensuite un peu agir les joueurs avant de revenir au groupe dans les montagnes.

Les yeux de ces derniers se réhabituent à l'obscurité et alors qu'il se décident à repartir, ils peuvent entendre comme des bruits de gravas, faibles, mais relativement proches. S'ils vont voir, ils peuvent entrapercevoir une silhouette humaine, de corpulence moyenne (les cheveux poivre et sel de dos, s'ils sont suffisamment rapides et on de quoi l'éclairer) qui se faufile entre les rochers. S'ils courent après ou cherchent à lui tirer dessus, il s'enfuit et la course-poursuite s'engage ! L'homme finit par disparaître dans une anfractuosité au creux d'un rocher : cela semble être une impasse, mais un PJ vigilant pourra découvrir un boîtier bien dissimulé dans une niche qui fait pivoter un pan de roche. Une échelle métallique descend dans le sol et s'engage dans un couloir souterrain de type bunker, éclairé par intermittence par des lampes d'une lumière blanche assez violente si elle est regardée en face. Il n'y a qu'un seul couloir, l'échelle se situe à une extrémité et il s'enfonce sur plusieurs centaines de mètres en ligne droite (en s'orientant, on se rendra compte que c'est la direction du motel). Si les PJs ont été assez rapides, ils peuvent entendre des bruits de course dans le tunnel, suivi d'un petit bruit électronique et d'un fracas métallique. Sinon, le couloir est désert.

Si des PJ sont restés au motel, une réussite sur un jet Très Difficile de Perception permettra d'entendre ce fracas, comme semblant provenir de très loin sous la terre (avec un écho dans l'arrière salle où a été trouvé le corps). S'ils retournent à ce moment là dans l'arrière-salle, vous pouvez leur décrire ce qu'il reste du corps (s'il est toujours

là, sinon les PJs peuvent voir cela à l'emplacement où se trouvait le corps) : le cadavre et toute trace de sang ont disparu : il ne reste à la place qu'une sorte de mousse blanche étrange et visqueuse. Voilà de quoi les surprendre. Si un scientifique en prélève et l'analyse, il se rendra compte d'une part qu'elle est légèrement urticante au contact de la peau et d'autre part qu'elle est composée de fibres de carbone, d'eau, mais également, d'autres éléments, totalement inconnus et comportant quelque chose ressemblant vaguement à de la nanotechnologie, mais sans aucun rapport avec une technologie en cours d'utilisation ou de développement.

6. La porte du mystère

Au milieu du couloir souterrain se trouve une porte, une sorte d'immense porte blindée, façon coffre-fort, avec un système de fermeture et de verrouillage très avancé. Un œil averti en déduira aussi qu'il y a sûrement des caméras de surveillance, sans forcément exactement savoir où. L'entrée ne se fait que sur combinaison d'un code et application d'une empreinte digitale. Autrement dit : infranchissable pour les personnages. Par contre, un personnage connaissant un tant soit peu les infrastructures gouvernementales, pourra reconnaître que ce genre de technologie de fermeture est utilisé dans les installations de plus haut niveau de secret défense... on pourra donc en déduire que derrière la porte se trouve une installation du gouvernement. Cela peut diviser le groupe, selon les personnages joués, puisque certains ne seront pas en faveur d'aller plus loin, tandis que d'autres voudront savoir. Ce dilemme doit éclater autour de la table de jeu et annonce bientôt la fin de l'enquête. De toute façon a priori, il n'y a aucun moyen de franchir cette porte.

Si les personnages insistent, tout ce qu'ils peuvent faire, c'est peut être (avec un Jet Très Difficile et une compétence se rapprochant de l'informatique ou de la sécurité) obtenir, à partir du système d'empreintes digitales un historique des passages : les derniers datent de la fin d'après midi (18 :37), du tout début de soirée (20 :18 soit quelques minutes après l'heure du crime) et au milieu de la nuit (02 :42, quelques minutes après la manifestation UFO), toutes avec les mêmes initiales : JM. Mais l'ouverture est impossible à pirater, pas sans du matériel adéquat et très pointu. Et ce sera de toute façon probablement vu par les caméras de surveillance. Si les PJs restent trop curieux une alerte peut se déclencher, voire un gaz somnifère se dégager de près de la porte. Ceux qui restent endormis au pied de la porte se retrouveront sans aucun souvenir depuis la descente du bus, de l'autre côté du rocher à l'extérieur, avec l'impression d'avoir fait un rêve étrange.

A l'autre bout du couloir se trouve une autre échelle métallique, avec un levier, qui mène cette fois par une trappe sous le bureau dans la pièce où a été trouvé le cadavre ! Les PJ peuvent alors tous se retrouver dans le motel et partager leurs découvertes. Le lever du jour approche, la police va bientôt arriver. Jeff Mills ne sait toujours pas ce qu'est devenu son père et il veut savoir. Les joueurs devraient se mettre d'accord sur la version qu'ils vont raconter à la police.

Si le meneur a le temps, il peut jouer cette scène, à l'aube, où une voiture de police arrive au motel et 2 cops, assez peu conciliants et se la jouant cow-boys viennent relever les indices, boucler la zone et commencer l'enquête officielle. Ils demanderont alors aux personnages de s'expliquer. Le meneur peut aussi leur demander de formuler à chacun une hypothèse sur ce qui s'est passé.

7. La vérité est ailleurs

Selon les rôles joués et les prises de positions des personnages (et la version qu'ils livreront), ils peuvent être mis sous les verrous, emmenés au poste pour un interrogatoire plus poussé, ou relâchés une fois interrogés pour qu'ils puissent reprendre leur voyage en bus. Il ne leur restera que les hypothèses qu'ils ont pu formuler et plus de questions que de réponses. Une explication possible est fournie ci-dessous à l'attention du meneur, mais pour garder le mystère et le côté « X-Files » du scénario il ne devrait pas la révéler complètement au joueur, mais peut être seulement indiquer laquelle des hypothèses des joueurs était la plus proche de celle-ci.

Le Frontier Motel n'est qu'une façade. Jared Mills est un agent de l'Etat, gérant l'accès à un laboratoire ultra-secret, où sont expérimentés différentes technologies de pointe, dont certaines d'origines extra-terrestres. Parmi elles, des technologies aéronautiques (expliquant l'aéronef et les effets vus dans les rochers) et des biotechnologies ultra-avancées (expliquant le cadavre trop propre et son étrange décomposition). Ne souhaitant plus tenir ce rôle trop difficile après de longues années de service, il a décidé de prendre sa retraite et toute cette affaire est une mise en scène savamment orchestrée pour lui permettre de disparaître et de reprendre une nouvelle vie. Une copie conforme de son corps a été préparée dans le laboratoire, et en début de nuit, il l'a amenée dans l'arrière boutique et l'a « tuée » (même si cette copie était déjà inerte) avec son arme. Faisant croire à un meurtre véritable il a cassé une vitre avec la crosse de son pistolet avant de disparaître dans la trappe (d'où le bureau déplacé). Ne voyant pas les visiteurs partir depuis la caméra de surveillance, il a alors voulu leur faire peur à l'aide des jouets aéronautiques du laboratoire. Son plan final est de partir, une fois la police venue, les lieux bouclés et tout le monde parti, abandonnant son fils, mais libre de reprendre une nouvelle vie...