



Que
Brûlent
les Planches!

Un scénario Monde des Ténèbres 2.0
par Christophe "BJ" BREYSSE
campagne Larmes de Sang épisode III

PRESENTATION

Jusqu'à maintenant les **PJs** ont été confrontés au surnaturel mais pas réellement directement. Dans ce scénario ils vont littéralement plonger dedans. C'est encore une fois une trame orientée enquête mais là on monte d'un cran. Les **Pjs** vont devoir démêler une affaire vieille de 20 ans et comprendre les motivations de chacun des intervenants de l'histoire. De plus ils devront user de leurs influences plus qu'à l'habitude. C'est un très bon moyen de leur faire comprendre qu'ils ne doivent pas se reposer que sur eux-mêmes pour agir mais qu'ils ont besoin des autres tout en tachant d'être discrets.

SYNOPSIS

Dans ce quatrième scénario de la campagne **Larmes de Sang**, les **PJs** vont enfin avoir un contact avec un groupuscule secret qui étudie les créatures de la nuit, enfin essaye de le faire assez laborieusement, **Humanitas**. Suite à cette rencontre ils vont se lancer sur une enquête relative à des phénomènes apparemment fantomatiques dans un théâtre abandonné devant être rasé. Durant leurs recherches ils auront l'occasion de découvrir un horrible secret relatif à la section Psy de l'hôpital. Les indices collectés les mèneront inmanquablement à se rendre dans le théâtre, s'ils ne sont pas prêt pour ce qu'ils vont y vivre ils courront un très grand danger. Propulsés dans une sorte d'illusion reprenant le contexte de la dernière pièce qui y a été jouée, ils devront comprendre les raisons pour lesquelles le

fantôme d'une actrice morte 20 ans plus tôt reste accroché ici. En faisant en sorte que les événements de la pièce de théâtre soient effectivement joués lors de cette hallucination et en retrouvant la trace de sa rivale, ils apaiseront le fantôme.

LE MESSAGE CODE

Tout commence par un coup de fil quelques semaines après les événements vécus dans "**Souviens-Toi !**". Les **PJs** ont repris leur vie routinière. Petit à petit ils commencent à douter de ce qu'ils ont vécu. Non pas qu'ils soient sous une influence mentale qui les fasse oublier, mais plutôt parce que leur esprit rationalise, interprète, classe et sélectionne leurs souvenirs. C'est l'instinct de préservation qui agit. Or, ce soir là, leur vie va basculer de nouveau.

L'un d'eux reçoit un message sur son portable et cela même s'ils avaient utilisé le numéro de l'inspecteur **Parkins** avec une cabine publique. A l'autre bout une voix féminine parle lentement en insistant sur certains mots : "*Monsieur Edwards c'est Natasha votre REPRESENTANTE pour la marque Flakurley. Je n'ai pu recevoir votre dernier APPPEL, j'en suis désolée. Je suis DISPONIBLE pour vous EXPLIQUER les dernières nouveautés sur à nos produits. Souhaitez-vous un RENDEZ-VOUS afin que nous puissions nous RENCONTRER ? Pourquoi pas DEMAIN ? Nos locaux se trouvent près du PARC Washington, nous sommes loin du CENTRE et la circulation est plutôt TRANQUILLE. L'activité est assez INTERESSANTE en ce moment et les locaux seront plus calmes*"

juste après l'heure de fermeture.
Bonne journée. "

Sur un jet réussi en **Astuce + Investigation** toute personne qui entend ce message se rendra vite compte qu'il renferme un autre message constitué des termes sur lesquels l'interlocutrice a appuyé pendant son discours : " **REPRESENTANTE, APPEL, DISPONIBLE, EXPLIQUER, RENDEZ-VOUS, RENCONTRER, DEMAIN, PARC, CENTRE, TRANQUILLE, INTERESSANTE, ATTENDS.** ". En quelques mots c'est un rendez-vous dans le **Parc du Centre** (et non le parc **Washington**) pour un rendez-vous juste après l'heure de fermeture des locaux de la société **Flakurley** (qui existe bel et bien mais n'a rien à voir avec tout ça) afin de leur expliquer des choses intéressantes. Libre à vous, cher Conteur, de ne pas livrer à vos joueurs le véritable contenu du message caché en les laissant interpréter tout cela.

Bien entendu ils peuvent se rendre au mauvais parc, à la mauvaise heure, etc. Ils n'y trouveront personne. Les membres d'**Humanitas** estiment que s'ils ne sont pas capables de trouver la bonne marche à suivre seuls il est inutile de leur donner leur chance. S'ils galèrent trop donnez leur un coup de main, après tout il faut bien que l'histoire continue, non ?

LE RENDEZ-VOUS

C'est sur un banc du **Parc du Centre** que les personnages retrouvent à l'heure convenue un homme d'une quarantaine d'années. A leur approche il leur souris et les invite à faire quelques pas. S'ils ont un peu peiné à trouver

le sens du message codé il leur adressera une boutade gentille puis se présentera : **Charles Rowins**. Brun, coupé court et rasé de près, aux yeux verts, athlétique, il porte une longue veste en cuir datant des années 60 qui a appartenu à son père et qu'il entretient avec grand soin. Il a un léger accent New-Yorkais.



Charles va être direct avec eux sans toutefois comprendre le secret qui l'entoure. Il leur montrera un grand chêne centenaire, au

centre du parc. Le reste de la végétation semble éviter un certain périmètre autour de l'immense arbre et aucun animal n'y a trouvé refuge. En fait, plus ils s'en approchent et plus ils sentent une sensation diffuse de malaise. Il leur expliquera que cet arbre fut un énorme casse tête pour ceux qui créèrent ce parc. Tout d'abord parce que nulle autre végétation que la mauvaise herbe ne pousse autour, ensuite parce qu'aucun oiseau, aucun écureuil, même pas les insectes, ne vient dessus. Et enfin parce qu'à chaque fois qu'un homme a voulu s'en approcher pour l'abattre il n'a pas put. Après cette courte présentation il leur demandera ce qu'ils en pensent...

Bon, on peut imaginer deux réponses extrêmes à cette question et toutes les nuances intermédiaires : " *il y a certainement quelque chose de surnaturel avec cet arbre* " ou " *quelle est la caractéristique logique et explicable de cet arbre qui cause tout ceci ?* ". **Charles**

écouterait patiemment leurs réponses puis continuerait en expliquant que cet arbre est très vieux, il prend donc toutes les ressources autour de lui et empêche ainsi d'autres végétaux de se développer. Ensuite il est malade et les animaux sentent cela et ne lui trouvent aucun intérêt, la pollution n'est pas étrangère à cela ni le fait qu'il puise une partie de son eau dans une nappe phréatique polluée. Bref il terminera sa démonstration par le fait que les réponses à des questions ne sont pas toujours soit les plus évidentes soit les plus farfelues et pourtant...

Il posera alors une autre question : les **Pjs** croient-ils en l'existence du surnaturel ? Là encore il écouterait leurs réponses. Ceci fait il continuerait son explication. Il est de ceux qui croient que des forces surnaturelles existent, bien au-delà de croire il a des preuves de leur existence. Il se tournera alors vers les **Pjs** en leur expliquant que s'ils ont eu ce numéro de téléphone c'est que **Parkins** avait une bonne raison de le leur donner. Enfin il leur demandera s'ils veulent en savoir plus. Normalement la réponse est oui, dans le cas contraire soit vous pouvez expliquer aux **Pjs** qu'ils devraient faire un petit effort pour aller dans le sens du scénario soit, vous adaptez la suite de celui-ci à leur réponse.

HUMANITAS

Le froid commence à tomber dans le parc bientôt déserté. Quelques promeneurs se hâtent de rejoindre la sortie et **Charles** propose d'aller se réchauffer dans un pub proche. Il semble y être connu car

le barman les conduit immédiatement dans un coin reculé de l'établissement et leur apporte du café bien chaud. Le lieu ne paye pas de mine, c'est un bar-restaurant comme les autres, recevant chaque jour de nombreux clients à la mine désabusée et aux espoirs brisés par une vie morne et difficile. Une télé au-dessus du comptoir diffuse les dernières nouvelles, toutes plus malheureuses les unes que les autres, par la bouche d'un présentateur que le maquillage peine à cacher des traits tirés et des yeux absents. Une fois installés, **Charles** pose quelques questions aux **Pjs** sur leur vie. Il ne cherche pas à être indiscret, en fait chacune de ses interrogations peut aisément être obtenue autrement (vie professionnelle, famille, loisirs, projets). Puis il entame son histoire.

Dix ans plus tôt il était cadre commercial pour une importante société de distribution offrant à ses clients une vaste gamme de produits de bureautique. Sa première rencontre avec le surnaturel s'est passée lors de l'un de ses voyages. Il était basé à **New-York** et prospectait les environs de **Washington**. Ce client, **Josh Borram**, l'avait invité chez lui pour finaliser un contrat juteux qui promettait de propulser la carrière de **Charles** vers des sommets de réussite. Il était question de l'implantation d'une agence locale d'une société de service dont **M. Borram** était le représentant. Il se souviendrait toute sa vie de cette soirée horrible. A peine étaient-ils passés à table que des hommes ont fait irruption dans la maison. Ils n'ont que peu prêté attention à **Charles** et se sont jetés sur

Borram. Ce dernier eut alors une réaction incroyable. Vif comme l'éclair il sortit de sa veste une arme et abattu deux des agresseurs avant qu'ils ne l'atteignent. Lorsque les autres furent au contact il brisa net la nuque de l'un d'eux d'un coup de poing au visage et immobilisa les deux derniers sous la massive table en chêne du salon qu'il avait soulevé et propulsé sans aucune difficulté. C'est alors qu'un nouvel individu a pénétré dans la maison et immédiatement **Charles** a ressenti un malaise profond accentué par une petite voix dans son fort intérieur qui lui disait de fuir au plus vite. Mais, paralysé par la peur il ne bougea pas. Le nouvel arrivant félicita Borram pour ses talents ainsi que son " *Maître* " pour son enseignement. Il précisa que ce ne serai pas suffisant contre lui, un **Seigneur de la Nuit**. Dans un cri de rage **Borram** déchargea son arme sur l'inconnu qui ne cilla pas, avançant toujours. Lorsqu'il se trouva en face de lui **Borram**, paralysé par la peur, se mit à gémir. L'inconnu lui prit la gorge et le souleva aisément, il lui dit qu'il avait un message pour son " *Maître* " et que **Borram** serait à la fois le message et le porteur de celui-ci. Il ouvrit une bouche et dévoila des crocs saillants qui se plantèrent rageusement dans la gorge de **Borram**. Son corps fut secoué de spasme violents jusqu'à ce qu'il retombe inerte. Les hommes de main s'étaient relevés et évitaient de regarder la scène, détournant leurs yeux du spectacle horrible qui se déroulait devant eux. Il ne sait pas pourquoi ils n'ont pas fait attention à lui. Ils partirent en emportant le corps, laissant **Charles** en état de choc. C'est au petit matin qu'il réussit enfin à

s'en sortir. Pour la première fois de sa vie il avait été témoin de l'existence de créatures des ténèbres. Désormais il allait essayer d'en savoir plus.

Dans les mois qui suivirent il s'investit dans sa recherche de la vérité et il rencontra d'autres personnes aux mêmes préoccupations. La confiance établie, ils fondirent un groupe d'étude pour comprendre la nature de ce monde secret peuplé de choses surnaturelles. **Humanitas** est né ainsi et **Parkins** en faisait partie. Aujourd'hui les **Pjs** ont l'occasion d'établir des relations avec d'autres personnes qui ont aussi approché le surnaturel et qui pourraient les aider tout comme eux peuvent le faire. Il termine sa démonstration par la question la plus importante : *veulent-ils tenter l'aventure ?* Il précisera qu'une fois qu'ils auront fait ce choix il n'y aura pas de retour en arrière, non pas qu'**Humanitas** veuille garder ses secrets, mais que l'approche des ténèbres crée un lien fort et addictif qui emprisonne les gens dans une spirale sans fin de recherche de la vérité.

Supposons qu'ils répondent oui. Dans le cas contraire peut-être qu'ils voudront poser des questions. **Charles** restera évasif, il comprend bien les hésitations des **Pjs** mais lui aussi doit rester prudent car les créatures qui vivent dans les ténèbres ont des serviteurs que nul ne peut différencier du commun des mortels jusqu'à ce qu'il soit trop tard.

LA MISSION

Charles sera satisfait de l'accord des Pjs, il leur proposera immédiatement de se mettre sur une affaire étrange, celle du **Théâtre de la Traverse**. En quelques mots il explique que les travaux de réfection sont actuellement interrompus parce que les ouvriers ont peur, ils prétendent qu'un fantôme y rôde. Plusieurs accidents ont été signalés. Le maître d'œuvre et le propriétaire sont actuellement en justice, l'un refusant de continuer les travaux, l'autre exigeant qu'il le fasse. Pour peu qu'ils soient discrets les Pjs devraient pouvoir s'introduire dans les lieux aisément. Charles leur demande d'enquêter. Il leur rappelle l'épisode de l'arbre et leur dit de bien se garder de toute conclusion hâtive. Il leur fournit un dossier complet dans lequel ils vont apprendre l'historique du théâtre, des coupures de journaux et les récents événements. Il leur rappelle aussi qu'**Humanitas** n'est pas là pour combattre ces phénomènes surnaturels, qu'une fois qu'ils seront suffisamment renseignés une décision sera possible.

Sur ce il leur laisse un numéro de téléphone en précisant d'une part qu'il donne sur une boîte

vocale qu'il consulte régulièrement et, d'autre part, que désormais ce sera plus facile de le contacter. Il se lève et s'en va, les Pjs se retrouvent seuls. Ils vont pouvoir commencer l'enquête. A partir des journaux il ne sera pas difficile de trouver des informations sur l'histoire du théâtre et des récents événements. Cela leur ouvrira des pistes pour leur mission.



L'HISTOIRE DU THEATRE DE LA TRAVERSE

Cet établissement a été construit voilà un siècle grâce à **Madame Meredith Slapson**. Riche veuve férue de culture, elle en a

financé tous les travaux et organisé son ouverture. L'administration du lieu fut confiée à une sorte d'association : le **Comité pour la Culture d'Expression** (CCE) qui s'en est occupé jusqu'à sa fermeture il y a 20 ans. De nombreuses troupes s'y sont succédé et les représentations données eurent un grand succès. C'était un rendez-vous de la " bonne société " et de nombreuses personnalités s'y croisaient régulièrement. Deux décennies auparavant une représentation fut interrompue à cause de la mort soudaine de l'actrice principale, la jeune et brillante **Dora Smith**. La troupe dont elle faisait partie, **Fragrance**, présentait une pièce originale inspirée des œuvres **Shakespeariennes** : **l'Oiseau Envolé**.

Dans cette pièce il était question d'un seigneur, au moyen-âge, et de ses relations entre sa femme et sa maîtresse. L'histoire, en quelques mots, tourne autour d'un oiseau messenger que les deux femmes attendent. Il est censé porter la réponse du seigneur après que sa femme lui ait demandé de choisir entre elle et sa maîtresse. S'étant éloigné pour réfléchir il avait annoncé qu'il donnerait sa réponse par ce moyen et que celle qui serait déchué devrait partir avant qu'il ne revienne. Cette histoire dramatique se terminait sur la crise cardiaque de la femme officielle en voyant au loin l'oiseau tant attendu qui apportait le choix de son mari qui s'était porté sur elle. Sauf que l'actrice jouant le rôle de la dame du seigneur mourut en plein milieu de la représentation d'une vraie crise cardiaque. Lors de leur enquête préliminaire les PJs

pourront certainement trouver l'affiche de la pièce de théâtre où apparaissent les visages des acteurs.

Le rapport de police a conclu à la mort naturelle car l'autopsie ne montra aucune trace de poison ou de drogue. Les interrogatoires des membres de la troupe ont bien relevé l'inimitié qui régnait entre la victime et une autre actrice, **Suzan Mallaver**, mais cette piste mena à une impasse. Finalement l'affaire fut classée. **Ron Boward**, le metteur en scène qui n'était pas présent ce soir là, déserta les lieux pour jeter son dévolu sur un autre théâtre de la ville.

Cette affaire fit très mauvaise presse au théâtre qui fut abandonné. Quelques années plus tard le **CCE** subit une crise interne assez violente. En effet son **Président, Edouard Malerson**, s'opposa au **Conseil d'Administration** au sujet du théâtre. Il souhaitait que son activité reprenne mais le reste des membres refusait pour des raisons économiques. Avec le temps le **CCE** avait grossi et était devenu un organisme à but lucratif. Investir dans le **Théâtre de la Traverse** relevait du gouffre financier car seule une campagne publicitaire et des frais de rénovation importants auraient permis de le voir un jour en tête d'affiche des lieux huppés de la ville. **Edouard** claqua la porte du **CCE** et on ne le revit plus jamais.

LES EVENEMENTS RECENTS

Il y a un an le groupe industriel **BioFuture** décida d'acheter les lieux pour

s'implanter dans la région et ainsi inonder le marché de ses produits pharmaceutiques tout en bénéficiant d'aides financières de la ville grâce à un habile plan de réhabilitation de la zone.

Il y a deux mois **Marc Dublin**, futur **Gérant** du complexe **BioFuture**, accompagné de **Beth Calmet**, architecte de renom, se rendirent sur les lieux. Ils en firent le tour pour évaluer l'ampleur des travaux. Un SDF les prit à partie, les exhortant de ne pas toucher aux lieux, de renoncer à leur projet, de partir pour ne plus revenir. **Marc** et l'inconnu s'empoignèrent et le jeune gérant fut blessé. La police intervint et le SDF fut arrêté. **Marc** ne porta pas plainte et il fut libéré très vite.

Il y a un mois les ouvriers et leurs machines de terrassement intervinrent sous la direction de **Gary Hillman**, chef de chantier. Les annexes furent détruites en premier mais dès que les ouvriers voulurent s'attaquer au bâtiment principal les choses se compliquèrent.

Tout commença par des pannes mécaniques inexplicables, puis vinrent les hallucinations. Certains ouvriers crurent voir des choses étranges. **Chuck Legros** prétendit avoir vu du sang couler du mur qu'il venait de commencer à casser à coup de marteau mais en l'absence de trace et devant son attitude violente il fut licencié. **Martin Lowers** fut gravement brûlé alors qu'il utilisait de l'acide pour traiter certains éléments de tuyauterie. Il est toujours dans le coma à l'hôpital. **Stefan Bolgraff** fut retrouvé tremblant de peur dans un coin après qu'il ait poussé un

hurlement de terreur. Il a été placé depuis dans l'annexe psychiatrique d'un hôpital. A partir de là les premières rumeurs sur la "**Dame Blanche**" commencèrent à circuler.

Gary Hillman dut rendre des comptes à **Marc Dublin** sans arriver à expliquer les raisons de cette peur irrationnelle que commençaient à éprouver ses gars. Enfin vint l'accident. **Juan Lopez**, qui étudiait la charpente en haut d'un échafaudage poussa un cri et chuta de celui-ci. Son corps fut retrouvé sans vie un rictus sur le visage. A partir de là les ouvrier refusèrent de retourner travailler sur ce lieu maudit. **Marc Dublin**, exaspéré, voulu tirer l'affaire au clair. Il se rendit sur les lieux avec **Gary** et y rencontra le SDF qui le mit en garde contre le **Fantôme du Théâtre**. **Gary** chassa violemment le SDF et ils entrèrent dans les lieux. Quelques jours plus tard le corps de **Gary** fut retrouvé sans vie. Son corps était couvert de blessures faites par un objet tranchant. Par contre il n'y avait aucune trace de **Marc**. Le crime était évident et la police fut mise sur l'affaire. L'inspecteur **Georges Smallcaps** serait chargé de l'enquête.

LA PISTE DE CHUCK LEGROS

Chuck est un cajun qui vit dans le **Quartier Français** avec sa femme **Marie, Française**, et ses trois enfants **Jean, Albert** et **Louis**. C'est un homme d'une cinquantaine d'années plutôt obèse et assez peu soigné. Son visage boursoufflé et les traces de coups sur sa femme et ses enfants marquent les ravages de l'alcool. Depuis l'arrêt du chantier il est au

chômage et, malgré ses recherches peu actives, il n'a pas retrouvé d'emploi. Il vit dans un trois pièces sale et malodorant dans un immeuble vieux et à la limite de l'insalubrité.

Si les **PJs** lui prouvent qu'ils sont réellement intéressés par son histoire, article de presse par exemple, il les accueillera avec une bière tiède dans son salon aux odeurs de moisi. Avachi dans son fauteuil graisseux de transpiration il détaillera les événements avec un accent à couper au couteau.

" J'tais près de la scène avec la masse pour fracasser l'mur. Derrière c'est les loges, voyez ? J'voulais pas faire c'boulot, marre de t o u j o u r s récupérer la merdre. Et dire que l'aut' mexicain y bossait moins bien et l'était dans les p'tit papiers de l'aut' connard. Mais bon, moi la masse ça m'détend. Alors j'l'ai levée bien haut, voyez ? Et pis j'ai cogné l'mur comme un damné. Faut dire que j'ai un sacré foutu de coup de masse, ouaip ! Qu'est-ce qu'il a pas prit le mur c'jour là. Il en volait d'partout et moi j'rigolais, j'étais le maître et lui une pauv'chose à détruire. C't'alors qu'y a quequ'chose qu'a giclé sur moi. T'ain de bordel de merdre, que j'ai dit, j'ai percé un p'tain de tuyau. Sauf que c'tait pas d'l'eau qui coulait, c'tait visqueux, comme qui dirait de l'huile sauf que ça avait la couleur de la rouille. Je m'disais que c't'ait à cause que la canalisation l'était vieille et



qu'c'était mélangé avec de la rouille, voyez ? Mais quand j'ai touché y avait rien de granuleux. J'ai approché ma main d'la lumière et j'ai vu qu'c'était du sang. J'ai couru alors jusqu'à la sortie pour l'dire à mes potes mais là y avait ce connard de Mexicain, Lopez, pédé en plus. S'est moqué de moi. Alors là c't'ait trop. J'l'ai attrapé et j'l'ai cogné jusqu'à c'que les gars nous séparent. Et là y'a l'chef, Gary, qu'est arrivé. J'lui ai expliqué et il m'a suivi. Bin vous m'croirez ou pas mais l'mur avait rien du tout. Alors que j'l'avais défoncé comme un diable. Et pis mes vêtements et mes mains, rien non plus. Bon, c'tait pas la première fois que j'faisais du grabuge et y disaient qu'j'picolais au boulot mais je suis sûr que c'est parce ce salaud de mexicos l'avait l'chef dans sa poche. J'ai été viré l'jour même. "

Depuis **Chuck** n'a aucune nouvelle du chantier et si on lui parle d'événements étranges il dira qu'il en était sûr que ce n'étaient pas des mensonges qu'il avait dit. Malheureusement il ne peut pas être d'une meilleure aide. A leur sortie de l'immeuble, sur un jet de **Perception** réussit, les **PJs** pourront repérer un flic en civil qui les observe. Il s'agit uniquement d'une surveillance de **Chuck** qui fait partie des suspects pour l'affaire **Gary Hillman**, mais la visite des **PJs** sera notée.

LA PISTE DE MARTIN LOWERS

Admis dans la section des grands brûlés de l'hôpital du coin, **Martin** est sorti du coma quelques heures avant la venue des **PJs**. Il

a été installé dans une chambre double à côté d'un homme qui, lui, est toujours dans le coma. Le corps couvert de bandages il a de grosses difficultés à parler et le médecin est en attente de pouvoir lui greffer de la peau. Celui qui s'occupe de lui est le **Docteur Judith Marxen**, c'est une femme d'une quarantaine d'année, blonde aux yeux bleus. Elle a un corps de sportive et garde des courbes attrayantes. Elle parle avec douceur sans jamais hausser le ton.

Si les **PJs** demandent à voir **Martin** ils seront conduits auprès du **Dr Marxen**. Après s'être rassuré sur les intensions des **PJs** elle expliquera que l'état de son patient est dû à un contact intense et prolongé à de l'acide. Elle se hasarde à dire que c'est comme s'il s'était littéralement baigné dedans. Elle a entendu l'**Inspecteur Smallcaps**, chargé de l'affaire, dire qu'il y avait de l'acide un peu partout dans la pièce où il travaillait. Elle ne présuppose rien quant à la santé mentale de son patient mais peut supposer une sorte de coup de folie. Elle acceptera que les **PJs** rencontrent **Martin** à condition de ne pas trop l'épuiser. C'est d'une voix chevrotante et hésitante que **Martin** se confiera.

" Je... je travaillais sur les t... tuyaux, pour la... récup. (pause) Fall.. ait les nettoyer. Je... j'ai prit les pré... cautions. Je faisais a... a... ttention. (pause). J'ai... tendu un bruit (pause) dans le tu... yau. J'ai penché la... tête. (pause) C'étais comme un ch... uintement. Là je... me... suis retourné. (pause) C'est alors que... (rythme cardiaque augmente) les bidons... cide sont... volés... tournaient, tournaient (rythme accélère

encore), autour, autour, j'avais peur (la machine déclenche l'alerte, Martin a des spasmes), ils tournaient autour de moi et ... et... aaaaaaahhh ".

A ce moment le **Dr Marxen** et deux infirmières entrent, alertées par l'urgence. Elles poussent sans ménagement les **PJs** et entament un massage cardiaque puis en viennent au défibrillateur. Le rythme de **Martin** redevient normal mais les **PJs** sont sommés de sortir. Sur un jet de **Perception** réussit, ils pourront voir **Martin** lever péniblement une main en direction du **Docteur** qui se penchera. Il lui dira quelque chose à l'oreille puis sombrera dans l'inconscience.

En sortant de la chambre, qu'elle fermera derrière elle, le **Dr Marxen** donnera quelques instructions aux infirmières pour le traitement de **Martin** puis elle se tournera vers les **PJs**. Elle expliquera que c'est une réaction normale pour quelqu'un ayant subi un tel traumatisme et elle n'en veut pas aux **PJs**, par contre elle leur interdira de le visiter à nouveau tant que son état ne se sera pas amélioré, ce qui peut prendre plusieurs semaines. A la question " Que vous a-t-il dit ? " elle répondra : " Rien d'important, il m'a dit qu'elle était comme moi, belle et maculée. Certainement sa femme ou une femme qu'il a aimée. ".

Les **PJs** ne sont pas vraiment plus avancés avec cette histoire mais bientôt les pièces du puzzle vont coller.

LA PISTE DE STEFAN BOLGRAFF

C'est dans le même hôpital, mais section **Psy**, que les **PJs** pourront voir **Stefan**. Si cela fut relativement aisé de rencontrer **Martin**, là la difficulté augmente et, à moins de disposer de contacts ou d'alliés dans le domaine, ils devront faire preuve de grande persuasion auprès de l'énorme secrétaire médicale afro-américaine, **Vougna**, qui les accueille. Finalement elle dira qu'elle ne peut pas décider pour le **Docteur Blum** qui a prit en charge ce cas. Si les **PJs** demandent à le voir elle répondra qu'il est un peu excentrique et ne travaille que le soir, " au calme " comme il dit. C'est bien rare mais c'est pratique d'avoir un médecin sur place lors des gardes de nuit. Elle prendra RDV pour eux le soir de leur convenance.



les raisons de leur demande de visite auprès de **Stefan**. Mais à moins que l'explication soit particulièrement maladroite il accèdera partiellement à leur demande. Il leur expliquera, dans un premier temps la situation de son patient mais refusera de le leur faire rencontrer, celui-ci étant actuellement sous calmants.

" Monsieur Bolgraff a développé une espèce de paranoïa particulièrement virulente le menant à la recherche de l'autodestruction. Dans ses délires il parle de l'échec d'une mission pour sauver je ne sais quoi ou qui. Il est très violent lors de ses crises mais tombe dans un état catatonique sous l'effet des calmants. Son cas est assez extrême et il est placé en observation constante. "

Suite à cela il congédiera les **PJs**.

LA CHAMBRE DES HORREURS

Le soir en question ils seront accueillis dans le hall de la section **Psy** par une jeune et belle secrétaire médicale. Elle les mènera au bureau du **Dr Blum**. C'est un homme d'une trentaine d'années au crâne dégarni au corps très sec. Son visage, caché par d'énormes lunettes rondes, a les traits tirés et le teint pâle, ses yeux sont marrons et injectés de sang comme s'il avait une conjonctivite. Il fait bien plus vieux que son âge, en réalité il est beaucoup plus vieux qu'il n'en a l'air vu que c'est un **vampire** et **Brenda**, sa secrétaire, est sa **goule**. Mais cela n'aura aucune incidence dans ce scénario.

Comme vous le savez, cher **Conteur**, si les **PJs** ne farfouillaient pas là où il ne faut pas ils ne seraient pas des **PJs** dignes de ce nom, surtout lorsqu'on leur interdit de le faire. Donc il y a fort à parier qu'ils essayeront d'en savoir plus sur **Stefan** et cela en toute illégalité : en s'infiltrant dans l'hôpital de nuit par exemple. Pour cela ils doivent trouver un moyen d'entrer, avec quelques compétences en **crochetage** ce n'est pas un problème. Ensuite ils doivent trouver dans quelle chambre **Stefan** a été placé sans se

Ceci dit il demandera aux **PJs**

faire remarquer : **Discrétion** et **Investigation** seront de mise. S'ils prennent le risque de faire ça en journée faites leur faire régulièrement des jets en **Discrétion** pour éviter qu'une infirmière ne leur demande ce qu'ils font et ne les reconduise à la sortie, d'un autre côté le **crochetage** n'est pas nécessaire en journée. De nuit c'est plus calme mais **Stefan** n'est pas à sa chambre. En fouillant les lieux ils ne trouveront aucune trace ni du patient, ni du **Dr Blum**, mais ils pourront prendre en filature **Brenda** qui se rend dans une annexe désaffectée accolée à la section psy. C'est parti pour l'horreur !

Ils la suivent discrètement à travers des couloirs éclairés par des néons clignotants et poussiéreux où règne un grand désordre. Des tags de squatteurs sont dessinés sur les murs et, parfois, des déjections soulèvent le cœur des **PJs**. Elle fini par pénétrer dans une salle éclairée par des néons ressemblant à un

laboratoire, enfin, plutôt à un bloc opératoire. A travers une petite fenêtre dans la porte ils peuvent voir l'intérieur. De nombreux instruments médicaux sont là. Un homme est étendu, visiblement inconscient, sur une table d'opération, il est branché aux appareils, rien d'extraordinaire : cœur, tension, bref tout l'outillage habituel. Autour de lui **Brenda** et le **Dr Blum** s'affairent à préparer divers outils posés sur une table. Au fond de la pièce se trouve une sorte de cage rouillée dans laquelle deux autres hommes se trouvent, complètement nus et le regard vide malgré le froid qui règne.

Pour entendre ce qui se dira les **PJs** doivent réussir un jet de **Perception (-2)**. **Brenda** pose une main se voulant affectueuse sur la tête de l'homme allongé puis elle lève la tête vers son tuteur en disant que le patient est prêt. Celui-ci se retourne un scalpel à la main, elle soulève le drap au



niveau du torse et il commence à l'entailler. C'est alors que toute l'horreur de la situation se révèle aux **PJs**. L'homme couché commence à bouger sous l'effet de la douleur et à gémir, il lève la tête et les **PJs** voient qu'il est bâillonné. Ses yeux expriment une douleur intense. Il essaye de bouger mes ses membres et son torse sont fermement entravés à la table par des sangles tellement serrées que le sang peine à circuler. Le **Dr Blum** continue son opération sans prêter attention aux soubresauts de sa victime. **Brenda** lui plaque alors violemment la tête contre la table et lui caresse doucement la joue en lui souriant sadiquement. Du sang commence à couler de part et d'autre du torse du patient. Dans le fond les deux prisonniers se pelotonnent terrorisés dans le fond de leur cage. Bientôt le bâillon ne couvre plus les atroces cris de douleur.



C'est alors que le **Dr Blum** commence à tourner lentement la tête vers la porte derrière laquelle se trouvent les **PJs**, ceux-ci doivent réussir un jet de **Discrétion (-2)** pour ne pas être vus. Dans le même temps, sur un jet réussit de **Perception**, ils auront eu le temps de voir les yeux fous et le visage crispé dans un rictus abominablement sadique du docteur. Quoi qu'il arrive **Brenda** commencera à s'approcher

MAIS POURQUOI LES PJs N'ONT-ILS JAMAIS LE DESSUS ?

Cher Conteur vous allez certainement commencer à rencontrer un problème à gérer avec vos joueurs. Les premiers seront démoralisés, les autres frustrés, d'autres encore seront en colère, tout cela parce qu'ils auront un réel sentiment d'impuissance. Ce sera à vous de les rassurer en leur expliquant que vous comprenez leur réaction qui est légitime. Mais il faudra aussi leur rappeler qu'ils ne sont que de simples mortels qui pénètrent dans la face cachée de ce monde et qu'ils n'ont pas les moyens, pour le moment, de tenir le choc. Insistez sur le fait que cette campagne est destinée à mener leurs personnages, inexorablement, vers ces moyens et précisez bien que malgré tout ils ont des avantages. Certes, physiquement ils ne font pas le poids face aux dangers du Monde des Ténèbres, mais il existe des méthodes moins violentes pour arriver à leurs fins. Ils devront vous faire confiance.

ue la porte plus ou moins vite en fonction de la discrétion des **PJs**. Ses talons claqueront sur le sol. Les **PJs** devront se cacher (**Discrétion -2**) dans les salles et couloirs alentour pour ne pas être repérés. Elle se mettra à fouiller et les **PJs** devront fuir pour ne pas être découverts.

Si jamais les **PJs** sont découverts ou qu'ils font face elle leur dira qu'ils n'ont rien à faire ici et qu'ils n'auraient pas dû venir fourrer leur nez dans les expériences du docteur. Elle sortira un scalpel et engagera le combat. Si celui-ci tourne en sa défaveur le **Dr Blum** s'en mêlera.

BRENDA

Attributs

Intelligence 2, Astuce 2, Résolution 3, Force 2, Dextérité 2, Vigueur 2, Presence 3, Manipulation 3, Calme 3

Compétences

Médecine 3, Occulte 1, Science 3, Informatique 1, Erudition 1, Conduite 1, Bagarre 2, Survie 1, Armes Blanches 2, Intimidation 2, Persuasion 3, Subterfuge 2

Santé

[] [] [] [] []-1 []-2 []-3

Combat

Clan : Goule Mekhet

Maître : Docteur Blum

Moralité : 4

Volonté : 6

Initiative : 5

Taille : 5

Défense : 2

Vitesse : 9

Vitae : 3

Armes : Scalpel

Disciplines

Auspex (p119) 1, **Célérité** (p125) 1

DR BLUM

Attributs

Intelligence 3, Astuce 4, Résolution 3, Force 2, Dextérité 3, Vigueur 3/4*, Presence 3, Manipulation 3, Calme 2

Compétences

Médecine 4, Occulte 3, Science 4, Erudition 3, Bagarre 3, Armes Blanches 3, Intimidation 3, Persuasion 3, Subterfuge 3

Santé

[]* [] [] [] [] [] []-1 []-2 []-3

Combat

Clan : Mekhet

Alliance : Lancea Sanctum

Humanité : 4

Volonté : 5

Initiative : 5 / 7*

Taille : 5

Défense : 3

Vitesse : 10 / 12*

Puissance du Sang : 2

Vitae : 6

Armes : Scalpel

* utilisation d'une discipline

Disciplines

Invulnérabilité (p134) 1,

Auspex 1 (p119), **Célérité** 2 (p125)

VAMPIRE : The Requiem

Il est clair que les **RUS** ont peu de chance de s'en sortir à moins de fuir. Les deux médecins ne se lanceront pas à leur poursuite. A ce stade n'hésitez pas à être ferme et expéditif, nous sommes dans le **Monde des Ténèbres** et la vie n'y est pas tendre. N'essayez pas de sauver à tout prix vos **PJs**, un mort leur fera réaliser à quel point leur vie est fragile. Si jamais cela arrivait vous pourriez intégrer un nouveau personnage en le faisant venir d'**Humanitas**. Enfin ceux qui s'en sortent risquent un **Dérangement**...

Si, par la suite, ils ont l'occasion de revenir, notamment avec les forces de l'ordre, tout le labo secret aura été vidé et plus aucune trace ne sera visible. Si ils ont suffisamment de relations (et il en faut énormément) pour faire vérifier

les patients du **DR BLUM**, l'un d'eux présentera effectivement les marques de l'opération de la veille, il s'agira de **Stefan**. Une enquête judiciaire sera lancée mais, usant de ses influences, le docteur fera traîner les choses jusqu'à ce que le dossier soit enterré. Les **PJs**, quant à eux, se sont fait un ennemi.

LA PISTE DE GARY HILLMAN ET JUAN LOPEZ

Gary est un homme blanc de 45 ans bien bâti, le crâne rasé et les yeux marron. Après la découverte de son corps il a été mené à l'hôpital (déjà les **PJs** vont y passer leur vie !) pour y être autopsié. C'est le **Dr Haussman** qui en fut chargé. Il a

d'ores et déjà rendu son rapport à l'**Inspecteur Smallcaps**. Néanmoins le corps n'a pas bougé et, si les **PJs** ont les bonnes influences ou un bagou suffisant, ils pourront certainement obtenir ces infos et voir le cadavre.

Le **Dr Haussman** pourra leur faire un compte rendu exhaustif de la situation. **M. Hillman** est mort à cause d'un ensemble de coups portés par une arme tranchante de longue taille. L'attaquant attaquait pour trancher et non perforer, ce qui exclue les armes contondantes et les tranchantes de la taille d'un couteau. Il émet des réserves quant à la possibilité que ce soit une hache vu la forme des entailles. Pour lui c'est une épée. Mis à part cela **Gary** présente un taux important d'une hormone qui a pour effet de blanchir les cheveux et qui est généralement sécrétée lors de périodes de stress intense. C'est tout ce qu'il pourra dire.

Pour ce qui est de **Juan Lopez**, le légiste a attribué la mort à la rupture de ses vertèbres cervicales lors de sa chute. Il n'a rien de plus à dire mais le seul problème est de comprendre d'où il a put chuter d'une hauteur suffisante pour se retrouver dans cet état, dans le théâtre ce n'est pas possible.

LA PISTE DE BETH CALMET

Beth est une architecte qui monte. Joli brin de fille, ambitieuse et au culot extraordinaire, elle a réussi à se faire reconnaître comme une nouvelle référence en la matière grâce à ses hautes compétences techniques et ses idées

originales et novatrices. Plutôt petite, brune aux yeux verts, elle a fait un choix dans la vie : sa carrière. Très froide, elle n'a connu que des déceptions amoureuse et, par choix ou par dépit, elle a abandonné toute idée de relation, la séduction n'a aucun effet sur elle, elle est très froide avec les hommes et parfois ne se demande pas si elle pourrait devenir lesbienne.



C'est donc elle qui a réalisé les plans des locaux de **BioFuture**. Ce ne fut pas un dossier très satisfaisant car les dirigeants de la firme étaient très "classiques", surtout **Marc Dublin**, un homme froid, cynique, hautain et méprisant. Elle a été informée de la disparition de **Marc** mais en a plus tiré une coupable satisfaction qu'un regret. Si la conversation se passe bien avec elle, elle pourra raconter comment **Marc** a violemment congédié un SDF qui les avait prit à partie alors qu'ils allaient visiter le théâtre. Ce pauvre homme souhaitait qu'on "la" laisse tranquille, **Beth** pense qu'il parlait de sa planque, en fait elle n'en a cure et est déjà passée à autre chose.

LA PISTE DE BIOFUTURE

A moins de se rendre à **New York**, les **PJs** auront un contact téléphonique avec **BioFuture**. Après être passés par un nombre incroyable de secrétaires et un temps d'attente digne de la poste en heure de pointe ils auront enfin un certain **Philip Hopner** au bout du fils. Celui-ci sera particulièrement froid et avare de paroles. Il refusera de faire tout commentaire sur la situation en expliquant que la police fait son travail et que cette affaire ne les regarde pas. C'est donc un entretien menant à une impasse. Par contre **M. Hopner** n'hésitera pas à prévenir l'**Inspecteur Smallcaps** de l'initiative des **PJs**. Ce qui les mènera indubitablement vers la rencontre avec celui-ci.

LA PISTE DE LA POLICE



Que ce soit parce que les **PJs** demandent à s'entretenir avec lui ou que celui-ci ait été prévenu (voir ci-dessus) qu'ils s'intéressaient à l'affaire, les **PJs** seront amenés à le rencontrer. Il les recevra dans une pièce nue, utilisée pour les interrogatoires, du commissariat. Ce dernier, comme chaque jour, est bondé. Les **PJs** ont déjà eu l'occasion de s'y rendre (cf. "**Rose de Sang**") et ils commencent

à connaître les lieux.

Georges sera froid, ferme et directif, il entamera la conversation par " *Je vous connais, alors faites pas les malins et dites moi pourquoi vous vous intéressez à cette foutue affaire !* ". On peut dire que les **PJs** se seront jetés dans la gueule du loup avec l'inspecteur qui les surveille depuis quelques temps déjà. Le fait qu'ils mettent leur nez là-dedans est une motivation supplémentaire pour fouiller. Au final la discussion tournera plus à l'interrogatoire et **Georges** restera très fermé. N'ayant rien contre eux il les congédiera assez vite.

Les **PJs** ont peut-être des influences et relations qui pourraient leur permettre d'avoir accès au dossier mais cela se révélera impossible. **Georges** le garde avec lui et reste très discret sur cette affaire. Il n'y aurait que le commissaire pour l'obliger à l'ouvrir, ce que ce dernier ne fera pas à moins d'un énorme pot-de-vin. Auquel cas les **PJs** pourront apprendre quelques éléments supplémentaires.

Le dossier est essentiellement consacré aux affaires **Marc Dublin** et **Gary Hillman**. Pour le premier il n'y a pas grand-chose, **Marc** n'a donné aucun signe de vie depuis sa disparition, aucun retrait bancaire, aucun contact téléphonique et un appartement en l'état. Les informations sur **Gary** sont plus intéressantes. Tout d'abord il y a le rapport du médecin légiste, le **Dr Haussman**, ensuite quelques éléments vont attirer leur attention. L'arme du crime n'a pas été retrouvée sur place. Le corps avait perdu beaucoup de sang mais presque pas

là où il a été découvert, ce qui indique que ce n'est pas à cet endroit qu'il a été tué, pourtant il n'y avait pas de trace visible dans la poussière autour du corps. Une enquête du milieu professionnel a démontré qu'il était en conflit avec l'un de ses ouvriers, **Chuck Legros**, et ce dernier a été placé sous surveillance.

UN PETIT COUP DE MAIN D'HUMANITAS

Les PJs auront peut-être l'idée de demander un coup de main à **Charles**. Contacté grâce à la boîte vocale il rappellera assez vite. D'un point de vue général traitez l'aide de **Charles** comme étant des influences. Néanmoins il y a des restrictions. Tout d'abord il demandera toujours une justification claire et précise des raisons de leur demande. Ensuite il ne donnera jamais le nom de ses contacts ni ne mettra les **PJs** directement en liaison avec eux, il préférera faire la demande lui-même et tiendra les **PJs** au courant. Puis chacune des influences disponible ne pourra être utilisée qu'une seule fois, **Charles** ne veut pas risque de perdre ses crédits auprès de ses contacts. Enfin, si les **PJs** se sont montrés indiscrets, ont eu des problèmes ou se sont trop fait remarquer, il refusera tout simplement.

S'ils lui demandent son avis quant aux éléments qu'ils ont trouvé il leur expliquera que ceux-ci, au stade où ils en sont de leur enquête, sont intéressants mais encore insuffisants pour faire des théories sérieuses. Il en profitera pour leur rappeler de ne

pas se fier aveuglément à ce qu'ils entendent ou voient car la vérité a souvent un visage étonnant.

Au sujet du **Dr Blum**, si les **PJs** ont vécu cette malheureuse aventure, il sera horrifié et leur promettra de suivre l'affaire avec eux dès qu'ils auront résolu celle-ci. Si jamais il y a eu un décès parmi les **PJs** à cette occasion, il leur proposera de renforcer leur équipe avec un autre " potentiel " qu'ils comptent recruter. Je vous laisse le soin, cher **Conteur**, d'introduire cette nouvelle personne qui devra avoir eu un rapport avec le surnaturel et avoir été briefé autant que les **PJs** sur les événements et l'affaire.

LE THEATRE - MISE EN PLACE

A un moment où un autre les **PJs** vont se rendre au théâtre pour enquêter sur place. Dans un premier temps je vais décrire celui-ci, ensuite je présenterai les quelques événements qui pourraient leur arriver et enfin viendront les descriptions des scènes d'hallucination.

Un effort particulier est demandé pour bien soigner l'ambiance dans cette partie du scénario. Jusqu'à maintenant les **PJs** ont enquêté et fait des découvertes plus ou moins troublantes. Maintenant il faut penser " stress ". Bonne chance !

Le **Théâtre de la Traverse** est un grand bâtiment de style ancien digne d'un opéra avec de lourds murs gris frisés et sculptés et colonnes de soutient. Un escalier en marbre dont beaucoup de marches

sont brisées mène à une grande porte sur laquelle des scellés ont été posés. Une chose va immédiatement attirer l'attention des **PJs**. Tous les bâtiments autour sont taggués sauf le théâtre.

Le **Hall** intérieur est très vaste et peut aisément accueillir plusieurs centaines de personnes. Deux salles de part et d'autre de celui-ci servaient de **Vestiaire** et un vestige de bar en bois bloque l'accès à une petite Salle de **Stockage**. Au fond une double porte mène sur le haut de la **Salle de Spectacle**, deux couloirs partent sur la droite et la gauche en pente douce donnant accès à d'autres portes vers celle-ci. Tout au fond chaque couloir se termine par une porte menant sur le devant de la Scène. La **Salle de**

Spectacle est tout aussi immense. Elle ressemble à un amphithéâtre. Des centaines de sièges décrépis sont alignés en rangées incurvées et trois allées permettent de passer des portes d'accès au devant de la **Scène**. Là se trouvait une zone pour un éventuel orchestre. Deux lourds rideaux déchirés et moisissés pendent de part et d'autre de la **Scène**. Celle-ci fut, à l'époque, un prodige d'ingéniosité. Surélevée elle dispose de nombreux mécanismes permettant de surgir d'en-dessous, de faire pivoter des décors et autres choses. Sous la **Scène** se trouve une zone technique où des techniciens pouvaient actionner les différents mécanismes et d'où pouvaient surgir les acteurs. Des systèmes pour générer de la fumée à partir



Que Brûlent les Planches

de petits fours sont installés à divers endroits. Tout est en bois pourris et fragile, il est peu prudent d'utiliser un mécanisme (4 chances sur 10 qu'il se casse). Un décor est toujours en place, la peinture géante d'un paysage fleuri et d'un château médiéval en fond. L'envers de cette fresque est un intérieur typique genre "salle du trône". Les **Coulisses** sont sur les côtés et les Loges sont derrière. Elles sont remplies de vêtements moisis, de papiers déchirés et d'objets cassés.

Dans les **Loges** l'un des **PJs** va avoir une hallucination. Autour de lui, soudain, les objets vont bouger, s'envoler dans tous les sens autour de lui, comme s'il était le centre d'un tourbillon. Puis, sur l'un des miroirs va apparaître le message suivant : "*Habille toi, ça va commencer...*".

Une fois que ces trois événements seront intervenus, quelques minutes après, les **PJs** entendront trois coups rapides suivis de un... deux... trois... autres coups et ils basculeront dans l'hallucination.

**LE THEATRE - EVENEMENTS
ETRANGES**

Dans le **Hall** se trouve un grand miroir. Lorsque l'un des **PJs**, une femme de préférence, passe devant son regard est attiré par son reflet. Se superposant à son image le **PJ** voit celle d'une belle femme blonde habillée de blanc qui regarde dans sa direction. Elle murmure quelque chose mais aucun son n'est perceptible. Si jamais le **PJ** est compétent pour lire sur les lèvres il pourra comprendre "*Dépêchez vous, ça va commencer...*". L'image disparaît si jamais un autre **PJ** pose les yeux sur le miroir.

Lorsque les **PJs** se trouvent dans la **Salle de Spectacle**, au niveau des fauteuils des spectateurs, l'un d'entre eux commence à entendre des chuchotements qui s'intensifient comme si une foule parlait dans sa tête. Cela à tel point qu'il plaque, par réflexe, ses mains sur ses oreilles et s'affaisse au sol sous la douleur et commence à gémir. C'est alors qu'il perçoit une phrase : "*Chut, ça va commencer...*". Tout redevient normal.

**L'HALLUCINATION
PRESENTATION**

Les **PJs** vont subir une hallucination générale, en fait plus que ça car, d'une certaine manière ils vont se retrouver propulsés dans le "monde" imaginaire que s'est créé le fantôme. Le cadre correspond exactement à celui de la pièce de théâtre : moyen-âge, château, femme et amante, pigeon attendu, etc. Ils vont se retrouver devant un certain nombre d'épreuves toutes liées au script de la pièce. Ils devront vite comprendre qu'ils doivent connaître celui-ci pour pouvoir le "jouer" en réel lors de cette hallucination car à chaque erreur ils risqueront comme la mort de **Gary Hillman** ou la disparition de **Marc Dublin**. En fait la première fois où ils vont vivre cette expérience ils ne pourront certainement pas la mener jusqu'au bout et devront retenter leur chance en s'étant préparé à l'avance. En réussissant ils découvriront que le fantôme attend deux choses : que la pièce soit jouée jusqu'au bout avec sa

meurtrière **Suzan Mallaver**.

de bave. Très vite ils passent à l'attaque.

Chaque personnage commence l'aventure seul, ou à deux s'il n'y a pas assez de scène individuelle. Entre chaque scène la transition est immédiate, comme dans un film. Dès qu'une scène est terminée le décor change immédiatement pour la scène suivante. C'est parti, que le rideau se lève !



SCENE INDIVIDUELLE - DES LOUPS DANS LA FORET

Le **PJ** se retrouve tout à coup en pleine forêt. Il fait nuit. Tout autour de lui des arbres effeuillés, aux troncs noueux et tordus, semblent étendre leurs branches comme pour les attraper (en fait ils ne bougent pas mais l'imagination fait le reste). Le sol est boueux et malodorant. La lune, dans le ciel, est blafarde et diffuse une morne luminosité qui éclaire à peine la scène.

Il est habillé d'un pantalon moulant, de chaussettes de cuir, d'une chemise de laine sur laquelle une armure de cuir le protège à peine du froid. A sa ceinture un couteau pend ainsi qu'un sac rempli d'herbes.

Soudain un grognement se fait entendre. Au fur et à mesure que ses yeux s'habituent à la lumière, le **PJ** voit se dessiner des formes animales quadrupèdes qui se meuvent silencieusement autour de lui. La peur, sentiment millénaire face au prédateur, commence à s'insinuer dans son cœur. Les **loups** continuent leur ballet pendant quelques minutes, ils sont trois. Leurs yeux brillent dans l'obscurité et leurs crocs saillants dégoulinent

L'épreuve de cette scène est de vaincre les **loups**. Si le **PJ** ne réussit pas il risque bien de mourir. Auquel cas c'en est fini de lui et son cadavre déchiqueté réapparaît sur la scène du théâtre. Le **PJ** est alors dans l'inconscience, il peut être sauvé et, d'ailleurs, le sera grâce à **Edouard Malerson** (voir ci-dessous, **Acte 4**). Sinon la scène se termine dès qu'il a tué les **loups**.

LES LOUPS

Attributs

Intelligence 1, Astuce 4, Résolution 4, Force 4, Dextérité 3, Vigueur 3, Presence 4, Manipulation 1, Calme 3

Compétences

Bagarre 3, Discrétion 1, Intimidation 3, Sport(course) 4, Survie(pistage) 3

Santé

[] [] [] [] []-1 []-2 []-3
[] [] [] [] []-1 []-2 []-3
[] [] [] [] []-1 []-2 []-3

Combat

Volonté : 7
Initiative : 6
Taille : 4
Défense : 4
Vitesse : 14
Armes : Morsure (2L - 9)

SCÈNE INDIVIDUELLE - COURSE EQUESTRE

château.

Le **PJ** se retrouve sur une grande et morne plaine. La nuit est en train de tomber, un soleil blafard se couchant à l'horizon. Au loin se dessine un château aux pierres noires et au lichen mourant.

Il porte un pantalon et une chemise de laine, de lourdes bottes de cavalier et un manteau de fourrure. Il chevauche un cheval maigre, à la toison grise tachetée de noir, qui peine à avancer.

A côté de lui un autre cavalier avance fièrement. C'est un jeune homme de 20 ans habillé sensiblement de la même manière. Sa monture semble plus vive, les derniers rayons faiblards du soleil font luire sa toison noire, ses yeux brillent légèrement d'une malsaine lueur rouge. " Je suis le meilleurs cavalier du château quoi qu'en dise père. Je vais te le prouver couard ! ". Puis il s'élançe en hurlant " Le dernier au château est un cochon bouseux ! ".

L'épreuve de cette scène est de gagner la course équestre. Appliquez les règles de poursuite telles qu'elles sont dans les règles. Si le **PJ** échoue son cheval se dérobera soudain sous ses pieds alors qu'il arrivera sur le pont-levis. Cela entraînera une chute dans les douves vides suivie du cheval qui s'écrasera sur lui. Appliquez les règles d'une chute de **6 mètres** ainsi que pour le choc provoqué par le cheval. Le **PJ** se retrouve alors sur la scène du théâtre, accueilli par **Edouard Malerson** (voir ci-dessous, Acte 4). Sinon la scène se termine dès qu'il entre dans la cour du

SCÈNE INDIVIDUELLE - POTINS DE CUISINE

Le **PJ** se retrouve dans une grande salle. Le long des murs noircis par la fumée se trouvent des tables, des étagères et un âtre où un chaudron fume sur un feu vif. Il fait très chaud, son front perle de sueur et ses vêtements collent à la peau. Il porte un pantalon moulant et une tunique légère avec des sabots de bois bien inconfortables.

Autour de lui des serviteurs s'agitent pour préparer le repas. Il y a là deux servantes, **Nisson** et **Manon**, et la cuisinière, **Gertrude**. Elles parlent en travaillant, le sujet principal étant les relations entre l'épouse du **Seigneur De Meaulnes**, **Dame Dora** et la maîtresse de celui-ci, **Suzanne**. Si le **PJ** ne se met pas immédiatement à agir comme un cuisinier les trois femmes commenceront à lui envoyer des piques pour qu'il se bouge et leurs visage prendra une teinte plus sombre jusqu'au dénouement ci-dessous s'il persévère à ne rien faire. Sinon elles continueront à parler.

L'épreuve de cette scène est de réaliser un plat de cuisine, pour cela il doit cumuler **5 succès** avec un malus de **-1 cumulatif par jet** correspondant à la pression et sa méconnaissance des lieux et de la recette. S'il obtient un échec critique, ou qu'il réussit en plus de 5 jets ça va chauffer pour lui. Soudain les trois femmes vont toutes prendre un teint blanc, ainsi que leurs vêtements, et leurs ongles vont pousser d'un coup. Elles se jetteront sur lui



pour le tacer sans qu'il puisse y faire grand-chose. Les portes et fenêtres seront bloquées et le **PJ** sera condamner à mourir sous les coups furieux des trois créatures. Il réapparaîtra sur la scène du théâtre, les vêtements déchirés et le corps en sang, prit en charge par **Edouard Malerson**.

SCÈNE INDIVIDUELLE - ENTREVUE AMOUREUSE

Le **PJ** se retrouve soudain dans une petite chambre aux pierres apparentes, complètement nu et dans les bras d'une magnifique jeune femme brune aux formes à damner un saint, en pleine étreinte amoureuse. La fougue de sa partenaire éveille son désir en un instant et il se sent emporté par une passion démesurée.

Soudain de violents coups

retentissent sur la lourde porte de la chambre et une voix de ténor lance " *Clothilde, que fais tu, je sais que tu es là, ouvre cette porte immédiatement !* ". La jeune fille se fige, terrorisée, et dit au **PJ** que c'est son père et qu'il doit partir. Elle montre la fenêtre donnant sur un paysage morne et pâle. " *Monte à la fenêtre de Gontran, il la laisse toujours ouverte !* ". Voilà le **PJ**, dévêtu, obligé d'entamer l'escalade de la façade du donjon pour atteindre la fenêtre supérieure. Les pierres sont glissantes et les prises peu sûres, un vent glacial lui gèle les os.

L'épreuve de cette scène est effectivement de réussir l'escalade sans se rompre le coup. Le contexte augmente la difficulté. Le **PJ** doit cumuler **5 succès** sachant qu'il subit un

malus de **-4 dès**. En cas d'échec critique, il s'écrase **20 mètres** plus bas et se retrouve, inconscient, dans le théâtre avec **Edouard Malerson** (voir ci-dessous, **Acte 4**). Sinon la scène se termine dès qu'il rentre dans la chambre.

SCENE COMMUNE - LA DECISION DU SEIGNEUR

Soudain tous les **PJs** se retrouvent dans une grande salle en compagnie de l'ensemble des habitants du château. Les lieux sont décrépis et sentent le moisi, c'est une version bien dénaturée de l'image du décor dans le théâtre. Devant eux un homme se tient debout, habillé pour partir et, à ses côtés, une femme se tient légèrement en retrait. S'ils l'ont déjà vu les **PJs** reconnaîtront alors **Marc Dublin**, lui aussi est prisonnier de ce lieu mais il a sombré dans la folie et incarne pleinement son personnage, encore et encore. Les **PJs** remarquent immédiatement qu'elle ressemble à **Dora Smith**, elle porte une robe de qualité en comparaison des autres personnes présentes. A leurs côtés les **PJs** pourront remarquer ceux et celles qu'ils ont déjà rencontré dans leurs scènes précédentes.

Le **Seigneur De Meaulnes** prend alors la parole :

" A mon épouse (il se tourne vers Dora), à ma maîtresse (il se tourne de l'autre côté mais personne ne s'y tient), à mes fils (il regarde le **PJ** ayant participé à la course équestre), à mes gens (il regarde l'ensemble de la salle). La vie d'un homme est un chemin pavé d'embûches et d'épreuves et il se doit de les

surmonter pour plaire au Seigneur. Mais aujourd'hui c'est une épreuve bien lourde qui se pose à moi et qui n'est que le fruit de ma faiblesse. J'ai bafoué l'honneur de ma femme en prenant maîtresse en mon lit et je saigne du mal que j'engendre. Mais je suis homme de passion et je n'avais pas été si vivant depuis tellement longtemps avant de rencontrer Suzanne. Mon droit de Seigneur me permet de répudier ma femme pour prendre épouse et ainsi ne plus vivre dans le pêcher. Mon devoir me demande de garder mon épouse aimante et de chasser le pêcher. Cette décision je la prendrai mais point ici. J'ai besoin de l'aide de Dieu pour qu'il me comprenne et me guide. Je m'en vais à l'Evêché et lorsque j'aurai prit une décision j'enverrai un message par pigeon. Celle qui n'aura pas été choisie devra être chassée de ces lieux pour ne jamais plus se trouver en ma présence sous peine d'endurer mon courroux. "



Si jamais les **PJs** interviennent de quelque manière que ce soit, mis à part en se déplaçant, tous

les personnages présents se tournent vers eux avec un regard mauvais. Soudain, tels des chiens enragés ils se jettent sur eux pour les tuer (**attaques à 8 dès**). Après qu'ils aient été tous blessés au moins une fois (ce qui signifie que tous subissent des attaques tant que tous n'ont pas été blessés), ils se retrouvent sur la scène du théâtre, devant **Edouard Malerson** (voir ci-dessous, **Acte 4**).

Sinon la scène change...

SCENE COMMUNE - UN REPAS MOUVEMENTE

Même salle décors différents, la nuit est tombée et de lourdes tentures couvrent les murs. Le repas est servi et les gens du château mangent tandis que les serviteurs font le service. **Dame Dora**, ses deux fils **Albert** et le **PJ**, son **Maître de Chasse** (le **PJ** de la scène des loups) sont à table. Tout autour d'eux les autres **PJs** se retrouvent au milieu des serviteurs. **Suzanne**, dans la vraie pièce, devrait être présente mais ce n'est pas le cas, or chaque personne va se comporter comme si elle était effectivement là.

Dame Dora rompt le silence pesant par une attaque verbale sanglante " *Suzanne, vous êtes une souillon et vous m'avez ravi le cœur de mon époux, c'est une insulte de vous voir à ma table alors que vous devriez manger avec les porcs.* ". Dans la vraie pièce de théâtre l'autre devrait contre attaquer avec virulence : " *C'était un cœur à ravir, blessé par le manque de tendresse, et c'est votre époux qui a justement fait de cette place la mienne en*

attendant que je prenne la votre. ", mais il n'y a personne à la place vers laquelle s'adresse **Dora**. **Albert** intervient alors : " *Si jamais Père fait le mauvais choix je me dresserai contre lui, j'en fais serment.* ". **Dora** semble apprécier la détermination de son fils mais **Suzanne** devrait renchérit " *Ta jalousie n'a d'égale que ta lâcheté. Lorsque tu me courtisais tu m'avais promis d'affirmer notre amour auprès de moi, finalement tu m'as abandonnée* ", tout le monde se tourne vers sa place vide et semble écouter. **Albert** vire au rouge et se dresse vivement. Il prend une épée accrochée au mur et saute sur la table pour frapper **Suzanne**.

Si aucun **PJ** n'intervient il frappe dans le vide puis regarde son arme éberlué. **Dora** pousse alors un hurlement atroce qui vrille les oreilles des **PJs** et c'est un tourbillon qui se déclenche dans la pièce. Les plats, les couverts, les armes aux murs, commencent à tournoyer dans tous les sens attaquant les **PJs** (**attaques à 8 dès**). Après qu'ils aient été tous blessés au moins une fois (ce qui signifie que tous subissent des attaques tant que tous n'ont pas été blessés), ils se retrouvent sur la scène du théâtre, devant **Edouard Malerson** (voir ci-dessous, **Acte 4**).

Si un **PJ**, autre que celui qui joue le frère d'**Albert**, intervient, ce dernier se fige et les événements ci-dessus arrivent. Si c'est le **PJ** incarnant le frère qui intervient alors un combat s'engage. **Albert** cessera le duel après **5 blessures létales** ou s'il sombre dans l'inconscience. Si le **PJ** survit la scène s'arrête à ce moment là.

Sinon **Dora** se déchaîne comme indiqué ci-dessus.

SCENE COMMUNE - INTERRUPTION SUBITE

Même pièce, décors différent, les tables et tentures ont disparues pour laisser place à des murs gris et sales. Tous les protagonistes sont présents mais comme figés, mis à part les **PJs** qui restent libres de leurs mouvements. S'ils regardent dehors ils pourront voir un spectacle terrifiant, la plaine est en train de se dissoudre au loin, à grande vitesse. Dans la pièce les murs commencent à se fissurer et des tremblements secouent le château.

Dame Dora est présente, elle passe fébrilement d'un personnage à l'autre en posant une question : " Avez-vous vu le pigeon ? ", mais aucun ni ne bouge, ni ne répond. Le grondement s'intensifie et la désagrégation qui affecte la plaine commence alors à atteindre le château. Murs et plafonds commencent à s'écrouler (**attaque à 5 dès sur chaque PJ chaque round**). **Dame Dora** voit son apparence changer, ses vêtements et sa peau blanchissent et se déchirent, ses yeux deviennent noirs et sa voix devient stridente. Sans cesse et de plus en plus vite elle pose la même question sans jamais, néanmoins, s'adresser aux **PJs**. Dans **5 rounds** tout sera fini et le fantôme poussera un hurlement strident qui vrillera les oreilles des **PJs** leur infligeant **1 dégât létal** à chacun et les renvoyant sur la scène du théâtre. Si l'un des **PJs** a la présence d'esprit de parler à **Dora** elle concentrera son attention sur lui

et commencera à lui poser la même question que ci-dessus de plus en plus vite. La seule alternative est de lui répondre positivement, du moins, lui dire quelque chose du genre " *Je vais regarder.* " ou " *Je vais vous aider.* ", bref une réponse qui lui fasse comprendre qu'ils vont l'aider d'une quelconque manière. Dans ce cas elle se calme et les **PJs** réapparaissent sur la scène en compagnie d'**Edouard Malerson**.

FAISONS LE POINT

Suivant la scène que les **PJs** ont réussit à atteindre ils devraient avoir compris plusieurs choses. Tout d'abord qu'ils se sont retrouvés dans une hallucination recréant le contexte et l'histoire de la pièce de théâtre mais dans une vision sombre et désolée. Ensuite qu'ils incarnaient des personnages de l'histoire et devaient donc avoir certaines réactions prévues dans la pièce. Enfin que l'un des personnages, la maîtresse incarnée par **Suzanne**, n'était pas présent et que ce manque est la cause de tout : le fantôme de **Dora** veut terminer la pièce avec sa rivale. Si les **PJs** n'ont pas put vivre toutes les scènes ils pourront être tentés de réessayer. C'est là que cela se corse car un fantôme, une fois qu'il a délivré son message, devient très irritable si ses interlocuteurs ne font rien. Bref augmentez toutes les difficultés, malus, dégâts, etc. d'**1** point à chaque fois qu'ils retentent à nouveau l'expérience. Pour ce faire il leur suffit de sortir du théâtre et d'y revenir le lendemain.

EDOUARD MALERSON

Lorsque les **PJs** se retrouvent à nouveau sur la **Scène** du théâtre ils rencontrent **Edouard Malerson**. Celui-ci les a observé rentrer dans les lieux et sait ce qui va se passer. Lui aussi, il y a plus de quinze ans, a vécu l'hallucination et n'en est pas sorti indemne. Il a malheureusement compris que la "mission" donnée par le fantôme était de préserver le théâtre, ou du moins de laisser l'entité tranquille.

Il y a de fortes chances que les **PJs** arrivent dans un sale état. Edouard portera secours à ceux qui seront blessés en prodiguant quelques soins sommaires pour les transporter jusqu'à sa planque dans un appartement abandonné depuis longtemps. Il dispose d'une trousse médicale et a les compétences nécessaires pour leur sauver la vie jusqu'à ce qu'ils puissent aller à l'hôpital. Une fois que la situation ira mieux ils pourront discuter, Edouard leur racontera son histoire :

" Quelques années après la fermeture du théâtre je suis devenu Président du Comité pour la Culture d'Expression. Dans mon enfance mes parents et moi-même nous rendions beaucoup en ce lieu où je me suis découvert une passion pour ce spectacle. A l'époque j'ai voulu réhabiliter celui-ci afin de lui rendre sa grandeur passée. Mais le CCE était devenu une entité lucrative non



plus administrée par des gens de culture mais par des pseudo-financiers avides. Le gouffre financier que représentait cet investissement les a murés dans un refus ferme et définitif. Je ne comprenais pas leurs réactions et le conflit s'est installé. Finalement ils votèrent mon évincement. Je me souviens être venu dans le théâtre pour trouver un réconfort dans mes souvenirs. C'est alors que je l'ai vue, c'est alors que j'ai vécu ce que vous venez de vivre. Il faut la laisser tranquille, elle n'a pas besoin de souffrance supplémentaire, croyez-moi, elle n'en a pas besoin. "

Edouard n'a pas vécu l'hallucination jusqu'au bout et depuis il n'a pas retenté l'expérience. Il s'est arrêté à la scène du repas en ne réagissant pas lorsqu'**Albert** se jetait sur la place vide de **Suzanne**. Ses théories sont donc fondées sur des informations incomplètes. Ceci dit si les **PJs** sont allés plus loin il pourra revoir sa vision des choses, il faudra être convainquant. Si les **PJs** n'ont pas compris ce que voulait le fantôme ils risquent de partir sur une fausse piste en prenant pour agent comptant les dires d'**Edouard**.

Convaincu qu'il faut aider le fantôme, **Edouard** indiquera aux **PJs** où trouver **Suzanne Mallaver** et **Ron Boward**. Mais il ne sera pas vraiment d'une grande aide car, avec le temps, il a un peu perdu ses liens avec la réalité et ne dispose plus des ressources d'antan.

UN PETIT COUP DE MAIN D'HUMANITAS

Contacté par les **PJs**, **Charles** les retrouvera dans le bar où ils avaient déjà discutés. Il écoutera leur récit avec attention et s'émerveillera qu'ils aient vécu une telle expérience, même s'il reconnaît le caractère traumatisant de celle-ci. Il expliquera qu'au-delà des nombreuses théories sur les fantômes il est en une qui se retrouve souvent et qu'**Humanitas** a eu l'occasion de tester. Un fantôme reste accroché au monde matériel parce que quelque chose l'empêche de partir. Cela peut-être une souffrance terrible, s'il est issu d'une personne morte dans des conditions extrêmes, cela peut être aussi une réalisation non terminée, un acte manqué.

Si les **PJs** n'y ont pas pensé ou s'ils " pataugent un peu dans la semoule ", **Charles** leur dira que l'absence du personnage de **Suzanne** dans leur hallucination doit représenter le manque et entraîner ce qui entrave le fantôme : la non réalisation du spectacle. Bien entendu, si l'idée vient des **PJs**, **Charles** les félicitera pour leur vivacité d'esprit. Il les encouragera à continuer sur cette voie.

RON BOWARD

Après le sinistre événement du **Théâtre de la Traverse**, **Ron** s'est tourné vers d'autres théâtres. Il a monté plusieurs troupes et fait jouer un nombre impressionnant de pièces. Aujourd'hui il est devenu professeur de théâtre dans l'un des plus prestigieux de la Nouvelle **Orléans** : **Orpheum**

Theater, qui sert aussi d'opéra. C'est un homme de 60 ans, bedonnant mais à l'aspect très soigné. Il est chauve, a les yeux marrons et le visage marqué.

Il acceptera un rendez-vous avec les **PJs** bien qu'il soit très occupé, tout dépend de la façon dont ils présentent les choses et arrivent à le convaincre. Interrogé avec suffisamment de **Persuasion** au sujet de **Dora** il pourra avouer certaines choses :



" Cela fait si longtemps que tout ceci est arrivé et pourtant il ne fut pas un jour sans que je ne repense à elle. Nous étions amants à l'époque et elle avait un réel talent pour le spectacle. Je la produisais avec plaisir. Mais elle demandait trop d'elle, elle était acharnée et travailleuse. Elle finissait par ne plus tenir le choc alors elle a commencé à se droguer, malheureusement elle en est morte. A l'époque les médecins n'avaient aucun moyen de détecter cette substance qu'elle utilisait car celle-ci disparaissait très vite du corps après ingestion. Elle se fournissait auprès d'un Mambo, sorte de prêtre Vaudou, qui l'utilisait pour ses trances rituelles. Elle est morte par sa propre déchéance et elle ne m'a jamais laissé l'aider. Depuis je souffre de ne pas avoir pu le faire. "

Ron ne sera pas d'une aide supplémentaire, le souvenir de ces événements l'attriste

profondément et il demandera aux **PJs** de partir et ne plus venir l'ennuyer à ce sujet. S'ils lui parlent du fantôme il les traitera de fous et les congédiera d'autant plus vite. Néanmoins il leur a fourni un indice, mineur pour le moment mais qui deviendra primordial dans quelques scénarios : la drogue qu'elle utilisait et ses liens avec le **Vaudou**.

SUZANNE MALLAVER

Très peu de temps après les événements du théâtre, **Suzanne** a eu l'opportunité de rentrer dans une troupe prestigieuse. Ambitieuse et ne reculant devant rien pour réussir, elle a épousé le producteur et a très vite été programmée sur la plupart des représentations. Sa côte de popularité a augmenté jusqu'à stagner. Aujourd'hui c'est une actrice reconnue dans le milieu et elle compte de nombreux fans. Particulièrement fière et orgueilleuse, elle méprise les autres et s'estime mieux que les autres. Elle a environ 45 ans, brune aux yeux bleus, de nombreuses opérations de chirurgie plastique lui gardent un physique affriolant trompé par des yeux qui trahissent son âge.

A l'instar de **Ron Boward**, il faudra que les **PJs** montrent patte blanche pour obtenir un RDV. User de son orgueil pour flatter son ego est le meilleur moyen d'y arriver. Il faudra auparavant passer par son impresario. Finalement elle les recevra dans sa grande villa autour d'une tasse de thé accompagnée de petits gâteaux. Femme pressée

elle se montrera sèche mais se détendra si les **PJs** peuvent lui prouver qu'ils sont intéressants pour elle. A cette occasion, sur un jet de **Perception** puis **Médecine**, les **PJs** se rendront compte qu'elle présente les signes physiques et mentaux d'un manque de drogue. Si l'histoire des **PJs** ne l'intéresse pas, et la seule chose qui l'intéresse c'est elle-même, elle les congédiera. Interrogée sur les événements de l'époque elle restera très évasive :



" *Oui ce fut un grand malheur pour ce théâtre et Dora était une amie que j'ai longtemps pleurée. Mais je suis passée à autre chose. Ma carrière a été fulgurante comme vous pouvez voir et*

aujourd'hui je suis une référence en matière de théâtre. D'ailleurs je joue prochainement... bla bla bla bla. "

En fait il n'y a rien à attendre d'elle !

RESOUDRE CETTE AFFAIRE

Suivant la finesse d'esprit de vos **PJs**, cher **Conteur**, et leurs grandes capacités à imaginer le plus improbable, il est difficile de déterminer comment ils vont résoudre cette affaire qui se limite sommairement à faire venir **Suzanne** sur la **Scène du Théâtre de la Traverse**. Ils peuvent réussir à la convaincre en se faisant passer pour des journalistes qui veulent faire un article sur sa carrière dans le lieu qui a vu ses débuts. Ils peuvent la faire chanter grâce à

la drogue, révéler qu'elle en prend serait un mauvais coup pour son image, ou ils peuvent la forcer à venir en la kidnappant. Je vous laisse le soin d'imaginer les événements nécessaires pour résoudre ce problème et je vous donne rendez-vous ci-dessous dans le dernier acte de cette histoire.

HALLUCINATION FINALE

Les **PJs** se retrouvent donc, en compagnie de **Suzanne**, sur la **Scène** du théâtre. L'actrice est quelque peu inquiète, l'endroit est lugubre et elle vit mal les scellés qui doivent toujours se trouver sur ou à côté de la porte d'entrée. Elle commence à montrer son impatience lorsque tout bascule.

Le fantôme de **Dora** apparaît soudain devant eux. **Suzanne** pousse un cri et se met à trembler, elle l'a reconnue. Elle veut fuir mais toutes les portes se referment vivement dans un claquement retentissant. C'est là que la magie opère. Des voix, des chuchotements, des bruits de spectateurs qui s'installent à leurs sièges se font entendre. La salle s'éclaire et, sous les yeux des **PJs**, se transforme pour redevenir ce qu'elle était du temps de sa splendeur passée. Les **PJs** voient apparaître les spectateurs qui ne font pas attention à eux, ils se comportent comme s'ils venaient assister au spectacle. **Suzanne** s'est calmée et regarde avec émerveillement ce qui se passe. **Dora** s'approche d'elle et lui dit : " Viens, terminons ce que nous avons commencé. ". Puis d'un geste elle invite gracieusement les **PJs** à s'asseoir au premier

rang. Après les trois coups de bâton la pièce commence et les **PJs** vivent le spectacle avec émerveillement. **Suzanne** a retrouvé la beauté de ses vingt ans et s'investi dans son rôle comme jamais, donnant la réplique à une **Dora** plus éclatante que jamais. Les **PJs** reconnaissent **Marc Dublin** dans le rôle du châtelain.

La dernière scène voit **Marc**, seul, lancer la dernière réplique :

" Oh ! Seigneur pardonne mon orgueil. J'ai pêché, je suis tombé dans la déchéance, je me suis damné à tes yeux, j'ai détourné les yeux de ta lumière et aujourd'hui me voilà puni, condamné à une souffrance éternelle. Oh ! Seigneur ! Pourrais-je un jour être pardonné... "

Soudain tout s'arrête. Le théâtre est redevenu ce lieu décrépi et malodorant voué à la destruction. Au centre de la **Scène** se trouvent **Suzanne**, endormie, et **Marc**, en position fœtale. Tout est fini, les **PJs** ont gagné la partie.

EPILOGUE A LIRE AUX JOUEURS

Les portes de l'hôpital s'ouvrent sur l'**Inspecteur Smallcaps** accompagné de deux ambulanciers et d'un homme en camisole sur un fauteuil roulant. Le policier s'approche du comptoir où une secrétaire est en train de remplir de la paperasse administrative. Elle lève la tête et lui dit qu'ils sont attendus. Une porte latérale s'ouvre sur

une magnifique aide soignante, blonde, aux courbes athlétiques, accompagnée d'un médecin. " Il est à vous Dr Blum " dit alors **Georges**, " je vous le confie ". Le visage du médecin s'éclaire d'un sourire et il répond : " Nous allons bien nous occuper de lui. ", puis il regarde son nouveau patient, " N'est-ce pas M. Dublin ? ". **Brenda** attrape alors la chaise roulante et se dirige vers la section psy, suivie par le docteur. **L'Inspecteur Smallcaps** les regarde partir les sourcils légèrement froncés. Il s'en va à sa voiture. Alors qu'il vient d'ouvrir la portière il se retourne une dernière fois vers l'hôpital et pousse un léger soupir montrant le trouble qui l'habite...