

INNOCENTS

WHISPERSLAND



Un scénario pour le Monde de Ténèbres.

Ce scénario est prévu pour 1 à 3 joueurs pourvus de personnages d'enfants. Il est adaptable pour des personnages adultes. Il peut également être adapté pour des mages ou des vampires (ou n'importe quelle créature du *World of Darkness*) à condition d'adapter la puissance de l'antagoniste.

Physique ●●○○○

Social ●●○○○

Mental ●●●●○

Il existe de nombreuses alternatives, dont celle que vos joueurs jouent l'ensemble de la famille, ce qui complique un peu les choses pour vous, conteur, mais peut fonctionner avec un peu de collaboration de la part de chacun. Les actions des personnages sont influencées par le fantôme de Whispersland. Si vous retenez cette option, prévoyez des petits mots que vous distribuerez aux joueurs afin de leur faire savoir ce qu'il est impératif que leur personnage fasse (ou utilisez les fameuses « *condition cards* » de la nouvelle édition des règles que je n'ai pas encore lue).

Si vous pensez ne pas pouvoir compter sur ce genre de coopération de la

part de vos joueurs, ne leur permettez pas de jouer les parents.

Une autre alternative est de faire jouer aux joueurs les parents des personnages, qui voient donc leur enfant devenir un meurtrier en puissance, ou les aînés des personnages, des ados... Pourquoi pas ? Transposé à des vampires, ce scénario peut même devenir assez hallucinant.

Cette aventure ayant pour cadre le lieu de résidence des personnages, vous souhaiterez peut-être le diluer dans d'autres aventures.

Quoi qu'il en soit, si les personnages sont des enfants, et que vous partez du principe que leurs parents ont un score confortable en Ressources (au moins ●●●●), cette configuration-là est à peu près correcte. Vous pouvez sans remords leur accorder l'atout *Poches sans fond* (deep pockets).

Synopsis : Il s'agit d'une histoire de maison hantée. Les personnages emménagent dans une maison et rapidement, l'un d'entre eux commence à faire d'horribles cauchemars. Les personnages découvrent rapidement que les adultes ne sont pas en position de régler le problème, et doivent trouver le moyen d'exorciser la maison afin de survivre à leur changement d'adresse. D'autant plus que pour les défendre, le fantôme n'hésitera sans doute pas à se servir d'eux, et qu'en réalité ils ne sont pas autant en danger que leurs parents : les trois fantômes de la maison Cobett sont de sacrés durs à cuire. Shawlands influence le père pour qu'il devienne plus violent, Charles tente de protéger les enfants y compris de menaces imaginaires, Talia se contente de faire du bruit et de faire peur.

Thème : Le thème de cette aventure est l'opposition entre les générations. Il est le moteur du crime de Shawlands Cobett et des crimes qui ont eu lieu depuis. Ce qui est vieux rejette ce qui est jeune. Les anciens ne comprennent pas les aspirations de la génération qui les suit.

Naturellement, le traitement de ce thème ne sera pas le même selon que vos joueurs incarnent des adultes ou des enfants. Si les personnages sont des gamins qui emménagent dans la maison, vous devrez représenter leurs parents et sans doute faire en sorte que ce conflit ressorte dans ces interactions.

Ambiance : Trouvez le moyen de rendre les événements effrayants avec un minimum d'effets. La plupart des fantômes présentés ici sont des victimes autant que des bourreaux. Ils souhaitent trouver le repos. Leurs pouvoirs offensifs sont quasiment nuls. Aussi, vous devrez confronter vos joueurs à des manifestations subtiles.

Ainsi, il est fortement conseillé d'insister sur les descriptions de la maison, de ses ambiances, de ses odeurs, de ses humeurs. Est-elle éveillée ou endormie, amicale ou hostile ? Les températures, l'humidité, peuvent y varier d'une seconde à l'autre. Prévoyez également une bande son consistante.

Afin de maintenir une ambiance effrayante, ne facilitez pas la tâche des joueurs quand ils mènent l'enquête. L'histoire de la maison est suffisamment riche pour que ceux-ci s'égarent sur de fausses pistes et n'aient aucune certitude quant à la véritable cause des événements jusqu'à la confrontation finale.

Le cadre : N'importe quelle grande ville américaine. Whispersland est une grande propriété à deux étages, un grenier et une cave, située à l'entrée d'un grand parc. Elle est située à une centaine de mètres d'un petit lac et dispose d'un embarcadère et d'un petit hangar à bateaux.

Toute l'histoire : Whispersland appartenait à la famille Cobett, qui s'est installée dans la région en 1788. Les Cobett étaient à l'origine une famille de fermiers, très croyants, mais petit à petit, ils devinrent des notables. Dwight Cobett fit de bonnes affaires, vendit la ferme familiale et s'installa en ville en 1873. Il fit ériger alors la maison de Whispersland (ainsi nommée à cause du bruit du vent dans les arbres en automne, qui donne l'impression d'un murmure, mais tout le monde a oublié cette explication) pour son fils unique, Howard. Au début du vingtième siècle, Howard Cobett épousa Melanie Richmond. Médecin influent, Cobett fit agrandir la maison familiale, pour lui et ses enfants.

Il revint de la première guerre mondiale avec de nombreuses décorations et passa beaucoup de temps à l'étranger, voyageant en Afrique où il participa à la fondation d'hôpitaux. Pendant ce temps-là, son épouse éduquait de son mieux leurs quatre enfants. Howard Cobett prit sa retraite et s'installa en permanence à Whisperslands en 1937, et il y mourut l'année suivante, des suites de son exposition aux gaz dans les tranchées.

Shawlands Cobett et sa soeur Talia furent les seuls à survivre à la seconde guerre mondiale. Leurs deux frères aînés périrent, l'un lors de l'assaut japonais sur Pearl Harbor et l'autre sur une plage de Normandie. Shawlands avait été exempté en raison de son infirmité, un pied bot qui l'empêchait absolument de se déplacer normalement.

Talia, pour sa part, épousa en 1943 Seamus Langdon, un jeune médecin généraliste assez brillant. Leur union ne leur donna qu'un fils, Charles, né en 1950. Seamus Langdon se tua dans un accident de voiture en 1966, alors qu'il rentrait d'une consultation tardive en ville. Il traversait la rue pour rejoindre son véhicule et fut fauché par celui de deux jeunes, complètement saouls.

En 1973, Charles fit part à son oncle, qui s'occupait en gérant une firme d'investissement financée par la fortune familiale, de son désir de quitter la maison et de se faire écrivain avec la *beat generation* sur la Côte Ouest. La réaction de l'oncle Shawlands ne fut pas du tout positive. C'était un homme aigri, perclus de douleurs permanentes, remarquable surtout pour sa sécheresse de coeur et sa fâcheuse tendance à dénigrer tout le monde. Il ne se priva pas de dire au jeune Charles ce qu'il pensait de ses « projets » d'avenir, le traitant carrément de parasite. Dans les mois qui suivirent, tandis que Charles préparait son départ, Shawlands ne cessa pas de l'asticoter, de l'insulter publiquement, et de répandre sur son compte toutes sortes de rumeurs. Un soir, exaspéré par une nouvelle dispute avec le garçon, Shawlands sortit un revolver et l'abattit. Avec l'aide d'un domestique, Emmett Culver, il enterra le corps dans la cave, puis fit disparaître quelques affaires de Charles. Il prétendit ensuite que celui-ci avait fini par mettre son projet à exécution et était parti.

Sa mère fut surprise de ne pas recevoir de nouvelles, et commença à son tour à se disputer avec Shawlands. Celui-ci avait beaucoup de mal à vivre avec le remords et était soumis au chantage de son complice. Un soir de 1978, il prit le taureau par les cornes, abattit son complice - dont la disparition ne fut jamais remarquée. Il fit disparaître le cadavre dans la chaudière. Il ne survécût pas longtemps à son forfait, toutefois et périt à peine son forfait accompli d'une crise cardiaque.

Talia Cobett, tourmentée par des visions horribles de la mort de son fils sous forme de cauchemars, perdit peu à peu la raison. Elle parlait constamment aux morts, son fils, son mari, son père, son frère, sa mère... Elle fut bientôt placée sous tutelle et son tuteur, maître Horace Jeanty, notaire, décida, pour la mettre à l'abri du besoin, de vendre la maison - qu'elle appelait Whispersland parce qu'elle

pouvait y entendre les morts murmurer - et de la faire entrer dans une pension pour personnes âgées. Une enquête fut diligentée pour retrouver le seul autre héritier potentiel, mais celui-ci ayant disparu depuis plus de sept ans, il fut déclaré décédé en 1981. Quand Talia apprit ce qui allait se passer, elle se pendit dans le grenier. Quelques semaines plus tard, Maître Jeanty mit Whispersland en vente.

La maison fut ensuite occupée par une suite de familles : les Elderway en 1983, les Rubens de 1984 à 1987, les Epstein en 1988 et 1989... Et puis en 1990, Evan Silvermane y assassina son grand-père, Jacob. Il fut déclaré irresponsable pour cause de démence paranoïaque, mais l'affaire fit suffisamment du bruit pour que la maison soit difficile à revendre.

En 1993, elle fut rachetée par les Mac Intire, une famille très unie de riches Texans. Moins de six mois plus tard, le plus jeune d'entre eux attaqua son grand-père à coups de couteau alors que celui-ci avait fait le déplacement pour Thanksgiving. Les tabloïds s'emparèrent du phénomène et la maison acquit définitivement une réputation de maison hantée. Les Mac Intire quittèrent la demeure, mais ne la revendirent jamais. Devon, le gamin qui avait attaqué son grand-père, passa le restant de ses jours dans un hôpital psychiatrique. Ses parents payèrent pour l'entretien de la maison, conscients de ce qu'un fantôme hantait effectivement les lieux et peu désireux de le voir s'en prendre à eux à nouveau. Ils moururent respectivement en 2009 et en 2012, et par héritage, la maison alla à leur fille aînée, Faye. Celle-ci se décida alors à tenter de revendre la maison...

Pourtant, elle est toujours occupée par les fantômes de Charles, Shawlands et Talia Cobett...

L'Aventure :

A l'exception de la première et de la dernière, rien ne vous oblige à jouer les scènes de ce scénario dans l'ordre. En réalité, il est sécable en phases relatives à l'état de conscience des personnages et de leur compréhension de la situation : dans un premier temps, ils n'ont pas conscience du surnaturel, dans un second temps ils réalisent qu'ils ont affaire à un fantôme ou un esprit, et dans un troisième temps ils parviennent à identifier cet esprit et donc à résoudre la situation. Gardez ce découpage à l'esprit, car en termes de temps dans votre narration, c'est le second temps qui devrait être le plus long. Aussi, il ne faut pas perdre de vue que le but des personnages est de comprendre ce qui se passe et de faire en sorte que les événements surnaturels cessent, que ceux de Charles sont de protéger les jeunes contre les anciens - même si les anciens ne leurs veulent aucun mal, ce que le fantôme ne comprend pas - à commencer par Shawlands - dont le but est de faire souffrir tout le monde - et que votre objectif en tant que Conteur est que tout le monde s'amuse...

En réalité, celui qui détient les clés de l'histoire, c'est vous. Combien y-a-t-il de fantômes dans cette maison ? C'est vous qui décidez... Je suis parti du principe qu'il y en avait deux, mais il serait plus simple qu'il n'y en ait qu'un. Et si les personnages vont trop vite pour élucider l'énigme peut-être y en a-t-il effectivement deux ? Devon Mac Intire est-il un pauvre malheureux enfermé dans son asile depuis près de trente ans ou est-il devenu un dangereux serial killer prêt à être réutilisé par l'un des fantômes ?

SCENE 1 : BIENVENUE A WHISPERSLAND.

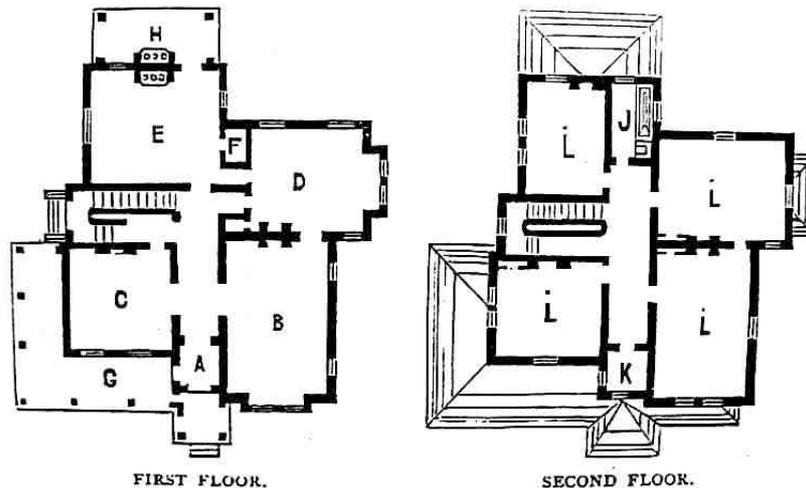
Résumé : Les personnages arrivent à Whispersland et découvrent la maison.

Description : Tout dépend du type de personnages que vous avez retenu pour jouer cette aventure. Des vampires examineront la maison à la recherche d'indices psychiques, du moins peut-on le supposer. Mais si ce sont des enfants, faites leur découvrir es pièces les unes après les autres en insistant sur le côté élégant et vénérable de la maison, ainsi que sur la magnificence des antiquités laissées par d'anciens occupants. Vous pouvez commencer le scénario au moment où les personnages, qui jouent les membres d'une fratrie descendent de voiture et se ruent dans la maison pour s'approprier ce nouveau territoire.

A : Entrée. *Une imposante horloge indique l'heure et produit un battement profond et régulier.*

B : Salle à manger - *Accrochée à l'un des murs, une superbe collection de figurines de porcelaine venant d'Europe. Elles peuvent donner l'impression qu'elles vous fixent.*

C : Petit salon - *Au choix, cette pièce peut évoquer un musée : elle comporte*



une collection de masques africains accrochée aux murs, qui produisent un effet très frappant. Les murs présentent également plusieurs cadres de photos représentant un explorateur au milieu des tribus noires et océaniques dans le plus pur style des années 20.

D : Salle de télévision / Salon. *Celle-ci est toujours meublée à la coloniale. Colonnes en plâtre et boiseries précieuses sur les murs et au plafond. Une splendide bibliothèque et quelques étagères présentant une quinzaine d'encensoirs asiatiques différents.*

E : Cuisine. *La gazinière et le réfrigérateur datent des années cinquante mais sont toujours en parfait état de marche - et le resteront pour peu qu'ils soient bien entretenus. De temps à autre, le frigo émet un vrombissement qui peut s'avérer inquiétant.*

F : Placards. *Une légère odeur d'humidité (dû à un problème de gouttière) émane de cette pièce. Il n'y a rien d'autre à signaler ici.*

G : Véranda. *Elle faisait autrefois office de serre, mais les carreaux ont été cassés et les plantes exotiques sont mortes (et ont été retirées depuis longtemps). Il y reste par contre une balancelle lourde et vénérable, très confortable.*

H : Véranda arrière. *Il s'agissait d'une dépendance de la cuisine, mais elle a été aménagée dans les années quatre-vingt pour devenir un lieu de loisirs.*

I : Chambres. *Sous le lit de l'une d'entre elles, l'un des personnages découvre une clé en fer. Elle semble être la clé de la cave, ou la clé du hangar à bateaux, mais n'ouvre aucune de ces deux portes... Mystère...*

J : Salle de bains

K : Dressing

La maison comporte également une cave, aménagée en buanderie, et un grenier aménagé en salle de jeux pour les enfants. La cave est bien ventilée et aucun de ces deux endroits n'est censé faire peur. « Ici, il ne s'est jamais rien passé ». Pourtant, c'est sous le plancher de la cave que repose Charles Cobett. Peu de chances pour que les personnages le remarquent dès le premier jour de leur emménagement.

La propriété comporte également un grand jardin, décoré de nombreux massifs de fleur. Il y a des arbres assez hauts et l'un d'entre eux est doté d'une gigantesque cabane en hauteur, à laquelle on peut accéder par une échelle – les adultes peuvent y arriver, mais ce n'est sans doute pas leur sport préféré. Les gosses ont trouvé là leur quartier général. Un jet réussi leur permet même de découvrir un antique couteau multifonction datant des années soixante.

La baraque au bord du lac contient une vieille barque. C'est le genre d'endroit qu'on déconseille aux enfants : il est vieux, par endroit dépassent des clous rouillés, et toute la cabane grince dès qu'on y pose un pied. On risque fort de se retrouver dans l'eau. Accessoirement, c'est dans le lac, sous le ponton du garage à bateaux que Shawlands Cobett a fait disparaître le cadavre de son complice. Il s'y trouve encore, lesté par une vieille boîte à outils.

Objectifs des joueurs : Choisir la chambre la plus grande et repérer les meilleures cachettes pour les parties de cache-cache à venir.

Objectifs du Conteur : Votre objectif dans cette scène est de faire en sorte que les personnages découvrent le théâtre des événements. Donnez leur un plan de la maison et n'hésitez pas à distiller, d'ores et déjà, un ou deux événements étranges. Il faut que ceux-ci soient relativement anodins, *low-key*, car il n'est pas question de faire avancer l'intrigue trop rapidement. Tempérez l'enthousiasme des personnages sans pour autant leur dévoiler quoi que ce soit de la nature de la menace. Idéalement, à la fin de cette scène, vos joueurs doivent être persuadés qu'il y a quelque chose, mais être en mesure de fantasmer qu'il s'agit de n'importe quoi, et pas seulement de fantômes.

Un exemple : en entrant dans l'une des chambres, la porte résiste, au point qu'un jet de Force est nécessaire. Quelques instants plus tard, les parents des personnages l'ouvrent sans aucun problème... Autre exemple, la porte du dressing s'ouvre toute seule en émettant un grincement sinistre.

Naturellement, un personnage doté de *Unseen Sense (Ghosts)* aura, dès son entrée dans la maison un bien vilain pressentiment.

Conséquences : A l'issue de cette scène, les personnages doivent être contents de leur nouvelle maison, mais avoir tout de même des doutes sur une éventuelle menace. Si vous souhaitez délayer un peu le mystère, vous pouvez

enchaîner sur une autre aventure, comme *Porcelaines*, *Chatons* ou *La Bibliothécaire*.

SCENE 2 : ECRITURES AUTOMATIQUES.

Résumé : Les personnages sont confrontés à la première manifestation surnaturelle, des écritures sur les murs... Si les personnages sont des enfants, ils sont accusés à tort d'être responsables de ces graffitis ce qui aura son importance dans le comportement du fantôme un peu plus tard.

Description : Un beau matin, les personnages arrivent dans la salle de télévision. Une phrase est écrite en lettres noires sur l'un des murs : *Au fond, " Qu'est-ce qui est arrivé après ? " – voilà la seule raison d'être de la vie ou d'une histoire.* Le problème, c'est que cette phrase est écrite au sang séché.

Quand ils l'aperçoivent, les adultes accusent aussitôt l'un des enfants d'être responsable du graffiti. Leur véhémence est telle qu'un et de Calme + Résolution sera nécessaire pour pouvoir entreprendre n'importe quelle action, y compris argumenter pour se défendre. Un jet d'*Astuce + Empathie* permettra à un enfant de se rendre compte que la colère de l'adulte n'est pas entièrement naturelle : son parent ne s'énerve, d'habitude, jamais comme cela. Quoi qu'il en soit, le parent est furieux et refuse, bien évidemment, d'envisager que quelqu'un ou quelque chose d'autre que les gosses soit responsable de l'inscription. Aussi, quoi qu'il arrive, la condamnation tombe : c'est à eux de nettoyer...

La chose est possible, mais prend une bonne partie de la matinée.

Objectifs des joueurs : Les gosses voudront nécessairement que justice soit faite et se voir innocentés du forfait qu'ils n'ont pas commis. Autorisez les jets de *Manipulation + Persuasion* avec un malus d'un dé. Une fois la crise passée, il est probable que les personnages cherchent à savoir d'où sort cette citation. Il n'est pas très compliqué, en bibliothèque ou grâce à internet d'en découvrir l'auteur : c'est du Jack Kerouac .

Objectifs du Conteur : Outre l'aspect étrange de la citation, votre véritable but doit être de faire en sorte que les personnages se sentent pris au piège. Ils sont accusés par leurs parents de choses dont ils ne sont pas responsables, et ce déni de confiance doit suffisamment horrifier les joueurs pour qu'ils aient envie de faire toute la lumière sur cette histoire. Et si c'était le seul moyen de leur éviter un séjour en hôpital psychiatrique ?

Renforcez ce sentiment d'injustice : les personnages surprennent une conversation entre leurs parents, qui ne leur ressemblent pas. L'un d'entre eux, leur père sans doute, tient de propos particulièrement blessants : « On le savait qu'il a toujours été bizarre, ce sont des choses qui arrivent et il faut regarder la vérité en face... »

Conséquences : Dans les semaines qui suivent, de nouvelles citations, soit de Kerouac, soit d'Allen Ginsberg, apparaîtront sur les murs. Certaines contiennent des termes assez grossiers, et peuvent s'avérer choquantes pour les gamins. Le problème, c'est que les parents choisissent un des gosses, le plus jeune des garçons à priori, et décident qu'il est responsable. Ils commencent à parler de l'emmener voir un psychiatre.

SCENE 3 : TERREURS NOCTURNES.

Résumé : L'un des occupants de la maison, sans doute le plus jeune garçon, fait des cauchemars récurrents au cours desquels un adulte autoritaire le sermonne et le malmène. Il en vient à devenir agressif avec l'adulte en question, alors que rien ne laissait présager de telles réactions, ni dans la conduite de l'adulte, ni dans le comportement ou la personnalité de l'enfant.

Description : Quelques jours après l'installation, la maisonnée est réveillée par les cris du gamin qui se réveille en sursaut. Il a rêvé que son père le battait. Dès que celui-ci entre dans la pièce, le gamin doit obtenir au moins deux succès sur un jet de volonté pour ne pas se mettre à hurler de terreur à nouveau...

Objectifs des joueurs : Dans cette scène, les joueurs sont plus témoins qu'actifs. L'un d'entre eux jouant le plus jeune des garçons aura certainement à vous fournir un beau moment de *role-playing*.

Objectifs du Conteur : Votre objectif est simplement de renforcer l'intrigue, et d'accentuer le caractère bizarre de la maison.

Conséquences : Cet épisode étant appelé à se reproduire, il y a d'assez fortes chances pour que les tensions familiales s'exacerbent. En réalité, dès le lendemain, les personnages sont tous plus ou moins irritables à cause du manque de sommeil (-1 sur les jets de *Calme* pour toute la famille).

SCENE 4 : DES MURMURES DANS LA NUIT.

Résumé : Les personnages sont réveillés par les murmures qui ont donné son nom à la maison : *whispersland*.

Description : Les personnages sont réveillés au milieu de la nuit, sans raison apparente. Un jet d'Astuce + Calme (bonus de 3 dés) leur permet d'entendre des murmures : une voix de femme, qui répète sans cesse (3 succès) que son bébé est parti et demande qu'on le lui rende. Avec 5 succès les personnages peuvent également percevoir une voix d'enfant, qui dit sans cesse « mais maman je suis là », et une voix d'homme dont ils auront immédiatement le sentiment qu'il s'agit de la voix du méchant qui répond : « mais tais-toi ! Tais-toi, il ne reviendra jamais. » Tous les personnages sont immédiatement frappés de terreur.

Objectifs des joueurs : A partir de maintenant ? Déménager, peut-être ?

Objectifs du Conteur : Votre objectif est simplement de renforcer l'intrigue, et d'accentuer le caractère bizarre de la maison.

Conséquences : Comme précédemment, cet épisode étant appelé à se reproduire, il y a d'assez fortes chances pour que les tensions familiales s'exacerbent. En réalité, dès le lendemain, les personnages sont tous plus ou moins irritables à cause du manque de sommeil (-1 sur les jets de *Calme* pour toute la famille).

SCENE 5 : LA PETITE VOISINE.

Résumé : La jeune voisine explique aux nouveaux occupants de la maison qu'elle sait qu'ils habitent un lieu hanté. Elle confie des rumeurs et toutes sortes d'informations inexacts et invérifiables, mais offre tout de même des pistes pour débiter une enquête...

Description : La fillette est blonde comme les blés, avec de grands yeux bleus. Jolie comme un cœur et habillée en dimanche – surtout si c’est dimanche – elle joue très souvent dans la rue ou dans le jardin de la propriété voisine. Les premiers jours, elle a observé les personnages sans s’approcher. Puis, elle les a carrément ignorés s’ils cherchaient à lui adresser la parole. Finalement, elle accepte de jouer avec eux, un beau jour. Elle les invite à jouer dans son jardin, expliquant au besoin qu’elle n’a pas l’autorisation d’entrer dans le leur. Un jet d’*astuce+empathie* permettra aux personnages de se rendre compte qu’elle a peur.

Elle s’appelle Clara Bowman et annonce en préambule qu’on raconte bien des choses sur cette vieille maison. Un jet de manipulation + socialisation (avec un bonus selon que les personnages se sont montrés sympathiques avec elle, ou ont apporté de quoi goûter, par exemple) permet au bout d’un temps de lui arracher des confidences : Ce qu’elle sait, ou croit savoir, c’est que la maison qu’ils habitent est hantée, parce qu’elle a été le théâtre de plusieurs meurtres. Elle a entendu dire que des gangsters y ont eu un règlement de compte dans les années 30 et que depuis, des meurtres y ont été commis régulièrement. Le dernier en date a eu lieu quand elle était toute petite. Ça faisait, depuis, des années que la maison était à l’abandon. Il y avait une entreprise qui se chargeait de la nettoyer une fois par an. Il est arrivé que des enfants s’y introduisent et ils ont tous raconté la même histoire : ils ont aperçu des formes qui bougeaient dans les chambres et ont entendu des murmures. Ils ne sont pas restés pour demander leur reste. Elle, naturellement, ne croit pas aux fantômes, enfin pas trop...

Objectifs des joueurs : Les joueurs voudront certainement en apprendre le plus possible sur leur demeure à cette occasion. Le problème de ce témoignage, est qu’il est avant tout basé sur des rumeurs et des on-dit. En insistant, cependant, ils obtiendront de Clara une photo de Devon Mac Intire, à l’âge de onze ans. Clara sait qu’il était à l’école avec son père et pense qu’il a été la victime de l’un des fantômes (ce en quoi elle n’a pas entièrement tort).

Objectifs du Conteur : Distiller au milieu des rumeurs quelques informations, suffisamment pour permettre aux joueurs de commencer à mener une véritable enquête.

Idéalement à la fin de cette scène les personnages doivent être sûrs qu’au moins deux incidents, dont un meurtre, se sont produits dans la maison et que le meurtre a été commis par Devon Mac Intire.

Conséquences : Dès qu’ils sont en possession de suffisamment d’éléments, les personnages pourront commencer à mener une enquête dans l’espoir de trouver comment exorciser leur maison...

SCENE 6 : VIEILLES COUPURES DE JOURNAUX.

Résumé : Les personnages découvrent dans la bibliothèque municipale de vieux articles relatifs aux événements survenus à Whispersland.

Description : Qui dit meurtres, dit archives dans les journaux. Des jets d’Intelligence + Investigation et/ou Etudes permettront aux personnages de reconstituer l’histoire de la maison. Confiez-leur une coupure de journal par succès sur leurs jets de dés.

Objectifs des joueurs : En découvrir le plus possible, bien sûr.

Objectifs du Conteur : A l’issue de cette scène les personnages devraient

être en possession des éléments suivants :

1 succès : Les personnages apprennent que la maison a été construite en 1873, par un monsieur Cobett. En 1993, le jeune Evan Silvermane y assassina son grand père. La maison est classée.

2 succès : Les personnages apprennent que la maison a été occupée par les Cobett jusqu'en 1981. C'est le docteur Howard Cobett qui a meublé la maison et a ramené des objets d'art primitif. Il fut question à la fin des années quatre-vingt de changer la maison en musée.

3 succès : Elle fut ensuite occupée par les Elderway, les Rubens, les Epstein et les Silvermane, puis les Mac Intire qui sont les derniers propriétaires. Devon Mac Intire y attaqua son grand père à coup de couteau en 1994.

4 succès : Devon Mac Intire est mort en 2004, dans l'hôpital psychiatrique le plus proche. Sa sœur, Faye, habite toujours dans la région et est une artiste reconnue. Deux des fils Cobett sont morts pendant la seconde guerre mondiale, dont un à Pearl Harbour...

5 succès : La maison est restée propriété des Mac Intire depuis 1994 et il n'y a pas eu d'incident la concernant depuis. Howard Cobett est mort en 1973. Accessoirement, un nom revient souvent dans les articles sur la famille Cobett, celui de leur notaire, maître Jeanty.

6 succès : Devon Mac Intire s'est suicidé. La chose est relatée dans un seul entrefilet. Il est aussi question de suicide dans le cas de la mort d'Howard Cobett. Un article de journal relate qu'il a absorbé du poison (c'est une rumeur sans fondement qui a couru).

7 succès : Le dernier héritier mâle des Cobett, Shawlands, est mort d'une crise cardiaque en 1978. En 1981, sa sœur Talia s'est pendue. Son fils venait d'être déclaré décédé, ayant disparu depuis plusieurs années.

8 succès : Un vieux magazine littéraire contient des nouvelles d'un certain C. Cobett, ainsi que des poèmes. Ces nouvelles évoquent des contacts avec un autre monde. C'est le fils de Talia, disparu en 1973.

9 succès : Un article concernant Shawlands Cobett et ses nombreuses difficultés de santé. Il appert que celui-ci envisageait une carrière politique locale, mais le journaliste raille son caractère peu conforme avec le service au public.

Vous pouvez ainsi livrer d'autres informations, de façon à ce que les joueurs aient des soupçons sur l'origine du fantôme et commencent à se diriger vers une piste qui corresponde à la réalité. Naturellement, il serait bon de noyer tout cela dans un flot de détails et d'informations annexes du type : les Cobett ont peu souffert de la grande dépression...

Conséquences : Au milieu des informations, les personnages découvriront un certain nombre de noms, et notamment celui de la dernière propriétaire de la demeure, Faye Mac Intire. Ils découvriront que celle-ci habite toujours la région, ce qui leur permettra d'entrer en contact avec elle.

SCENE 7 : LES ANCIENS PROPRIETAIRES.

Résumé : Les personnages parviennent à entrer en contact avec une personne ayant habité la maison, Faye Mac Intire, qui n'est pas au courant de la présence du ou des fantômes, mais a tout de même de bien étranges choses à raconter sur cette demeure.

Description : Les personnages trouvent d'abord son numéro de téléphone, puis son adresse. Faye est sculpteuse et, atteinte de sclérose en plaques, elle vit dans un fauteuil roulant. Elle accepte de les recevoir dès qu'ils parlent de la maison. Elle habite un petit pavillon à l'autre bout de la ville, accessible en bus ou en vélo. Jouez la rencontre dans une ambiance cotonneuse, sûre... Thé, jus de fruits, petits gâteaux, chocolat chaud... Il faut toujours avoir accès à des sucreries quand raconte des histoires de fantôme.

Objectifs des joueurs : Comme toujours, avoir des éclaircissements. Faites leur accomplir des jets de socialisation. Ils bénéficient de deux dès de bonus, Faye aimant beaucoup les enfants et étant bien disposée à leur endroit.

Objectifs du Conteur : En vérité, tout dépend un peu de vous. Cette scène doit principalement servir à boucher les trous dans l'histoire de la maison et de la famille Cobett. Faye ne se souvient pas des quelques mois qu'elle a habité là bas, mais elle est au courant du triste sort de son frère et a fort bien pu mener des recherches sur la maison. A la fin de cette scène, les joueurs devraient être plus ou moins sur la bonne piste et réaliser que le ou les fantômes qui hantent la maison appartiennent à la famille Cobett.

Si les personnages lui demandent ce qu'est devenu son frère elle répond qu'il est toujours à l'hôpital, mais qu'il est vieux maintenant et qu'il ne risque plus de s'en prendre à autrui : il est en quasi permanence dans un terrible état d'hébétude. Elle a renoncé à lui rendre visite depuis bien longtemps.

Conséquences : Le plus on en sait, le plus le dénouement est proche, le plus l'omelette risque d'attacher à la poêle... Les événements vont donc se précipiter et les manifestations subtiles de Charles et de Shawlands vont cesser de l'être...

SCENE 8 : EXPLOSION DE VIOLENCE.

Résumé : Les agissements du fantôme se font plus oppressants et la violence monte entre les occupants de la demeure.

Description : La nuit suivant leur rencontre avec Faye Mac Intire, les personnages sont témoins d'un nouveau phénomène surnaturel. Cette fois-ci, ils sont réveillés pendant la nuit par un bruit constant mais diffus. Il s'agit de murmures alternés entre des voix d'hommes et d'une femme. Alors qu'ils en cherchent la source - Astuce + Calme - les personnages finissent par découvrir qu'elle se trouve dans la chambre parentale.

Tandis qu'ils y pénètrent sur la pointe des pieds, les personnages aperçoivent un fantôme penché sur le lit...

Objectifs des joueurs : Nul doute qu'à partir de ce moment là, les personnages souhaiteront chasser le mauvais esprit. Il est possible de le faire partir, mais il a déjà soufflé sa suggestion au père : celui-ci se réveille en sursaut et tel un somnambule furieux lève la main sur ses gosses... Il est possible de le réveiller et de le convaincre de n'en rien faire (cela va du jet de Dextérité +

Bagarre au jet de Manipulation + Empathie)...

Objectifs du Conteur : Question d'ambiance, on passe à la vitesse supérieure. Désormais, on est plus dans la découverte, mais dans la confrontation directe.

Conséquences : Une fois la menace du parent écartée, les fantômes s'en donnent à cœur joie. Les événements se précipitent jusqu'au final de cette aventure.

SCENE 9 : MANIFESTATIONS SURNATURELLES

Résumé : Le phénomène des écritures murales arrive à son paroxysme, le fantôme manifestant son mécontentement de plus en plus important.

Description : Immédiatement après que les enfants soient débarrassés de leur parent violent – soit il est assomé, soit il s'est calmé – le phénomène de l'écriture murale reprend. Où qu'ils soient dans la maison ils voient apparaître ces mots sur les murs, comme si quelqu'un était en train de les écrire sous leurs yeux :

« ILS TE DISENT QUE TU ES CE QU'ILS ONT DE PLUS PRECIEUX ET ILS NE TE MENTENT PAS. ILS TE TRAITENT COMME LEUR PUTAIN DE POGNON. ILS T'ENFERMENT ET TE RANGENT DANS DES COFFRES-FORTS. CE N'EST PAS POUR TE PROTEGER, C'EST POUR QUE TU LEUR RAPPORTES. TU LEUR APPARTIENS ET NE VA PAS CROIRE LE CONTRAIRE. TU ES CE QU'ILS ONT DE PLUS PRECIEUX ET ILS N'HESITERONT PAS A TE TUER POUR QUE TU NE PUISSES PAS LEUR ECHAPPER. »

Objectifs des joueurs : D'abord, réclamez des jets de Volonté... C'est bien joli tout ça, mais il faut encore ne pas devenir fou, garder son sang-froid et ne pas s'enfuir. Enragé par cet éclat de Charles, Shawlands commence à faire son grand numéro de Poltergeist et attaque *directement* les personnages en leur projetant du mobilier et des bibelots à la figure.

Objectifs du Conteur : Le but est de les effrayer, voire de les blesser ou de les tuer, mais faites tout de même en sorte qu'ils puissent aller jusqu'au bout de l'aventure...

Conséquences : Faites selon votre bon vouloir et celui de vos joueurs. Il est probable que les parents ou des gens raisonnables préfèrent aller dormir à l'hôtel, à partir de maintenant...

SCENE 10 : CE FUT LEUR VIE.

Résumé : Un dernier témoin vivant permet d'élucider les mystères des morts.

Description : Tandis qu'ils sont en train de se demander quoi faire, les personnages découvrent l'adresse de Maître Jeanty : il habite précisément trois numéros plus bas dans la même rue qu'eux.

Maître Jeanty est alité. Il accepte cependant de recevoir les personnages dès qu'il apprend qu'ils habitent Whispersland. Campez le traditionnel vieillard au bord de la tombe qui halète d'une voix d'outre-tombe quelques révélations bien senties. Chronomètre en main ne laissez à vos joueurs que dix minutes pour l'échange : son infirmière n'est pas commode...

Il peut leur avouer deux ou trois choses :

- Il était amoureux de Talia Cobett, mais celle-ci n'a jamais rien voulu entendre parce qu'elle était trop bouleversée par la disparition de son fils. Elle a toujours pensé qu'il lui était arrivé quelque chose en route pour San Francisco, mais il est sûr, pour sa part qu'autre chose s'est produit.
- *«Je n'en ai jamais parlé à personne et j'ai souvent regretté de ne pas l'avoir fait. C'est moi qui ait découvert le corps de Shawlands. Personne ne s'est interrogé sur la disparition de son domestique et moi-même j'ai pensé que le bonhomme était simplement parti sans prévenir personne. Mais il ne manquait aucun objet de valeur et ça... Je me suis toujours demandé ce qu'était devenu le majordome de Shawlands... Je me demande ce qu'il avait à cacher pour disparaître comme ça.»*

Objectifs des joueurs : Réussir à faire parler maître Jeanty qui, disons le bien est au bord de la mort.

Objectifs du Conteur : Il est même possible que vos joueurs n'aient pas besoin de cette scène pour comprendre de quoi il est question. Ne leur en révélez pas trop par l'intermédiaire de maître Jeanty, celui-ci n'est mentionné que pour confirmer ce que les joueurs ont déduit ou deviné. Il pourrait également éclairer des zones d'ombre concernant Charles et Shawlands, parler de leur conflit, etc...

Conséquences : A la fin de cette scène, les personnages devraient avoir le sentiment qu'ils ont appris tout ce qu'il y avait à apprendre sur la famille Cobett et deviné l'identité d'au moins un des fantômes.

SCENE 11 : EXORCISME.

Résumé : Les personnages tentent de débarrasser Whispersland de ses fantômes par le biais de l'exorcisme.

Description : Vous trouverez tout ce qu'il est nécessaire de savoir sur l'exorcisme dans le livre de règles *World of Darkness* (p.213-214) ou d'*Innocents* (p.202-203). Il est plus que probable que les personnages aient recours à une *abjuration* plutôt qu'à un exorcisme. Comme cela est précisé dans les règles, entrer en possession d'une simple prière est relativement simple : soit les personnages la trouvent dans l'un des livres laissés là par les anciens propriétaires, soit de leur permettre de le découvrir dans une bibliothèque.

Objectifs des joueurs : Se débarrasser des fantômes...

Objectifs du Conteur : Ne pas leur rendre la tâche facile. En fait, l'exorcisme et/ou l'abjuration n'ont aucune chance de fonctionner. En effet, il y a trois fantômes et pas juste un seul. Aussi si les personnages s'en prennent à l'un des fantômes, les deux autres vont peut-être aider (Charles aidera quiconque s'en prend à Shawlands et inversement), mais toute solution de ce genre ne pourra être que temporaire...

Conséquences : A l'issue d'un affrontement à grand spectacle, accordez à vos joueurs un temps de répit. Il y a peu de chance qu'ils tentent cette expérience en sachant combien il y a de fantômes ou du fantôme de qui il s'agit. Utilisez donc cette scène pour relancer leur désir de mener l'enquête.

SCENE 12 : REPOSE EN PAIX.

Résumé : Les personnages se mettent en quête du cadavre de Charles Cobett afin de lui accorder le repos éternel. Du même coup, ils libèrent Talia et condamnent Shawlands ?

Description : Quand vos joueurs ont compris il y a d'assez fortes chances pour qu'ils tentent de débarrasser la maison de Shawlands par une nouvelle abjuration. Laissez les faire, et, plus important, laissez les réussir sans leur en donner l'impression. Faites intervenir les parents des gosses, faites bouger une ou deux chaises, allez-y dans les effets spéciaux : les dés sont jetés et Shawlands va y mettre tout le paquet. Si quelqu'un se casse le bras ce sera maintenant.

Dès que cet affrontement ci est terminé, l'un des personnages - celui qui était le plus en phase avec Charles - ira directement à la cave et pointera du doigt l'emplacement où il faut creuser pour découvrir le cadavre de Charles. C'est là le nœud du problème.

Objectifs des joueurs : En finir une fois pour toute avec les fantômes, comme d'habitude.

Objectifs du Conteur : Votre objectif dans cette scène est double : que l'affaire se résolve, et vous ménager un espace pour la suite... Que Charles et Talia trouvent le repos, très bien. Par contre, Shawlands a devant lui un piteux avenir de damnation... Peut-être que ce n'est pas la dernière fois que Whispersland défrayait votre chronique...

Conséquences : Une fois le corps de Charles découvert, le crime de Shawlands est évident. Il a enterré l'arme du crime juste à côté. À peine le légiste se demandera comment un infirme a pu traîner ce cadavre jusque-là et l'enterrer dans la cave - puis refaire le parquet. Le corps de Charles sera facilement identifié à cause de ses empreintes dentaires et à cause d'une chevalière qu'on retrouve à son doigt et sur une photo de lui.

Son fils au repos, Talia disparaît. Elle sait enfin ce qu'il est devenu et peut cesser de hanter les vivants.

Shawlands... Et bien disons que Shawlands a finalement ce qu'il mérite et qu'il ne réapparaîtra pas de sitôt... En tous cas, après la découverte du cadavre de Charles, il ne sera plus question de fantômes dans cette maison.

« On raconte bien des choses sur cette vieille maison. »

Appendice.

Les Personnages non joueurs.

Les fantômes.

Talia Cobett est un fantôme, qu'on peut classer dans la catégorie des *Apparitions*. Elle est morte de chagrin pour n'avoir jamais su ce qu'était devenu son fils. Talia n'a pas conscience de quoi que ce soit en dehors de sa peine. Elle n'est pas hostile aux humains.

Description : Talia apparaît (rarement) sous la forme d'une femme âgée translucide aux longs cheveux sombres, à la peau très pâle et aux yeux noirs. Un suaire blanc vaporeux flotte autour d'elle.

Conseils d'Interprétation : Charles apparaît tous les soirs dans les couloirs de Whisperland entre trois et quatre heures du matin. Elle ne fait aucun effort particulier pour se dissimuler et ses pleurs peuvent être facilement entendus. Elle perçoit tout étranger comme une aide potentielle et tente de communiquer de la seule façon qu'elle peut, en les effrayant...

Attributs : Pouvoir 2, Finesse 1, Résistance 2

Volonté : 4

Moralité : 7

Vertu : Générosité.

Vice : Paresse.

Initiative : 3

Défense : 2

Vitesse : 13

Taille : 5

Corpus : 7

Numina : *Terrify* 3, *Ghost Speech* 3

Charles Cobett est un fantôme, qu'on peut classer dans la catégorie des *Poltergeists*. Il restera dans ce monde tant que ses affaires n'auront pas été réglées : il souhaite que son corps reçoive une sépulture décente, il souhaite que les poésies qu'il avait écrites soient lues, il souhaite que sa mère apprenne la vérité sur ce qui lui est arrivé...

Charles n'est pas hostile aux humains, mais la personnalité des nouveaux arrivants lui déplaît (par principe). Il va donc tenter de prévenir celui dont il se sent le plus proche, et le mettre en garde contre ce qui - pense t'il - pourrait lui arriver...

Description : Charles apparaît (rarement) sous la forme d'un jeune homme aux longs cheveux châtains, à la peau très pâle et aux yeux noirs. Il porte la trace de trois impacts de balle sanglants sur sa chemise blanche et ses doigts sont couverts de traces de terre.

Conseils d'Interprétation : Charles apparaît tous les soirs dans Whisperland entre onze heures et minuit. Il se cache à la vue de tous quand il le peut, et parfois il reproduit la scène qui l'a envoyé dans l'autre monde.

Attributs : Pouvoir 3, Finesse 3, Résistance 2

Volonté : 5

Moralité : 5

Vertu : Espoir.

Vice : Violence.

Initiative : 5

Défense : 3

Vitesse : 16

Taille : 5

Corpus : 7

Numina : *Ghost Signs* 3, *Magnetic Disruption*, *Telekinesis* 6, *Possession* 5.

Shawlands Cobett est un fantôme, qu'on peut classer dans la catégorie des *manipulateurs* (deceivers). Il a été frustré toute sa vie par sa piètre condition physique et restera dans ce monde tant qu'il pourra asseoir son autorité sur les plus faibles. Dominer autrui a toujours été son seul recours pour se sentir vivant. Oui, c'était un très vilain bonhomme. Shawlands se considère comme le seul propriétaire légitime de la maison et considère donc que toute intrusion sur son territoire est un crime contre sa personne.

Description : Shawlands n'apparaît que sous la forme d'un vieillard aux longs cheveux blancs, à la peau parcheminée et aux yeux vides comme l'abysse. Ses membres sont hideusement tordus et déformés.

Conseils d'Interprétation : Charles apparaît tous les soirs dans Whisperland entre onze heures et minuit. Il se cache à la vue de tous quand il le peut, et parfois il reproduit la scène qui l'a envoyé dans l'autre monde.

Attributs : Pouvoir 4, Finesse 4, Résistance 3

Volonté : 7

Moralité : 4

Vertu : Endurance.

Vice : Jalousie.

Initiative : 7

Défense : 4

Vitesse : 18

Taille : 5

Corpus : 8

Numina : *Ghost Sign* 8, *Phantasm* 8 et *Terrify* 8

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