

RAPPEL

AUTOMATIQUE

Un scénario pour le Monde de Ténèbres.

Ce scénario est prévu pour 1 à 4 joueurs et un maître de jeu prêt à laisser filtrer une certaine exubérance. Peu d'action, un peu de réflexion et beaucoup, beaucoup de cogitations seront nécessaires aux personnages pour venir à bout du mystère...

Ce scénario s'inspire très librement de la section *Phantom Caller* dans le supplément *Urban Legends*, p.130-131.

Physique ●○○○○ **Social** ●●○○○
Mental●●●●○

Synopsis : L'un des personnages reçoit des coups de téléphone au cours desquels un interlocuteur anonyme lui donne l'adresse où va être commis un meurtre. Comme il est impossible de déterminer l'identité de celui qui appelle, la chose est problématique. Et si c'était le tueur ? Celui-ci appelant du téléphone de ses victimes, il semble bien que le personnage doive trouver une solution pour s'innocenter.

Thème : L'inexplicable et la violence. Deux choses peuvent (doivent) rester inexplicable dans ce scénario : les motivations du tueur (il n'en a pas, c'est juste un *slasher*) et l'origine des coups de téléphone, c'est-à-dire le moteur de l'histoire. Donc, le thème est l'horreur, puisqu'il n'y a rien de plus horrible, rien de plus angoissant que de ne pas savoir ou comprendre. La vie a-t-elle un sens quand la mort peut frapper avec cette violence ?

Ambiance : Travaillez sur l'angoisse. N'expliquez rien. N'offrez aucune planche de salut aux personnages soupçonnés de meurtre par la police - voire poussez les à la faute ? La police n'ayant pas d'autre piste, elle mettra la pression. Comme si l'éventualité de nouveaux meurtres, qu'on sait qu'on peut peut-être empêcher, ne suffisait pas...

Le cadre : N'importe quelle grande ville, américaine ou non. Si l'intrigue ne se déroule pas en Amérique, veillez à adapter l'attitude des flics et les références à la loi. Le système judiciaire n'est pas le même en France où la présomption d'innocence joue, alors qu'en Amérique, non. Vous me direz... Pour ce que les joueurs y font gaffe et pour ce que ça change en réalité...

Toute l'Histoire. C'est simple, mais les personnages risquent fort de ne jamais avoir l'explication, ou du moins la preuve. Mark Skolnik a toujours été un peu simple. La vie, la mort, le bien, le mal... Tout cela n'a jamais eu beaucoup de sens pour lui. Son père était un homme violent, et dieu sait quels cauchemars il a pu subir dans son enfance pour être ce qu'il est aujourd'hui. Diagnostiqué autiste léger, il fut suivi un temps

dans un hôpital pour enfants. À l'âge de dix-huit ans, le suivi fut interrompu. Aujourd'hui, Mark a vingt-huit ans et son père est mort le mois passé d'une attaque cérébrale. Depuis des années, Mark vivait dans sa chambre fermée à clé. La faim le poussa à démolir la porte, puis il sortit dans la rue où il vit depuis. Qui sait ce qui lui passa par la tête. Il y a deux semaines, il commit son premier assassinat.

Sa première victime, Jane Aspen, fut particulièrement dépitée de son décès absurde. Une fois passée dans l'autre monde, elle se mit à hurler à la justice, à tel point que d'une quelconque façon, quand Mark s'apprête à commettre un meurtre, elle sait où et quand. Alors elle utilise le téléphone pour prévenir quelqu'un, n'importe qui. En l'occurrence, l'un des personnages...

Scène 1 : Qui est à l'appareil ?

Tout commence par une soirée normale. Les personnages sont réunis, ou bien ils ne le sont pas. L'un des portables, ou la ligne fixe, sonne. C'est un numéro masqué. Le personnage entend mal. Une voix comme étouffée, suivie d'une lourde respiration sifflante, et puis enfin « *121, Bleecker Street, appartement 114, à 22 h 42.* » Si le personnage ne décroche pas immédiatement, il peut toujours consulter sa messagerie...

Le lendemain matin, le personnage reçoit un coup de téléphone. On lui demande son nom, son adresse, et s'il connaît Norma-Rae Wallis. Comme il répond que non, on s'étonne de ce que son numéro est le dernier à avoir été composé depuis le poste, et on l'invite à se présenter au plus tôt au commissariat central, où il doit demander à voir l'inspecteur Harry Fontana.

Fontana mène un interrogatoire bon enfant, de routine, et pose les questions d'usage : « Nom, prénom, êtes-vous connu des services de police, qu'est-ce que vous faisiez hier soir ? » Il ne fait guère mystère du fait qu'à l'heure actuelle, le personnage est le seul suspect dans une affaire de meurtre et que tout ça sera vérifié. Il demande au personnage de ne pas quitter la ville. Quoi qu'on lui raconte, il n'a pas du tout l'air d'y croire...

Variable : Et si les personnages courent vers l'adresse indiquée dès qu'ils ont reçu le mystérieux appel ? C'est curieux comme réaction, mais les joueurs sont sans doute un peu méfiants quand ce genre de chose leur arrive, et du coup, leurs personnages aussi. Et si ce n'est pas leur première incursion dans le monde des ténèbres, qui peut les en blâmer ?

En ce cas, le temps qu'ils en discutent, qu'ils se mettent en route, qu'ils trouvent l'adresse sur la carte, qu'ils traversent la ville et qu'ils trouvent à garer, ils arrivent aux alentours de 23h. Ils découvrent la scène du crime avant les policiers. La porte de l'appartement (un deux pièces dans un quartier résidentiel) est entre-ouverte. Norma-Rae Wallis, la quarantaine, décolorée en blonde, gît dans une mare de son propre sang. Elle a été égorgée. L'arme du crime n'a pas été abandonnée sur place. Elle a un sac à main ouvert à côté d'elle et son trousseau de clés

gît par terre. La serrure n'a pas été forcée. Visiblement, elle venait d'entrer chez elle.

Que faire maintenant ? Appeler la police ? Disparaître avant son arrivée ? S'ils choisissent de ne pas appeler la police et de disparaître, ils sont contactés par l'inspecteur Fontana comme précédemment. S'ils appellent la police et restent sur place, ils le voient arriver et il les interroge comme précédemment – sauf qu'il a encore plus de soupçons à leur égard.

Il faut dire que si les personnages étaient réunis dans un restaurant, et que l'inspecteur Fontana interroge le maître d'hôtel, il vaut mieux que celui-ci ait à dire « *Ils ont passé la soirée ici. J'ai enregistré le paiement par carte de crédit de votre suspect cinq minutes avant l'heure du crime* » plutôt que « *Ils m'ont demandé si je savais où se trouvait Bleecker street et ils sont partis aux alentours de 21 h 45 ou 22 h.* »

Scène 2 : Suspectés...

Connaissant les joueurs, ceux-ci vont nécessairement vouloir enquêter. Il n'y a pas grand-chose qu'ils pourront apprendre. Naturellement, la police n'est pas très loquace, et même si elle l'est d'habitude pour vos joueurs leur implication dans une affaire de ce genre leur ferme bien des portes...

De Norma-Rae, il n'y a pas grand-chose à dire. Elle était célibataire, directrice des ventes pour une petite société de commerce par internet basée en centre-ville, 44 ans. Elle avait passé la soirée au restaurant avec des collègues de travail, une réunion dîner qui mêlait boutique et potins, très détendue. Pas de petit ami connu, plus de famille.

La police scientifique a relevé des fibres, qui sont issues de gants de jardinage. Impossible d'en tirer une quelconque conclusion : ce genre de gants est le plus utilisé, en circulation depuis plus de trente ans, et on en vend dans au moins une centaine de supermarchés rien qu'en ville...

L'opérateur téléphonique confirme que le dernier numéro appelé par la ligne de Norma Rae est bien celui du personnage.

Dans un premier temps, l'inspecteur Fontana n'est pas spécialement convaincu de la culpabilité du personnage. Pour lui, il s'agit d'un faux numéro. Le hasard. Pourquoi un tueur appellerait-il son propre portable depuis le téléphone de sa victime ?

Naturellement, si le personnage en question a déjà un casier ou s'est déjà fait remarquer des services de police – par exemple en menant l'enquête d'une façon peu discrète sur un dossier précédent – il n'en faut pas plus pour éveiller l'intérêt d'un flic en manque de piste...

L'ambiance est tendue. Ne faites pas durer trop longtemps, avant de passer à la scène suivante.

Scène 3 : Quel numéro demandez-vous ?

Rebelote. Le même personnage (même s'il a changé de numéro) reçoit un coup de fil d'un numéro masqué. L'adresse est différente : « 442, Armitage Lane. Appartement 24. 23H08 » soit très précisément un quart d'heure plus tard ! Un meurtre va être commis.

Si les personnages choisissent de tenter d'arrêter le meurtrier, la course commence. Il est absolument impossible d'arriver à temps : si les personnages ont une voiture, très bien. Ils peuvent tenter le jet d'*Intelligence + conduite* pour éviter les embouteillages dus aux travaux sur la route. Permettez-leur d'arriver à 23h12 devant l'immeuble.

Appeler la police est une autre solution, mais c'est risqué. Le 911 ne prendra pas leur appel au sérieux s'ils crient au meurtre. En revanche, s'ils prétendent qu'ils sont des voisins et qu'ils ont aperçu quelqu'un dans l'appartement, ils feront le déplacement... Et voilà ce qui se passe : Mark tue la victime, Thelma Joliet, et les deux bleusailles de patrouille.

Ils peuvent aussi tenter de prévenir l'inspecteur Fontana. Celui-ci ne croit pas les personnages. Et l'heure tourne... Notez cependant que rester au téléphone avec Fontana constitue un excellent alibi, ce qui devrait s'avérer utile pour la suite des événements...

Si personne ne fait rien, le meurtre a bien lieu. Cinq minutes après les faits, Mark a déjà quitté les lieux. Problème : le dernier numéro appelé par la victime était... celui du personnage joueur. L'inspecteur Fontana est appelé par un collègue parce que les deux victimes se ressemblent. Les recoupements avec d'autres districts de la ville, trois autres victimes sont découvertes : Annie Billings, Laurie Strode et Jane Aspen. Toutes des femmes d'approximativement quarante ans, toutes célibataires, toutes brunes, toutes d'une taille et d'un poids approximativement identiques et habillées à peu près de la même façon, toutes égorgées alors qu'elles rentraient chez elles, entre 22 h 30 et 23 h 30, dans un rayon de cinq kilomètres. L'arme du crime est toujours la même et les gants de jardin sont toujours les mêmes.

L'inspecteur Fontana jubile : un tueur en série, ça fait bien dans un CV de flic. Il se voit déjà tout en haut de l'affiche et commence à compter les dollars des droits de l'adaptation de son histoire au cinéma... Il s'avise de ce que le tueur est un cinglé, alors pourquoi un cinglé n'appellerait-il pas son portable avec le téléphone de sa victime ? À moins que le personnage n'ait passé beaucoup du temps avec lui au téléphone depuis un fixe, Fontana se forge une certitude... Et même comme ça, il se pose de sérieuses questions...

Scène 4 : Jusqu'à ce que les blancs soient montés en mousse...

Vous avez compris le principe. Le coup de téléphone arrive, toujours un peu trop tard et les policiers soupçonnent le(s) personnage(s) à chaque fois un peu plus. Les victimes suivantes sont :

- Adeline Wilkes, 227 Ortega Blvd, Appt 89.
- Marianne Hawkins, 38 Eldon Street, Appt 112.
- Sharon Henge, 385 Z avenue, Appt 411.

À chaque fois, le coup de téléphone arrive une demi-heure à un quart d'heure avant l'heure du décès. Il ne donne que l'heure du crime et l'adresse.

Précisions sur le Modus Operandi du tueur : Il agit toujours de la même façon. Il repère sa proie dans la rue, généralement dans un arrêt de bus. Il ne tue pas tous les soirs, mais pratiquement un soir sur deux ou un soir sur trois. Il suit sa victime, qui ne le remarque pas. Il entre à sa suite dans l'immeuble sans que personne ne s'en aperçoive. S'il y a une caméra, comme il rase le mur, on ne peut pas voir son visage. Et puis les caméras, dans les immeubles d'habitation, ne fonctionnent pas très bien... Quand sa victime arrive à la porte, elle ouvre, alors il la pousse à l'intérieur, il lui ouvre la jugulaire, et puis il s'en va. Si il y a des flics à proximité, ou sur les lieux, il les tue, puis il s'en va, comme il est venu.

Précisions sur l'étendue de la bêtise de la police : Elle est immense. Fontana est persuadé qu'il est assis sur une mine d'or. Il n'en a rien à foutre des victimes et ruiner la vie de quelques innocents ne le dérange pas si cela lui permet d'améliorer la sienne. Naturellement, lui-même ne perçoit pas la chose de cette façon. En attendant, il a envie que le personnage soit coupable, comme cela il est sûr d'être à l'origine de son arrestation. Si toutefois les circonstances font qu'il se rend compte que le personnage n'est effectivement pas le tueur, alors... Fontana saute sur la conclusion la plus évidente : le tueur connaît son interlocuteur téléphonique. Et le personnage se retrouve soupçonné de complicité de meurtre. La police ne sera jamais une alliée dans cette enquête pour les personnages...

Et comment en sortir ? En arrêtant le tueur bien sûr... Quand vous sentez que la pression sanguine de vos joueurs est suffisamment haute, donnez-leur ce qu'ils veulent : une confrontation avec le tueur. Logiquement, après le deuxième ou le troisième meurtre, les personnages en sont réduits à passer la nuit dans leur voiture en attendant que le téléphone sonne. Réitérez le jet de conduite et s'il est réussi avec suffisamment de succès, laissez-les arriver soit juste à temps pour empêcher le meurtre (succès exceptionnel) soit au moment où Mark quitte l'immeuble (succès normal). Quoi qu'il en soit, ils ne sont pas sortis de l'auberge pour autant : la police veut une explication. Elle n'en aura jamais. Le médico-légal identifie Mark comme le tueur six heures après sa neutralisation (arrestation ou autopsie selon ce que les personnages en ont fait) : il a les gants de jardin, le couteau, et

des traces de sang sur ses vêtements et dans les cheveux. Pas de doute, c'est lui. La police est contente, la presse fait son gros titre, fin de l'histoire. S'il y a procès parce qu'ils ont tué Skolnik, la légitime défense est plaidable sans problème. Si Skolnik a été arrêté, la présence des personnages au procès n'est même pas souhaitée : cela compliquerait surtout la tâche de l'accusation...

Complications ? Et si Jane Aspen était une ex-petite amie du personnage ? Cela renforce son statut de suspect et explique pourquoi c'est lui qui reçoit les coups de téléphone.

Et si les personnages sont suivis par la police ? Pas de problème, faites en sorte que les flics soient se fassent tuer, soient fassent office de *deus ex machina*. Une occasion parfaite de se débarrasser du charmant inspecteur Fontana, qui, sans doute fera une belle crise cardiaque juste après la fusillade...

Et si les personnages ont eu avec la police une attitude limite, voire se sont mis en tort ? Délit de fuite, insultes à officier dans l'exercice ses fonctions... On passe l'éponge : ils étaient sous pression à cause des questions des officiers et des soupçons qui planaient sur eux alors qu'ils n'y étaient pour rien. Au-delà, naturellement, c'est le procès et éventuellement la prison qui les attend... Attention à ne pas faire tomber son savon sous la douche...

Conclusion : Les personnages ont neutralisé Mark. Le téléphone sonne. La même voix traînante dit : « *Merci.* » La communication s'interrompt.

Fondu au noir.

« 121, Bleecker Street, appartement 114, à 22 h 42. »

Les Personnages non joueurs.

Inspecteur Harry Fontana, Brigade Criminelle.

Utilisez les caractéristiques des policiers (World of Darkness, p. 205-206).

Description : Fontana a la quarantaine bien entamée et vingt-trois ans de métier derrière lui. Brun comme un *latin-lover*, les tempes grisonnantes, il mesure un mètre quatre-vingt-onze et pèse quelque chose comme 125 kg. Malheureusement pour lui, ce n'est pas que du muscle. Il souffre d'obésité, et en subit les inconvénients (souffle court, pas d'endurance, sueur abondante). Il s'essuie constamment le cou, le front et les joue avec un mouchoir en tissu gris. Ses costumes trois pièces sont impeccables le matin, douteux en début d'après-midi et bons à laver longtemps avant qu'il ait l'occasion de terminer sa journée.

Vertu : Justice. Sous des airs de vieux flic obèse et fatigué, Fontana est un homme intègre, et tout à fait opiniâtre. Il peut même devenir vicieux quand il s'agit de choper un criminel.

Vice : La cupidité. Ouais. C'est par là qu'il pêche. Ce n'est pas qu'il soit corruptible - il ne l'est pas. Par contre, il louche sur ceux qui ont de la fortune et ressent une certaine jalousie à leur égard - et par extension à l'égard de tous ceux qui ne sont pas flics.

Antécédents : Vous avez vingt-trois ans de métier et en vingt-trois ans, vous avez vu des dizaines et des dizaines de meurtres. Une chose est sûre pour lui : il suffit d'être un être humain pour avoir l'étoffe d'un meurtrier, et quiconque cherche à le faire dévier vers des histoires ésotériques d'appel de l'au-delà cherche simplement à se couvrir...

Mark Skolnik, Tueur en série.

Attributs Mentaux : Intelligence 2, Wits 3, Resolve 3

Attributs Physiques : Strength 3, Dexterity 4, Stamina 4

Attributs Sociaux : Presence 2, Manipulation 2, Composure 3

Compétences Mentales : Crafts 4

Compétences Physiques : Brawl 3, , Stealth 4 (filature), Survival 4, Weaponry 3

Compétences Sociales : Aucune.

Atouts : Iron Stamina.

Volonté : 6

Moralité : 2

Vertu : Charitable

Vice : Désir

Initiative : 8

Defense : 4

Speed : 15

Health : 9

Description : Taille et poids comparables à ceux du personnage joueur incriminé par la police - et oui. Même couleur de cheveux aussi. Il porte un pardessus élimé, un vieux pantalon de velours côtelé et une chemise hawaïenne souillée de vieilles tâches de sauce tomate et de restes d'aliments. Mal rasé, il jette sur le monde un regard interrogatif mais vide. Il se déplace lentement et frappe sans un bruit, sans un mot.

Antécédents : Mark Skolnik est né avec plus d'une semaine de retard. En apparence tout allait très bien, mais les médecins ont rapidement détecté un important retard mental et diagnostiqué un autisme. Sujette à la violence de son mari, désespérée par la condition de son fils - au sujet de laquelle on la culpabilisait dans la mesure où on était alors persuadé que l'autisme venait de l'attitude de la mère, grâce aux théories du docteur Bruno Bettelheim - elle s'éclipsa sans laisser d'adresse. Pour Mark, cela ne fit aucune différence et il fut laissé à la charge d'un père violent qui le laissait seul, enfermé dans sa chambre, lui donnant à manger et à boire le matin et le soir. Dans l'adolescence, il fut traité par une psychiatre, Martha Robinson, qui prônait qu'il soit institutionnalisé. Un jour, elle arriva au domicile de Mark afin de convaincre son père de le laisser partir. Sous les yeux du jeune homme, qui ne manifesta aucune émotion, son père égorga la psychiatre : il ne voulait pas laisser partir le gamin parce que celui-ci lui rapportait une pension. La disparition de la psychologue ne fut jamais élucidée. A la mort de son père, Mark se contenta de reproduire le meurtre dont il avait été témoins. Il choisit des femmes qui ressemblaient au docteur Robinson et les égorga.

Et voilà le grand méchant de l'histoire...

*Un scénario conçu par Arthis Jolimont
(vincentgin@hotmail.com)*