

# Scénario MonsterHearts « Alice a disparu »

## Sommaire

[Sommaire](#)

[Note d'intention :](#)

[Sources d'inspiration :](#)

[Synopsis :](#)

[Le cadre de jeu \(lieux notables\) :](#)

[Le lycée Bakster High :](#)

[La ville de Silent Falls :](#)

[Le bords de mer :](#)

[Dramatis Personae :](#)

[Les scènes :](#)

[\[Introduction\] L'arrivée en classe :](#)

[\[Flashback\] La soirée du plan :](#)

[\[Bac à sable\] L'enquête :](#)

[Les pistes :](#)

[\[Choix cornélien\] La fête / La scène de résolution :](#)

[Conseil généraux :](#)

[Aides de jeu :](#)

[Outils de sécurité émotionnelle :](#)

[Liste de noms de personnages :](#)

[Musique :](#)

[Comment gérer les flash-back :](#)

[Le moteur de jeu PBTA \(voir annexe 1\) :](#)

[Plan de classe \(voir annexe 2\) :](#)

[Echelle des agrumes :](#)

[Alice is Missing \[Facultatif\] :](#)

[Annexe 1 - le moteur PBTA](#)

[Annexe 2 - Le plan de classe](#)

[Annexe 3 - Echelle des agrumes](#)

## Note d'intention :

Le scénario suivant se déroule dans un contexte lycéen classique, donc souvent violent psychologiquement et physiquement. Il aborde les sujets des tensions entre groupes d'élèves, des relations sociales et sexuelles, de la tromperie, du mensonge et de la disparition de proches.

Les thèmes du sacrifice, des menaces ésotériques et de l'océan comme un mystère et une menace sont également au rendez-vous. Je recommande fortement l'utilisation d'outils de sécurité émotionnelle pour garantir à toutes une bonne expérience de jeu. Bien établir le contrat social pourra également être utile pour certaines scènes.

Le scénario peut servir de démonstration en une séance de ce à quoi peut ressembler le jeu de rôle MonsterHearts. On peut compter de 3 à 6 heures de jeu, selon la longueur des scènes bac-à-sable. L'objectif pour les personnages sera d'enquêter sur la disparition d'une proche. Leur lien avec la victime et leur implication sert de moteur. Le caractère surnaturel des événements se révèle rapidement. Un rebondissement supplémentaire s'ajoute lorsque le principal suspect s'avère manipulé par le véritable antagoniste, qui lui-même est prêt à négocier avec les personnages. Le dilemme moral qui s'ensuit permet de conclure le scénario sur une prise de décision radicale pour les personnages et des discussions ouvertes pour les joueuses.

## Sources d'inspiration :

Le scénario s'inspire fortement [de MonsterHearts](#), de sa propre note d'intention et des thèmes qui tiennent à cœur au jeu. Il est également inspiré par le [jeu de rôle Alice Is Missing](#) traduit par les éditions Origames (trame du scénario). Vous trouverez d'autres sources comme [la série TV Glee](#) (décors du lycée), la saga de [livres et films Twilight](#) (paysages), la [série TV Veronica Mars](#) (conflits sociaux), [le Mythe de Cthulhu](#) développé par Lovecraft et Derleth (surnaturel aquatique), la série Netflix [Les nouvelles aventures de Sabrina](#) (relations entre ados) ou la série Disney+ [Agatha all along](#) (sorcellerie, ésotérisme).

## Synopsis :

Les personnages (abrégé PJs) sont des lycéens·es de notre époque habitant dans la ville de *Silent Falls*, une ville américaine de petite taille dans l'*État de Washington*. C'est l'automne. Iels sont proches d'Alice Briarwood, personnage charismatique et ambivalent. Alors qu'iels l'aident à jouer un tour à David Nelson, le garçon le plus populaire du lycée, les personnages assistent à la disparition soudaine et mystérieuse du binôme.

De retour à leur lycée, iels sont pointé·es du doigt par les personnes populaires comme la probable cause de la disparition d'Alice. Face aux préjugés et au climat de paranoïa qui s'installe, iels découvriront que le coupable potentiel est en fait manipulé par l'un de ses amis, Bate Hawanok. Les PJs découvrent également que deux victimes supplémentaires sont destinées à une entité sous-marine surnaturelle. Les sacrifices sont requis tous les 10 ans pour l'apaiser.

Le scénario se conclut lors d'une fête étudiante aux airs de course contre la montre face à Bate Hawanok, qui va révéler des capacités surnaturelles et proposera de négocier. Le choix que les PJs feront provoquera 3 disparitions traumatisantes ou scellera le sort de l'un-e d'eux pour une nouvelle décennie.

## Le cadre de jeu (lieux notables) :

### Le lycée *Bakster High* :

Le lycée de *Silent Falls* (vous pouvez changer le nom si le clin d'œil à Sabrina ne vous convient pas) est un lycée très représentatif des institutions américaines. Longs couloirs bordés de casiers, salles de classes au matériel suranné, clubs divers comme celui de photographie et équipes sportives hissées sur un piédestal (football américain, pompom-girls) sont les éléments caractéristiques de l'endroit. Une atmosphère de compétition et de ragots plane des toilettes aux terrains de foot en passant par le réfectoire.

### La ville de *Silent Falls* :

La ville est bordée par des forêts d'épineux, des montagnes et un bord de côte émaillé de falaises et de plages de galets. Quelques boutiques, diners et bâtiments administratifs sont regroupés dans le centre historique tandis que les banlieues résidentielles forment le périmètre de l'agglomération. Une jetée touristique saisonnière et un phare se trouvent sur la côte.

### Le bords de mer :

La zone côtière est essentiellement minérale. Un phare ancien mais toujours actif fait office de pinnacle tandis qu'une jetée touristique en bois vétuste borde le peu de côte lisse entre les falaises. La jetée est déserte hors été (c'est-à-dire pendant le scénario) et les bungalows sont vides et cadencés. La promenade reste plaisante bien que l'humidité rende le lieu glissant. L'endroit est suffisamment proche de la ville pour en faire une étape touristique intéressante à la bonne saison et suffisamment loin pour en faire un lieu de rassemblement et de réunion discret à la morte saison.

## Dramatis Personae :

La liste des personnages suivants est indicative, vous pouvez la modifier. N'hésitez pas à créer un lien avec au moins l'un des personnages dès que vous ressentez le besoin de faire apparaître un PNJ. Les rôles évoqués durant les scènes sont soulignés.

<u>Alice Briarwood</u>	Amie de tout le monde, papillonne entre les groupes populaires et exclus. Paraît mature car fait fi des codes sociaux du lycée, mais tient à rétablir une définition toute personnelle de la « justice sociale ». Cheveux auburn ondulés, manteau à capuche qui ne va qu'à elle.
Bria Brown	Élève modèle, capitaine des pom-pom-girls, reine du bal, déléguée de classe (et plein d'autres titres). C'est un modèle de perfection qui subit en fait énormément de pression de sa famille. Elle évacue cette pression en transformant la classe et son groupe en ruche au service de la reine des abeilles, elle. Toujours bien sapée, toujours entourée d'au moins 2 « assistantes » élèves.
<u>David Nelson</u>	Capitaine de l'équipe de football du lycée, mec le plus populaire et convoité, officiellement en couple avec Bria Brown. Se comporte comme une brute car il a conscience qu'on lui passe tout grâce à sa belle gueule et ses bons résultats. Sweat de l'équipe de foot en permanence sur les épaules, mâchoire carrée, cheveux courts à la militaire.
<u>Bate Hawanok</u>	Quarterback de l'équipe de foot (rôle populaire et important) qui reste toujours dans l'ombre de <u>David</u> . Cherche activement à ne pas se faire remarquer, mais toute personne qui fait l'effort comprend que c'est une éminence grise. Porte le sweat de l'équipe avec la capuche mise, toujours en manches longues, cheveux noirs qui encadrent son visage.
Viviane Yvon	Pom-pom-girl, l'une des assistantes principales de Bria, mais elle aimerait bien l'éclipser un jour. Sous la pression, elle a tendance à divulguer des secrets involontairement. Elle pratique le vaudou par loisir, sans se rendre compte qu'il a un réel pouvoir.
Kanita Suttikul	Membre du club d'athlétisme, assez grande et plus baraquée que certains garçons sportifs, ce qui lui vaut une réputation de garçon manqué ou de lesbienne. Elle se concentre sur ses performances pour partir de <i>Silent Falls</i> . Être détournée de ses objectifs la rend très nerveuse. Cheveux

	noirs courts tenus par des pinces, elle s'habille pour passer inaperçue.
Enrique Collazo	Membre du club de peinture, réputation de trublion qu'il préfère assumer pour exister en classe. Tâches de peinture sur les doigts mais jamais les vêtements. Cheveux noirs coupés courts, mèche dissidente devant le visage.
Maya Moruga	Membre du club photo. A rejoint le club pour sa tranquillité mais s'intéresse sincèrement au projet. Plutôt isolée, elle en fait souvent trop quand on s'adresse à elle (trop froide, trop chaleureuse ou trop détachée). Tenue passe-partout mais porte toujours un accessoire coloré. Cheveux noirs attachés et lissés.
<u>C.J. Wallace</u>	Président du club photo. Malgré les rumeurs qui lui collent à la peau, ne prend pas de photos des élèves du lycée pour les pervers. A des ambitions artistiques mais manque de modèles et de légitimité. Fume comme un pompier, t-shirt et pantalon sales, cheveux bruns attachés en queue de cheval.
<u>Monsieur Halvert</u>	Professeur d'Histoire ennuyeux au regard hypnotique. Traite les élèves comme des entités incontrôlables et prend des décisions aussi immatures qu'elleux (fermeture de club, sortir avec un·e élève, engueulade générale) en cas de stress.
Shérif Sram	Le shérif Sram est quelqu'un de bien. Il est toutefois enfermé dans une routine qui l'a convaincu que rien d'hors-du-commun ne peut arriver dans une petite ville comme <i>Silent Falls</i> . C'est un homme chauve, bedonnant mais qui reste alerte et porte très bien l'uniforme.
Adjoint Darell	Il rêve de devenir shérif. Ce serait une catastrophe puisqu'il confond brutalité et efficacité. Il a un lien de parenté (au choix) avec l'un·e des PJs. Grand, jeune, rasé de près et du gel dans les cheveux, l'uniforme lui évite de passer pour un gangster, à peine.

## Les scènes :

Les points de règles sont indiqués **en gras**.

### [Introduction] L'arrivée en classe :

Effectuez une introduction in medias res avec cette scène. Les personnages arrivent en cours d'histoire, en retard. Proposez-leur d'indiquer la raison de leur retard et de se placer sur le plan de classe. Le professeur Halvert acceptera leur excuse, il veut surtout commencer son cours. Vous pouvez ensuite leur demander la réelle raison de leur retard, qu'ils ne révéleront pas à la classe. Cela permet d'intégrer la mécanique de double discours et d'intentions des personnages qui doivent rester clairs à la table.

Le cours commence ensuite de manière ennuyeuse et vous pouvez en profiter pour décrire les différents personnages de la classe, leurs relations et les enjeux liés aux PJs. Profitez-en pour signaler qu'Alice est absente ce matin. La matinée est ensuite perturbée par l'arrivée impromptue du shérif local et de son adjoint. Ils se mettent à discuter à voix basse avec Halvert. Tout élève voulant tendre l'oreille capte les mots « Alice » et « disparition ».

À moins que les PJs interviennent (auquel cas il les coupe), David Nelson prend la parole. Il les accuse frontalement d'être à l'origine de la disparition d'Alice et souligne qu'il sait qu'ils étaient ensemble la veille au soir. Cela représente pour lui une preuve irréfutable. Son influence sur la classe fait que toutes les autres élèves se mettent à scruter suspicieusement les PJs, **qui gagnent la condition « Suspects »**. La réaction des adultes est la suivante : le shérif répète quelques poussifs « Laissez la police faire son travail » etc tandis que le professeur Halvert veut reprendre son cours le plus vite possible.

Une poignée de minutes s'écoule et la cloche de l'heure sonne. Avec un soupir déçu, Halvert permet aux élèves de partir. Alors que les PJs décident de leur prochaine action, révélez-leur qu'ils sont effectivement responsables de la disparition d'Alice. Lancez ensuite une **scène de flash-back**. Dites-leur que vous allez revenir en arrière, la veille au soir, au moment où tout s'est passé.

#### Le fond de l'affaire.

Voici un résumé factuel pour que vous ayez une vision chronologique des événements. Gardez à l'esprit que le jeu est narratif et que la fiction est participative, vos échanges avec les joueuses et leur intervention dans la fiction **doivent** avoir un impact et **peuvent** modifier ces événements.

D'abord, une créature aquatique très puissante menace de se réveiller tous les 10 ans si on ne lui sacrifie par 3 personnes pour la maintenir en sommeil. Au moment du scénario, cela fera bientôt 10 ans donc.

Ensuite, Bate Hawanok en tant que Selkie se trouve à l'interface entre monde aquatique et terrestre. Il est au courant pour la bête, et doit la maintenir en sommeil. Il compte sacrifier 3 élèves de son lycée pour sauver Silent Falls. Il manipule David Nelson (par magie ou socialement) pour attirer des gens et les jeter à l'eau où il peut prendre le relais. Alice papillonnant autour de David, Bate en fait sa première victime le soir du flashback.

Enfin, les PJs débarquent au milieu du projet de Bate par le biais du plan d'Alice. Ils sont témoins du comportement de David (s' il est contrôlé ou si Bate se déguise) et les suspects parfaits le lendemain.

## [Flashback] La soirée du plan :

Indiquez bien que ce qui va se dérouler se situe la veille au soir du début du scénario. Introduisez la scène en annonçant que les PJs sont dans leur point de chute habituel, sur rendez-vous d'Alice Briarwood. Vous pouvez en profiter pour jauger l'état d'esprit des personnages et leur réaction à l'invitation d'Alice qui leur promet « J'ai un truc à vous montrer, c'est dingue ! ».

Alice arrive avec un peu de retard et commence par des discussions d'usage. Après cela, ou si les PJs la pressent, elle sort un téléphone portable. Ce n'est pas son téléphone habituel, il est plutôt banal et il n'y a dessus qu'une application de tchat. Elle ouvre une conversation entre elle et un personnage à pseudo qui s'avère être David Nelson. (L'information peut être donnée par le numéro de téléphone ou la conversation selon ce qui vous arrange). Alice explique aux PJs qu'elle a réussi à établir le contact avec David Nelson et qu'ils discutent et se draguent depuis quelque temps. Elle lui a proposé un rendez-vous le soir même sur la jetée de *Silent Falls* et il a accepté, le rendez-vous s'annonce torride.

Alice expose alors son plan aux PJs : Aller au rendez-vous et jouer le jeu avec David. Idéalement, iels devraient s'embrasser au bord de l'océan. Pendant ce temps, les PJs se placeront en planque et prendront photos et vidéos incriminantes. Le but est ensuite de diffuser le tout pour briser le couple et la réputation de David Nelson. Alice veut mettre en place ceci pour dénoncer le mépris des élèves « à succès » envers les autres et exposer au monde leur hypocrisie. Elle veut aussi rappeler que David Nelson profite de son statut pour draguer plein de filles et que sa relation avec Bria Brown n'est qu'une façade.

### **On s'en tient au plan.**

Les PJs sont libres d'amender le plan ou de poser des questions avant sa réalisation. Mais le contrat social du flash-back reste clair : les PJs seront les complices de ce plan, les choses vont dégénérer et aboutir à la disparition d'Alice. Les PJs pourront obtenir des indices, mais pas résoudre l'affaire dans la soirée. Vous pouvez rappeler directement cet état de fait aux joueuses si besoin est. Si iels rechignent, rappelez le contrat social et expliquez-leur que le but de cette scène est de leur faire vivre l'expérience, récolter quelques indices de première main et éviter sinon une longue scène descriptive où iels ne pourraient pas intervenir.

Les personnages se rendent sur place en voiture. Alice va se placer au bord de la jetée, visible depuis le coin discret où les PJs pourront se cacher. Iels ont pour mission de prendre photos et vidéos du moment où Alice et David s'embrasseront. Les PJs se trouvent entre deux cabanons derrière quelques caisses avec une vue directe sur le point de rendez-vous.

Un autre véhicule arrive un peu après, un gros 4x4. Un individu en descend, il porte un maillot de l'équipe de football avec le numéro et le nom de David Nelson dessus. Alice l'accueille avec le sourire et iels commencent à discuter. Iels se rapprochent, s'enlacent et s'embrassent. Les PJs n'ont pas une vision parfaite sur la scène. L'angle est légèrement oblique, David porte une capuche et seules les étoiles et la lune permettent de distinguer les traits des protagonistes. Laissez les PJs prendre toutes les photos et vidéos dont iels ont besoin. Indiquez ensuite que le couple glisse sur la jetée et bascule par-dessus le garde-fou. Iels tombent en pleine nuit dans une eau glacée.

Au moins quelques PJs devraient se précipiter pour leur porter secours. S'ils scrutent les eaux sombres, ils ne voient rien directement, mais vous pouvez les encourager à se jeter à l'eau (littéralement) pour regarder sous la jetée ou sous l'eau et ainsi se mettre en danger. Leurs recherches sont vaines : les deux protagonistes ont disparu. Vous pouvez faire intervenir la mélopée sans révéler ses paroles pour le moment si vous voulez pousser les PJs à la noyade.

Si des PJs scrutent plutôt les alentours, ils pourront repérer une échelle d'accès à l'eau depuis la jetée un peu plus loin. Ils pourraient aller aider les plongeuses ou leur indiquer un chemin pour les repêcher. Ils pourront aussi constater des flaques d'eau sur la jetée au niveau de l'échelle. Cela signifie que quelqu'un est déjà sorti de l'eau au moment où ils atteignent l'échelle.

D'autres PJs pourraient aussi remarquer le point rouge d'une cigarette qui brûle un peu plus loin, indiquant la présence d'un autre témoin. Au moment de la chute, celui-ci part en toute hâte. Il enfourche un deux roues et part vers la ville. Il disparaît dans la banlieue de *Silent Falls* s'il y a poursuite. À l'endroit où l'autre témoin était présent, il y a plein de mégots écrasés au sol. Le témoin était en planque depuis longtemps. La marque des cigarettes correspond à ce que fume toujours C.J.Wallace, président du club photo du lycée.

Le véhicule de David Nelson est toujours là. Le moteur est chaud et c'est bien son véhicule. Le siège conducteur est toutefois humide, comme si on y avait laissé une serviette mouillée. Cela pourra être rattaché aux pouvoirs de Bate la selkie en temps voulu.

Vous pouvez suggérer aux PJs qu'il leur est légitime de paniquer et qu'ils pourraient debriefer depuis chez elle ou à leur point de chute. Leur départ de la jetée conclue le flash-back.

## [Bac à sable] L'enquête :

Ici le scénario devient beaucoup plus libre. Développez les pistes que les PJs ont envisagées, laissez-les interagir avec le plus de personnages possible pour multiplier les scènes. Si les PJs arrivent dans une impasse ou sèchent, faites que les PNJs viennent à elleux (engueulade par un prof, accusations par d'autres élèves devant du public, parents invasifs) et profitez-en pour révéler ou rappeler des indices.

**Au lycée** - L'endroit idéal pour rencontrer les élèves : en public, dans les couloirs pour de grandes annonces mélodramatiques ou en privé dans une salle de classe vide pour des confessions.

***Silent Falls*** - La ville permet de décompresser chez soi ou dans un diner. On peut aussi aller dans les banlieues pour fouiller le domicile (et la chambre) des personnages suspects. Le frisson de l'illégalité peut être intensifié en jouant au chat et à la souris avec l'adjoint du shérif.

**La promenade** - C'est ici que tout s'est passé. Beaucoup d'indices permettent de remonter des pistes.

Le quai est glissant, mais pas au point de tomber facilement. Il faut pousser une personne pour qu'elle tombe à l'eau, même près du bord. La chute n'était donc pas accidentelle.

Un tas de mégots de cigarettes dans un coin pourrait mener à C.J Wallace, qui a peut-être des clichés de ce qu'il s'est passé.

Quiconque s'intéresse à l'eau peut percevoir une mélodie étrange remonter depuis l'océan. Il faut s'immerger pour mieux l'entendre. Le son parvient toujours d'une voix connue du personnage, qui l'appelle et l'encourage à aller plus profond. Tout personnage qui suit la voix doit le faire en sachant que c'est déraisonnable et qu'il risque la noyade. Si un personnage accepte, **il encaisse 1 dégât** et entend la chanson :

« Au fond de l'océan, l'être patient dort

S'il se réveille, le monde devra mourir

Tous les dix ans, les sacrifices devront périr

Deux autres victimes pour contrer le sort »

La **manœuvre Contempler l'Abysse** permet d'obtenir des interprétations, des pistes et des réponses aux questions que les personnages se posent.

### **Mais c'est quoi une selkie ?!**

Bate Hawanok, antagoniste de la partie, est une selkie. La selkie est une Mue du jeu MonsterHearts présentée dans [le supplément "The Blood of Misty Harbor"](#). Vous pouvez y retrouver le détail de ses pouvoirs mais ce n'est pas obligatoire pour le scénario. La selkie est [une créature mythologique](#), mi-femme, mi-phoque. Elle porte une peau d'otarie qui lui permet de se mouvoir sous cette forme sous l'eau et peut l'enlever pour évoluer en tant qu'être humain sur la terre ferme. Vous pouvez lui attribuer des pouvoirs de métamorphose et de contrôle des esprits, le plus souvent liés aux algues et à l'eau. La peau de la Selkie renferme une grande partie de ses pouvoirs. La selkie la cache lorsqu'elle se trouve sur terre. Bate Hawanok la dissimule parmi ses affaires. Dans le scénario, cette peau va aussi avec le rôle de gardien de la créature dévolu à Bate. Si les PJs apprennent l'existence de cette peau, ils pourraient s'en servir pour négocier avec Bate. Gardez à l'esprit que Bate peut proposer de céder la peau, et la malédiction qui va avec.

## **Les pistes :**

Développez les pistes de votre choix, voici quelques exemples si besoin est. N'oubliez pas que l'enquête doit avancer selon les théories des joueuses.

/ David Nelson : Bien qu'ils l'aient vu tomber à l'eau, David est présent le lendemain et ne semble pas se rappeler du rendez-vous avec Alice. Cela peut aider les PJs à comprendre que ce n'était peut-être pas David qui était présent la veille, mais quelqu'un avec son apparence. Scruter son téléphone (se le procurer sera des plus complexe, mais son ordinateur chez lui est moins sécurisé) permettra de voir ses échanges avec Bate Hawanok. Celui-ci se révèle être une vraie éminence grise qui le conseille sur ses dates et autres rendez-vous.

/ Le deuxième portable d'Alice : Si besoin est, les PJs peuvent récupérer ou trouver le second portable d'Alice et contacter le numéro qui était normalement associé à David Nelson. Les PJs pourront découvrir que le portable appartient en fait à Bate Hawanok.

/ Le labo photo : C.J.Wallace ayant été impliqué, développer les photos qu'il a fait pourrait être utile. Lui tirer les vers du nez et obtenir les clichés n'est pas aisé, mais faisable. Les photos montrent alors que la personne avec Alice n'est pas David, mais qu'il est difficile de l'identifier. Se concentrer sur ces visuels peut revenir à **une manœuvre de Scruter l'abysse**. Cela peut montrer que la personne qui a rencontré Alice était une illusion constituée d'algues et qu'elle s'est effectivement jetée à l'eau en emportant Alice.

/ Contacter Alice : Par des moyens surnaturels, les PJs peuvent essayer de retrouver Alice. Elle est ligotée sous l'eau, plongée dans une transe méditative. Son esprit est embrouillé et croit revivre le rendez-vous avec David. La mélopée et la présence de la Selkie se font ressentir.

/ La mélopée : Le petit poème est très inquiétant. Il indique un futur sombre pour *Silent Falls* et annonce que 2 autres victimes pourraient connaître le sort d'Alice. Bate Hawanok pourrait se mettre à traquer d'autres personnes et essayer de les enlever. La fête organisée près de la jetée sera alors un terrain de chasse idéal et l'endroit où il faudra se rendre pour l'arrêter.

## [Choix cornélien] La fête / La scène de résolution :

Si les PJs ne confrontent pas Bate ou s'ils ont du mal à suivre les pistes, vous pouvez annoncer qu'une fête va s'organiser sur la jetée. Elle aura lieu le soir. Tout le lycée est invité pour ne pas céder au désespoir, en souvenir des camarades disparus et toutes les autres excuses habituelles en cas de disparition.

Jouer les capitaines de soirée ne sera pas aisé pour les PJs. Annuler la fête s'annonce trop coûteux socialement. Filer Bate Hawanok n'est pas évident non plus, mais est envisageable. Il aura tendance à se volatiliser à la moindre occasion pour créer des rebondissements. Déclencher une catastrophe pour faire fuir les lycéen.ne.s risque de faire pire que mieux : Bate pourrait poursuivre les victimes les plus isolées.

Utilisez cette scène pour faire monter la tension et résoudre les arcs des PJs si besoin est. Au final, une confrontation avec Bate un peu à l'écart permettra de les exposer au choix final : l'aider à sacrifier deux personnes supplémentaires pour endormir le monstre une décennie de plus ou accepter d'enfiler la peau du Selkie et laisser Bate aller calmer le monstre. Les PJs peuvent se sacrifier si besoin est ou **changer de mue pour celle du Selkie**, c'est la conclusion de ce scénario. Si des sacrifices supplémentaires sont faits, vous pouvez expliquer en quoi cela change la dynamique de la classe et devient une tragédie pour les familles de Silent Falls. Si une nouvelle Selkie naît, on pourra retrouver Alice peu de temps après près de la jetée, miraculée des eaux. Si les PJs décident de se débarrasser de Bate quoi qu'il en coûte, Silent Falls est assurément condamnée.

## Conseil généraux :

Le scénario prend la forme d'une enquête. Pour qu'un tel scénario soit agréable, les personnages et les joueuses doivent comprendre l'intrigue et la résoudre. Il faut donc multiplier les indices et les informations utiles. N'utilisez pas de fausses pistes ou alors faites qu'elles aboutissent à une révélation utile pour l'enquête. Si besoin, consultez les documents concernant [la règle des 3 indices](#).

Par exemple, C.J.Wallace a fait des photos pendant le rendez-vous, mais il est parti avant que les choses ne tournent au drame. Développer les photos peut cependant permettre de remarquer des éléments surnaturels sur David Nelson, comme des algues sur ses vêtements ou carrément incriminer Bate Hawanok si besoin.

Suivez les conseils du jeu MonsterHearts pour permettre aux PJs d'être au centre de l'histoire et de développer leurs relations et leur personnage malgré les événements.

La proposition finale de Bate peut servir de résolution : 3 sacrifices doivent être faits tous les 10 ans ou l'un des PJs devra revêtir la mue de la Selkie pour que Bate puisse apaiser le monstre lui-même. Les mues recommandées pour ce scénario sont : le fantôme, l'ombre, le mortel (qui peuvent chercher une résolution dans la mue de la Selkie) ou le vampire et la sorcière (pour leurs capacités sociales ou surnaturelles utiles pour l'enquête).

## Aides de jeu :

### Outils de sécurité émotionnelle :

[Briefing et contrat social](#), [Carte X](#), [Lignes et Voiles](#) ([Pourquoi de la sécurité émotionnelle dans mon jeu?](#))

### Liste de noms de personnages :

Utiliser un générateur de noms modernes (par exemple [FantasyNameGenerator](#)) et mixer origines anglo-saxonnes, hispaniques, amérindiennes, asiatiques etc pour plus de diversité et de cohérence.

### Musique :

Vous pouvez utiliser divers styles musicaux selon l'ambiance que vous appréciez. La majorité des scènes ne devraient pas avoir de tonalité musicale sombre ou mystique. Vous pouvez utiliser la [playlist officielle Spotify du jeu](#). Pour les scènes mettant clairement en avant le surnaturel (moment de la disparition d'Alice lors du flash-back, révélation de la nature réelle de l'antagoniste), privilégiez une musique sans parole qui tranche avec le style musical précédemment utilisé. J'utilise personnellement l'[album du jeu Citizen Sleeper](#) (Signal Haze).

### Comment gérer les flash-back :

Livre « [La boîte à outils du MJ](#) » éditions Lapin Marteau

Scénario pour MonsterHearts – Hadrien « Domithras » Dominault

## Le moteur de jeu PBTA

Si vous n'êtes pas familier avec le moteur de jeu PBTA voir [annexe 1](#).

## Plan de classe

Voir [annexe 2](#). Le plan de classe est une aide de jeu classique de MonsterHearts. Il permet de placer les personnages-joueurs et créer un premier ancrage des individus et des relations au sein de la classe avec les PNJs. L'utiliser au début du scénario permet d'entrer dans le jeu progressivement. Pendant le scénario, il servira de rappel de "qui est qui ?" si besoin est (photos non fournies).

## Echelle des agrumes :

Voir [annexe 3](#). Si vous voulez mieux définir les limites des descriptions et de la présence des enjeux sexuels dans le scénario, car le sexe est une composante du jeu MonsterHearts (adolescents, hormones en feu, tout ça).

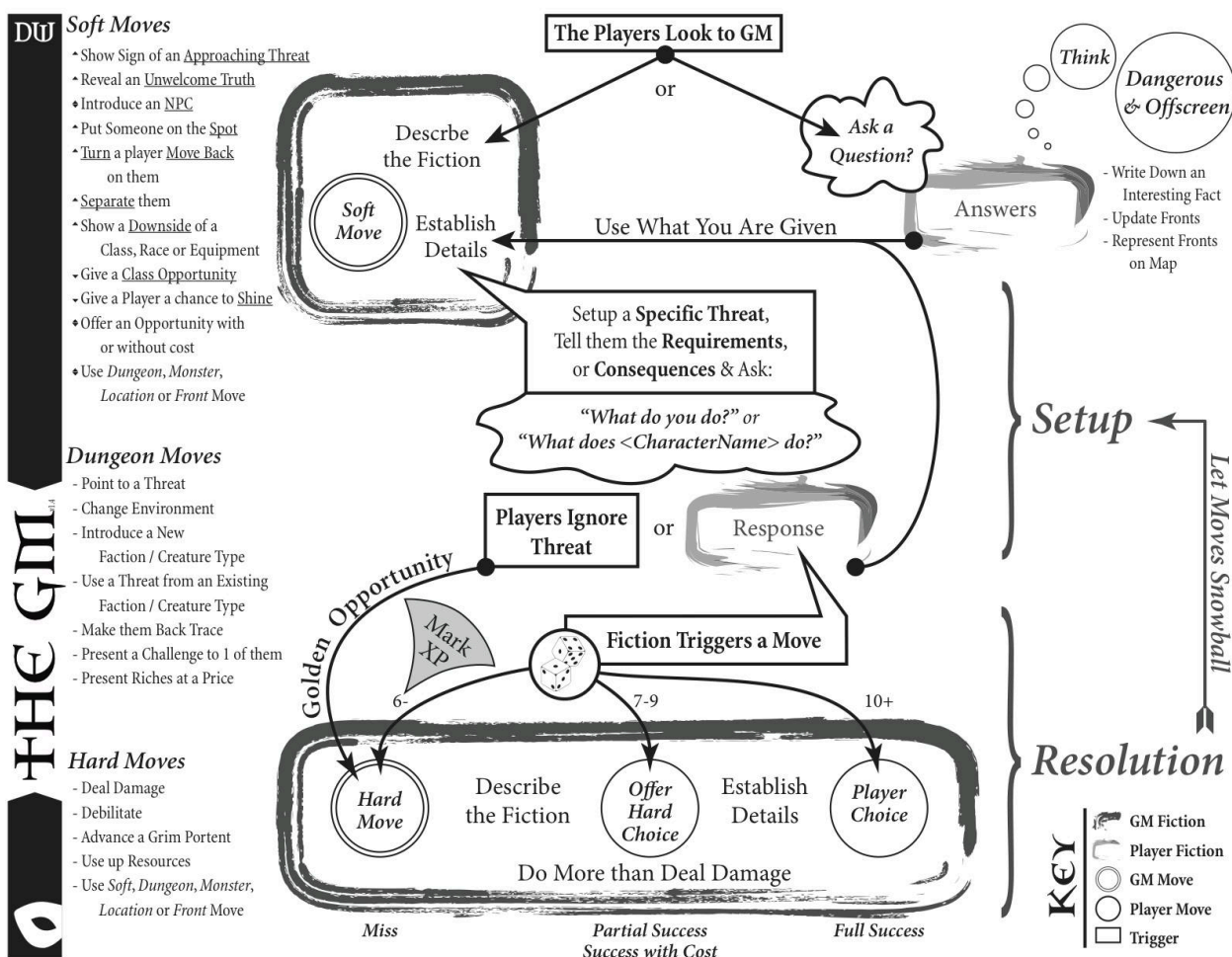
## Alice is Missing [Facultatif] :

Le matériel de jeu d'Alice is Missing peut être utile pour représenter des personnages ou des lieux.

# Annexe 1 - le moteur PBTA

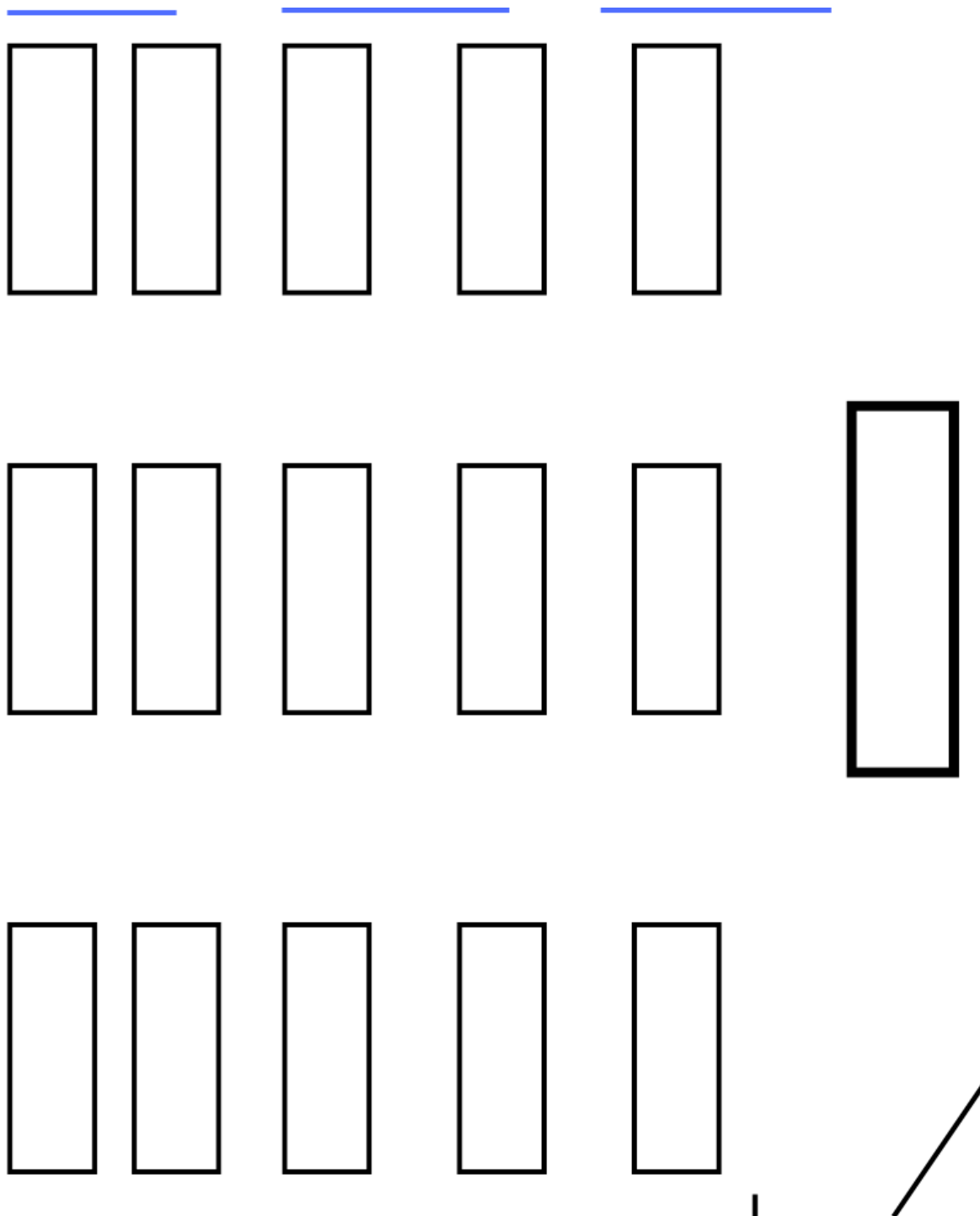
Cette aide de jeu (en anglais) peut aider à comprendre le fonctionnement du moteur de jeu PBTA. À l'inverse des jeux de rôle classiques, le moteur n'est pas alimenté par un enchaînement "Défi - Test - Résultat" mais par la discussion et les questions entre les joueuses et le maître-esse du jeu (MJ).

La plupart des actions de personnages réussissent et n'ont pas besoin de déclencher une manœuvre. Les réponses que vous (MJ) pourrez apporter et celles des joueuses forment "la fiction". La fiction est collective et est une histoire que vous racontez toutes ensemble, en ajoutant des éléments à volonté. Il peut arriver que l'ajout de certains éléments ou leur résolution déclenche alors une manœuvre.



Source : je ne l'ai malheureusement pas retrouvée. Mais si vous l'avez, contactez-moi pour que je corrige ça ! domithras@gmail.com

## Annexe 2 - Le plan de classe



**Plan de classe** (traits bleus = fenêtres, entrée en bas à droite = porte ouverte, rectangle en gras = bureau du professeur Halvert)

## Annexe 3 - Echelle des agrumes

**DÉLICIEUSE! VITAMINÉE!**

# L'échelle des agrumes

L'échelle des agrumes nous aide à définir si nous souhaitons inclure des contenus adultes explicites dans notre partie et à quel degré de détails. Il s'agit uniquement d'un support à notre discussion et nous pouvons composer notre propre mélange d'agrumes si nécessaires.

créé par @matthieub\_ [www.cestpasdujdr.fr](http://www.cestpasdujdr.fr) sous licence CC BY 2.0 FR  
d'après l'idée originale de Katarzyna Kuczyńska pour le jeu Reimagined



**Orange** : l'histoire n'abordera pas de sujet explicite. Cela peut se produire hors champs, mais le sujet ne sera pas pertinent pour l'histoire. Choisissons Orange si nous souhaitons peu ou pas de violence du tout, des baisers chastes, aucune description anatomique détaillée, ...



**Citron vert** : l'histoire contiendra des tensions et des moments explicites, mais nous n'entrerons pas dans les détails pendant les scènes explicites, ou il y aura un fondu au noir lorsqu'elles se produiront. Choisissons Citron Vert si nous voulons épicer notre histoire de contenus matures qui joueront un rôle, mais sans que cela soit montré ou explicite.



**Citron jaune** : l'érotisme, le sexe et les sujets matures jouent un rôle important dans votre histoire. Les personnages participeront à des scènes explicites, et si nous le souhaitons nous pourrions les décrire en détail. Choisissons Citron jaune si nous voulons jouer une histoire épicée et diversifiée.



**Pamplemousse** : votre histoire sera centrée sur des sujets et contenus adultes explicites. Choisissons Pamplemousse si nous voulons explorer les fantasmes des personnages et si nous acceptons que les contenus explicites occupent la majeure partie de l'écran

Illustrations des agrumes créées par Macrovector

Source : l'échelle des agrumes a été conçue par *Mathieu B* et est consultable directement sur [www.cestpasdujdr.fr](http://www.cestpasdujdr.fr) sous licence CC BY 2.0 FR. Elle est issue d'une idée originale de *Katarzyna Kuczynska* pour le jeu Reimagined.