

# LE GRAND SAUT

*Un scénario pour le Monde de Ténèbres.*

Ce scénario est prévu pour 1 à 4 joueurs et un maître de jeu maîtrisant les intrigues plutôt intimiste. Peu d'action, un peu de réflexion et beaucoup, beaucoup de cogitations seront nécessaires aux personnages pour réussir à bout du mystère...

Physique ●○○○○

Social ●●○○○

Mental●●●○○

**Synopsis :** Après une soirée un peu arrosée, les personnages sont témoins d'un suicide. Malheureusement pour l'un d'entre eux – un PNJ de préférence – il ne s'agissait pas seulement d'un suicide, mais de l'oeuvre d'un esprit, qui se nourrit du désespoir de ses victimes et savoure leur énergie vitale au moment de leur mort. L'un d'entre eux risque donc fort de céder à l'impulsion auto meurtrière dans les jours proches...

**Thème :** Y a t'il geste plus grave que de se donner la mort ? Le malheur est il contagieux ? Les personnages se retrouvent face à un fait d'une tristesse et, hélas, d'une banalité affligeante... Un suicide. L'occasion sans doute d'entamer pour eux une réflexion sur le sens de leur propre vie. Naturellement, si d'aventure vos personnages sont des médiums, des vampires, des loups garous ou des mages (voire des chasseurs chevronnés), le scénario n'aura pas le même sens pour eux...

La mort est un lieu commun dans les jeux de rôle. On déchire la fiche du Pnj qui a excédé son capital de niveau de santé et voilà tout. Ici, il s'agit de lui redonner sa place dans la vie des personnages joueurs et de les rappeler – s'ils sont mortels – à leur propre mortalité. La moralité jouera donc une part importante du scénario, puisque c'est sans doute en fonction d'elle que les joueurs réagiront.

**Ambiance :** Au début du scénario, l'ambiance est morne, voire déprimante. Rien n'est particulièrement inquiétant dans l'entourage des personnages. Les événements semblent juste tristement inéluctables. Le surnaturel ne doit transparaître qu'après la seconde mort. Alors l'ambiance se fait plus oppressante. L'enjeu devient plus grave, plus personnel, et peu à peu c'est pour leur propre vie que les personnages doivent lutter.

**Le cadre :** N'importe quelle grande ville, américaine ou non, peut faire l'affaire. Utilisez le pour montrer que la vie continue, et que les gens n'ont pas de temps à accorder à la mort, au deuil, ce qui devrait rendre les disparitions plus tragiques encore.

## **Scène 1 : Sortie de boîte...**

Il est tard et les personnages (vos joueurs, plus au moins une personne, de préférence un conjoint ou une conjointe, peut être le(la) petit(e) ami(e) du moment sortent d'un restaurant après un repas bien arrosé. L'ambiance de la soirée était détendue et plutôt que de se séparer tout de suite, l'un d'entre eux propose d'aller prendre un dernier verre dans un pub qu'il connaît à seulement deux rues de là. Ils traversent la rue, et à quelque mètres d'eux, soudain, un corps s'écrase dans un terrible craquement mou. Les personnages restent là, sans rien pouvoir dire...

Passé la stupeur initiale, il convient de réagir. Plusieurs choses logiques viennent à l'esprit :

- *Chercher à voir d'où le cadavre est tombé.* Il y a une fenêtre ouverte au dernier étage de l'immeuble devant lequel les personnages passaient. Celui ci n'a pas de gardien, mais un voisin pourra ouvrir la porte si on le dérange – il en profitera pour appeler la police s'il se rend compte qu'il y a un cadavre sur le trottoir. La fouille de l'appartement ne donnera pas grand chose. Des papiers d'identité au nom de Clyde



Forbes, 37 ans, divorcé... Un peu d'argent en liquide. Quelques boîtes d'antidépresseurs (Xylotol et Sleepix – ils n'existent pas, ne cherchez pas et décrivez leurs effets secondaires en oubliant pas les décollements de peau et la dépendance) sur la table de nuit... Des feuilles de paye émanant d'une compagnie d'assurance en vue. Une photo encadrée de la cérémonie du meilleur vendeur de l'année passée. Quelques photos d'une partie de pêche au bras d'une femme superbe sur une plage tropicale... Le téléphone est décroché. Le dernier numéro appelé est celui d'un cabinet médical proche. Il y a une dernière lettre posée à la tête du lit. Elle dit simplement « je n'en peux plus ».

- *Appeler les autorités.* Elles finissent par arriver de toute façon : un voisin d'en face a vu Clyde Forbes faire le grand saut. Les flics déclarent la mort, fouillent l'appartement et concluent au suicide. Pas de quoi faire une histoire. Ils notent les noms des personnages, mais ils n'en feront rien (sauf si ceux ci ont une conduite inexplicable, comme par exemple, s'ils se trouvent dans l'appartement au moment où ils arrivent).
- *Partir sans faire d'histoire.* Les personnages apprendront l'identité du cadavre dans le journal local du lendemain. L'article – si on peut qualifier ainsi les deux lignes qui décrivent le drame – est très avare en détails.

Dans tous les cas, le mal est fait. A l'instant même où il est mort, Clyde Foswell a transmis son désespoir à l'une des personnes présentes... Le compte à rebours est commencé.

### **Scène 2 : Variables...**

Comment les personnages réagissent ils à la mort de Clyde Foswell ? Voici quelques idées de scènes optionnelles que vous pourrez utiliser si ceux ci décident de s'intéresser de plus près à son cas. Après tout ce sont sans doute des fouineurs, et si ce n'est pas leur premier scénario, ils sont au minimum paranoïaques... Voici ce que les personnages peuvent apprendre en menant leur enquête sur Clyde Foswell, s'ils y mettent les formes et s'ils posent les bonnes questions.

- *L'enterrement.* C'est une crémation. Il n'y a pas grand monde. Quelques collègues, son ex-femme. Le temps de parler après la (brève) cérémonie manque. On peut échanger des cartes professionnelles, c'est tout.
- *Les collègues de bureau.* Ils ne comprennent pas. Clyde était un battant, un requin... il était aussi un chef d'équipe et un bon camarade. Depuis plusieurs semaines, il semblait un peu abattu, c'est vrai, mais rien d'inquiétant, rien qui aurait pu laisser penser qu'il allait se suicider... Jerry Markham, son plus proche collaborateur se rappelle qu'il y a plusieurs semaines – approximativement un mois et demi – Clyde était arrivé en retard, l'air un peu abattu, après avoir vu une jeune femme se jeter sous un métro...
- *L'ex-femme.* Elle est séparée de Clyde depuis plus de cinq ans et n'a plus de contacts avec lui. Ils n'avaient pas d'enfants. Elle a été très surprise d'apprendre la mort de Clyde, surtout de cette façon. L'une des causes de leur séparation était l'indifférence de Clyde au reste du monde... Il rabâchait que personne ne s'intéressait à autrui, en réalité, et que donc il n'avait pas à le faire. Ils se sont séparés parce qu'elle est tombée amoureuse d'un autre, mais ça n'a pas duré. Ils s'étaient revu il y a un an, par hasard, et ils avaient pris un verre dans un bar. Il semblait très heureux.
- *La petite amie.* Impossible de trouver la femme sur la photo. Il faut dire, elle est Australienne et a eu une aventure l'été passé avec Foswell, mais ils n'ont pas gardé le contact. La quête de cette femme splendide et mystérieuse pourrait bien occuper les personnages pendant quelques jours. Le seul moyen d'apprendre la vérité est de passer par un collègue de bureau de Foswell qui se souvient à quel hôtel il est descendu en Australie. A l'hôtel, un fax de la photo permettra d'identifier la cliente. Contactée, celle-ci ne se souvient même pas du nom de Foswell : d'ailleurs, il ne lui avait pas donné son nom...
- *La jeune femme qui s'est jetée sous un métro.* Il est facile de trouver mention de cet autre suicide dans le journal. L'ado en question était une fugueuse, Mary Weatherly, originaire de l'Oregon. Le journal a publié sa photo, parce que personne ne savait qui elle était. L'autopsie a révélé qu'elle était enceinte. Somme toute, la piste s'arrête là : personne ne sait ce que Mary avait pu faire depuis sa disparition sept mois plus tôt...
- *D'autres suicides ?* Ah oui, les personnages peuvent en chercher, et surtout en trouver. Il

y en a plusieurs par jours, dans tous les milieux, dans toutes les classes sociales. Les hommes préfèrent la pendaïson, les femmes préfèrent les médicaments, mais tous les moyens sont bons pour en finir... Difficile à partir de là de trouver un fil rouge...

### **Scène 3 : Perte.**

Un soir, à peu près un mois après le suicide de Clyde Foswell, le(la) petit(e) ami(e) du moment, ce personnage qui était aussi présent au moment où le malheureux a touché le sol téléphone au milieu de la nuit. « Je n'en peux plus... Je n'en peux plus... » La ligne se coupe. Rappeler ne donne qu'une messagerie vocale. Quand le personnage arrive sur les lieux, il est trop tard. Selon que c'était un homme ou une femme, il s'est pendu, ou elle a pris des cachets...

A vous de voir comment vous gérez cette disparition. Cela dépend naturellement de la proximité du PNJ avec le personnage du joueur... Tout le monde est désolé. Tout le monde est abattu. Personne ne s'explique ce geste. Les mots ne servent à rien. Seul le temps pourra, peut-être, effacer cette blessure.

Peut-on enquêter sur la mort d'un proche ? Le personnage a trouvé le corps (ou pas : s'il a d'abord prévenu les secours, c'est un ambulancier qui est arrivé sur les lieux en premier). A nouveau, il y a un enterrement (cette fois-ci ce n'est pas une crémation), et à nouveau, les gens sont vêtus de noir et ne comprennent pas... La famille et les proches n'ont pas grand chose à dire : « Il/elle était plus distant(e) ces derniers temps. Il/elle se disait déprimé(e). Avoir été témoins de la mort de cette homme il y a un mois et demi l'a démoli(e). » Si le PNJ en question était effectivement un(e) petit(e) ami(e), il/elle avait cessé de donner des nouvelles deux semaines auparavant après avoir annulé plusieurs rendez-vous : « Ça ne va pas très fort, ce soir. Je te rappelle ».

### **Scène Optionnelle : Répétition.**

De deux choses l'une : soit le personnage a trouvé le corps, soit il ne l'a pas trouvé.

S'il l'a trouvé, alors, il est le prochain. Passez directement à la scène 4.

S'il ne l'a pas trouvé, alors le scénario prend un autre tour. Aucun des personnages ne fait partie de la chaîne. C'est moins personnel, mais le scénario peut encore continuer : Diego Estevez, 31 ans, est le secouriste qui a découvert le cadavre du PNJ. Il ne met que deux semaines à céder à l'esprit et se pend pendant son jour de congé. Célibataire, sans enfants, il laisse un simple mot : « Je n'en peux plus. » Si les personnages le surveillent, c'est l'un d'entre eux qui découvre le corps. Si les personnages ne le surveillaient pas, c'est sa soeur, Perla, qui le découvre après plusieurs jours... Elle se suicide trois semaines plus tard en laissant deux ados en pleine crise et un veuf. Cette fois-ci, c'est lui qui découvre son cadavre et il s'ouvrira les veines trois semaines plus tard...

Encore une fois, il est possible d'apprendre cette mort par les journaux.

*Note de l'Auteur:* Quand j'ai fait jouer ce scénario pour la première fois, je l'ai intégré à une chronique plus longue. Il a fallu quatre morts pour que les personnages comprennent qu'il fallait surveiller ceux qui découvriraient le cadavre du suicidé...

### **Scène 4 : Lassitude & Influence.**

Un personnage a découvert l'un des cadavres. Il est sur la bonne voie pour finir dans sa tombe. L'influence de l'esprit commence à le miner. Ses traits s'allongent. Il fait cauchemar sur cauchemar et se sent irrémédiablement seul, de plus en plus abandonné. Il commence à repousser ses amis, est plus colérique. Difficile

Si les personnages n'ont pas enquêté sur la mort de Clyde Foswell jusque là, c'est le bon moment pour le faire. Il faut qu'ils comprennent que celui qui découvre le corps d'un suicidé risque bien de se suicider lui-même. A partir de là, plusieurs options s'offrent à eux pour se débarrasser de l'esprit.

- *L'Exorcisme.* Les règles concernant l'exorcisme se trouvent p.214 dans le livre du Monde des Ténèbres. Il s'agit d'une option efficace pour se débarrasser de l'esprit. Mais comment l'appliquer ? Qui voir ? Ou trouver un rituel efficace ?
- *Rendre l'espoir au personnage.* Et comment accomplit-on ce miracle ? Le vice et la vertu du personnage devraient jouer un grand rôle dans cette approche. Il s'agit somme toute de faire en sorte que le personnage récupère assez de volonté pour rendre la tâche de l'esprit impossible. Au bout de quelques semaines, l'esprit est affaibli. Il finit par se dissoudre. Renaîtra-t-il de ses cendres ? Est-il toujours à l'intérieur du personnage, en sommeil ?



- *Briser la chaîne.* C'est sans doute le moyen le plus tragique, le plus radical et le plus simple : s'arranger pour se suicider sans que personne ne retrouve jamais votre corps. Ce n'est pas facile, mais une chose est sûre : tant que personne ne trouve le cadavre, personne n'est infecté. Et il faut que l'hôte soit mort pour que l'esprit puisse changer de victime.

**Conclusion (Deus et Machina ?) :** S'il faut écrire le mot fin et que les personnages ne s'en sortent pas, faites intervenir un loup-garou ou un mage. L'esprit n'a rien à faire là et il abuse de son pouvoir en poussant des innocents au suicide. Un immortel pourrait aussi faire l'affaire : soit ils prendront l'affaire en main eux même, soit ils fourniront aux personnages des pistes pour lutter contre l'esprit.

Il n'y a pas grand chose à attendre de la fin de cette confrontation avec le désespoir et le monde spirituel: tandis que le personnage va se recueillir sur la tombe du cher Pnj disparu, ou sur celle d'une autre victime – il aperçoit un groupe, qui pleure son propre disparu, tout habillé de noir autour d'une fosse ouverte... Un regard échangé avec un de ceux qui restent fait monter un sentiment de tristesse dans la gorge du personnage. La mort a été repoussée, oui, mais pour combien de temps ?

## J'en peux plus.

### Appendice.

#### **L'Esprit.**

Si l'on s'en réfère aux règles énoncées dans le Book of Spirits, l'esprit est du rang 2 – ce qui le rend assez dangereux pour un groupe de mortels qui n'est pas habitué à ce genre de choses. C'est un esprit du désespoir, qui gagne de l'essence à chaque fois qu'un personnage sous son emprise se donne la mort. La chaîne qu'il a commencée il y a déjà longtemps devrait lui permettre de devenir de plus en plus puissant.

**Essence :** 15

**Attributs :** Pouvoir 4, Finesse 6, Résistance 2

**Numina :**

- **Harrow:** *Ce pouvoir est typiquement associé aux esprits associés aux émotions négatives - et c'est bien le cas ici. L'esprit peut concentrer sa propre résonance négative chez son ennemi - en l'occurrence son hôte. En dépensant un point d'essence et en faisant un jet de Pouvoir + Finesse, comparé au Resolve + Composure + Tolérance Surnaturelle de sa cible, l'esprit la plonge dans une profonde dépression, qui se manifeste par des rêves et un sentiment profond d'isolement.*

- **Hallucinations :** L'esprit peut dépenser des points d'essence pour causer des hallucinations.
- **Entrave Vivante :** C'est ce qui permet à l'esprit de s'attacher à un être vivant plutôt qu'à un objet. Son hôte est ce dont il se nourrit.

**Influence :** Le désespoir et l'isolement (●●).

**Faiblesse :** Eh oui ! Il faut toujours lire les petits caractères en bas de page ! Il existe un moyen très simple de se débarrasser de l'esprit : il est allergique au rire des enfants ! Emmenez le voir un Disney à la séance de 15h un mercredi après midi et il devra lâcher son hôte pour un sacré bout de temps ! En fait, définitivement.

Comment les personnages peuvent ils le découvrir ? Et bien ça n'est pas si facile... Mais cela fait définitivement partie des solutions simples auxquelles les joueurs pourraient penser. Une autre solution, naturellement est de si bien réussir un jet de recherches en bibliothèque que cette solution s'imposera à l'esprit des personnages.

Le recette du bonheur ? C'est quoi pour vous ? Et est-ce que cela suffit à rendre la vie si simple ?

Oui, utiliser la faiblesse de l'esprit est un échappatoire facile – mais c'est plus élégant que de faire intervenir un Pnj tout puissant, et ce n'est pas si vide de sens que cela...

Et somme toute, est-il si fréquent, dans le Monde des Ténèbres, d'entendre rire des enfants ?

Un scénario conçu par Vincent  
(vincentgin@hotmail.com)