

PORCELAINES

Un scénario pour le Monde de Ténèbres.

Ce scénario est prévu pour 1 à 4 joueurs et un maître de jeu. Il fonctionnera aussi bien avec les règles traditionnelles du Monde des Ténèbres, qu'avec des enfants créés à l'aide du supplément *Innocents*. En réalité, c'est dans la seconde optique qu'il a été écrit, et jouer des adultes dans ce scénario nécessitera quelques ajustements. Une autre option, si vos joueurs veulent ne pas lâcher leurs personnages chéris (ça arrive) est de faire jouer les premières scènes du scénario par des enfants - la découverte des poupées - puis de laisser la suite de l'histoire - l'enquête et la résolution de la malédiction - à des personnages adultes.

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

Synopsis : À la suite d'un pari stupide, les personnages entrent dans une maison dite hantée et y découvrent des poupées de porcelaines. Il s'avère rapidement que celles-ci sont animées et veulent protéger les enfants qui les ont découvertes... Aux dépens de leur entourage, qui se voit subitement extrêmement menacé...

Thème : Tous les enfants fantasment que leur poupée est en vie. Et pourtant ce n'est qu'un rêve. Mais si ce n'en était pas un ? Si le principal thème de ce scénario est l'onirisme de la relation enfant-jouet, il est également la question doit-on laisser ses enfants grandir, au risque qu'ils s'en aillent et ne meurent ?


Les victimes dans ce scénario sont toutes des personnes qui imposent des limites aux enfants, « pour leur bien ». Doit-on être puni quand on est éducateur ? C'est là l'une des questions que les personnages pourront se poser...

Enfin, le dernier thème abordé dans le scénario est celui de la boîte de Pandore : quand on l'a ouverte, on est bien embêté après et il faut trouver un moyen de réparer. N'oubliez pas les jets de dégradation de la moralité des personnages enfants qui se trouveront responsables, peut-être, de la mort de plusieurs personnes...

Ambiance : Insistez dans un premier temps sur le côté fantastique des événements : la maison doit avoir un véritable côté merveilleux, voire féérique, un peu comme la maison abandonnée d'*Edward aux Mains d'Argent*, pour faire basculer la situation dans l'horreur digne de Chuckie.

Le cadre : Une petite ville de banlieue, ou rurale, peu importe.

Toute l'histoire : Il y a près de cinquante ans, Guillermo Repetti un fabricant de jouets de luxe, doté d'un grand talent fit bâtir sa maison pour s'y installer avec son épouse et sa petite fille chérie, Adriana. Tout semblait idoine pour accueillir le bonheur, mais Adriana fut fauchée moins de deux ans plus tard par la maladie et mourut dans son lit à l'âge de huit ans. Dévasté, son père se tourna vers les sciences occultes et résolut il de créer une poupée parfaite, à la ressemblance de sa petite chérie et de l'animer. Il y parvint et en créa encore quatre autres, pour que sa fille ne soit jamais seule, à partir des cadavres d'enfants décédés récemment qui devaient



devenir pour lui et son épouse des enfants parfaits, d'adorables chérubins qu'il fallait préserver et arracher à la mort...

Mais les routes qui mènent à l'Enfer sont justement celles qui sont pavées de bonnes intentions. Les poupées, dotées chacune d'un solide caractère, en vinrent à se disputer et l'une d'entre elle se retrouva démembrée. Guillermo étant en voyage pour ses affaires, c'est son épouse Paula qui disciplina les vilaines poupées. Le soir même, celles-ci n'ayant aucune limite disciplinèrent à son tour la mère « cruelle ». Sans se rendre compte de ce qu'elles faisaient, elles tuèrent la malheureuse.

À son retour, Guillermo Repetti découvrit la scène, horrifié. Il abandonna la maison, y abandonnant ses enfants devenus fous.

Depuis lors, personne n'est entré dans la maison. Un jardinier continue de venir entretenir le jardin, mais plus personne n'est venu dans la maison. Parfois, les quatre poupées restantes regardent par la fenêtre et voient les enfants qui jouent en secret dans le jardin. Elles ont pour eux beaucoup d'affection...

SCÈNE 1 (INNOCENTS) : MÊME PAS CAP !

Résumé : Les gamins jouent dans le parc d'une vieille maison abandonnée et finissent par y entrer et découvrir les poupées.

Description : Tout commence par une après-midi banale. Les personnages sont des gamins qui n'ont rien d'autre à faire que d'aller jouer dehors. Sur un jet d'*Intelligence + Socialize/6*, tous les gamins ont déjà entendu parler du parc de la vieille maison de bois au bout de la rue. C'est vraiment un endroit super pour jouer et un seul succès sur un jet de *Dextérité+Sports/5* est nécessaire pour franchir la clôture... Une fois sur place c'est vrai que c'est marrant : il y a même une balançoire et le jardin est superbe. Il y a une fontaine, un étang avec des cygnes, une roseraie... Les garçons comme les filles auront de quoi s'y retrouver. Naturellement, l'un des gamins, Tony Czergo, qui est celui qui habite le quartier depuis le plus longtemps peut leur raconter l'histoire de la vieille demeure : « *Elle est abandonnée depuis des années. Avant, c'était un couple qui habitait là. Ils avaient une petite fille, mais elle a été tuée par une maladie. Alors les deux parents sont devenus un peu fou. Le monsieur s'en allait tout le temps pour ses affaires, et la maman restait toute seule à la maison. Un jour, elle a vu des écritures sur le mur, mais personne ne pouvait les avoir faites. Une autre fois, elle a vu un dessin sur le mur de sa chambre, qui ressemblait trop à celui qu'avait fait sa fille quand elle était petite pour la fête des mères. Et puis la nuit elle a entendu une voix qui l'appelait en pleurant, 'Maman, maman' et pour finir elle s'est pendue pour la rejoindre. Alors le papa est revenu, et comme il ne voulait pas se pendre aussi, il est parti, mais il a laissé des ordres pour que la maison reste toujours comme ça pour qu'elles puissent y rester toutes les deux comme des fantômes. »*

Alors que le soir approche et que l'heure de rentrer va bientôt sonner, l'un des personnages remarque que la porte d'entrée de la maison est entrouverte. C'est un fait curieux, car cette porte n'est jamais entrouverte. Des gamins un peu curieux auront sûrement envie d'y aller faire un tour. Quoi qu'il arrive, les rares personnages non-joueurs présents mettront au défi quiconque d'y rentrer - pour défiler eux même comme des lapins.

Une fois qu'ils sont entrés dans la maison, faites un peu peur à vos joueurs : il s'agit d'une vénérable maison de bois aux parquets cirés mais poussiéreux. Ils sont craquants à souhait. Tous les meubles sont drapés, et il règne une odeur de poussière. Plutôt étrange : des traces de pas sont visibles ça et là, mais ce ne sont pas des empreintes d'adultes ou même d'enfants... Les pieds sont bien trop petits.

Quand vos joueurs sont suffisamment apeurés, permettez-leur d'entendre des petits pas sur le plafond... Les poupées se sont regroupées et vont faire juste assez de bruits pour les attirer à elles...

Dès qu'ils les trouvent - selon votre bon vouloir - passez à la suite.

Objectifs des joueurs : Dans cette scène, l'objectif des personnages est de prouver qu'ils ne sont pas des trouillards et qu'ils peuvent se balader dans une maison dite hantée. Multipliez les jets de Calme, de Détermination et les points de Volonté dépensés...

Objectifs du Conteur : Histoire de fantôme classique... Vos joueurs doivent s'attendre à rencontrer un fantôme à n'importe quel moment. Rendez les nerveux. S'ils sursautent, c'est que vous avez bien fait votre boulot.

Complications & Conséquences : Si vous voulez vraiment corser un peu cette scène, faites apparaître des éléments classiques de la maison hantée : zone froide, bruit de piano, des souris qui détalent... Sans même parler du fait qu'il y a vraiment un fantôme dans la maison. Le fantôme de madame Repetti peut intervenir pour tenter de convaincre les gamins de ne pas entrer dans la maison, de ne pas s'approprier les poupées...

SCÈNE 2 (INNOCENTS) : DE SI JOLIES PETITS ANGES.

Résumé : Les personnages découvrent les poupées et se laissent convaincre de sortir de cette vilaine maison hantée.


Description : Quand la ballade dans la maison hantée a duré suffisamment longtemps, faites découvrir deux pièces aux personnages : L'Atelier et la Chambre des Poupées.

L'atelier est l'endroit où monsieur Repetti a conçu ses monstres. L'endroit sent très fort la poussière, l'encaustique et le bois précieux. Des dizaines de membres de poupées, des visages vides, des yeux dans des bocal, sont entassés sur les étagères. Dans un coin, une machine à coudre et un stock de tissus précieux parfaitement repassé, un peu de cuir. Un jet d'*Intelligence + Crafts /6* permet aux personnages de se rendre compte qu'il y a absolument tout ce qu'il faut pour fabriquer une dizaine de poupées... à l'exception des cheveux...

La Chambre des Poupées, elle, est une vraie petite nursery : murs molletonnés de bleu ciel et de rose, avec des rideaux de dentelles, petits lits, jouets... Les poupées ne manquent de rien.

Quand les personnages se présentent, elles se figent. Il y a fort à parier que les personnages voudront examiner l'endroit. Des jets d'*Astuce+Investigation/7* leur permettront de repérer des mouvements des poupées : celles-ci bougent dès qu'on ne les regarde pas... Dans le contexte de la maison hantée, ce détail pourrait être particulièrement effrayant pour les joueurs...

Soudain, les poupées s'animent : elles exécutent une danse, telles des automates. Là encore, des jets de *Calme + Détermination* pourraient éviter les conséquences d'une immense trouille. Une fois leur danse terminée, elles commencent à sautiller et à rire, et puis elles font une ronde autour des personnages. Finalement, elles les invitent à jouer. Adriana se présente, et présente ses camarades. Interrogée, elle raconte une version très personnelle de son histoire : « Nous sommes les poupées. Il y a longtemps, monsieur Papa nous a construites pour consoler madame Maman. Leur petite enfant était morte. Alors nous avons fait tout ce que nous pouvions pour consoler madame Maman, mais elle était trop triste. Les larmes l'avaient rendue



folle et elle ne put jamais trouver la joie dans son cœur. Elle se mit à nous détester car nous lui rappelions sa chère enfant trépassée. Et chaque fois qu'elle nous regardait, son cœur se brisait un peu plus. Souvent, elle nous enfermait dans cette pièce... » A ce stade du récit, le fantôme de madame Repetti commence à se manifester : le mot « *menteuse* » apparaît comme une lettre de sang sur le mur. Les Poupées ont l'air terrorisées, mais Adriana continue son récit, comme si c'était une chose très courageuse à faire : « Monsieur Papa était triste lui aussi, et il ne voulait pas rester ici. Il s'absentait de plus en plus souvent pour trouver comment réchauffer le cœur de madame Maman. Un soir, la pauvre, elle se pendit. Sans doute voulait-elle rejoindre sa chère enfant. Mais le bon dieu punit ceux qui se donnent la mort et font d'eux de pauvres esprits égarés. Alors madame Maman resta dans cette maison comme un fantôme. Quand monsieur Papa s'en rendit compte, il nous abandonna, lui aussi, fuyant le malheur de cette maison... Alors madame Maman décida que nous étions punies et que jamais, jamais, nous ne pourrions quitter cette maison ! »

Naturellement, madame Repetti est furieuse. Elle se manifeste donc, en écrivant au mur et en parlant de sa voix d'outre-tombe. Elle peut aussi fermer et ouvrir les portes de la maison.

Les poupées semblent aussi terrorisées que les enfants, mais Adriana termine tout de même son histoire : « Et nous sommes enfermées ici depuis lors, condamnées par cette vilaine marâtre ! Mais nous voulons sortir, nous voulons donner de la joie à de pauvres enfants ! Nous voulons jouer avec vous ! Ô, emmenez-nous avec vous ! Ramenez-nous dans vos maisons ! Nous serons pour vous des amies fidèles ! Nous serons comme des frères, des sœurs, des confidentes ! S'il vous plaît. Nous n'avons rien fait de mal ! »

Devant un tel flot de mensonges, madame Repetti se déchaîne et tente de provoquer la terreur chez les personnages. Ceux-ci doivent donc décider s'ils emmènent les poupées ou non. Orchestrez leur fuite, faites leurs faire quelques jets de dés, éviter des meubles qui se fracassent autour d'eux. Madame Repetti ne veut surtout blesser personne, mais elle est très en colère et compte bien leur faire très peur.


Florio est dans la maison, mais à ce stade du scénario, il se cache : il ne lui est pas facile de se déplacer et il a très peur des réactions des autres poupées...

Objectifs des joueurs : A ce stade du scénario, l'objectif des joueurs devrait être d'en découvrir un peu plus, et donc d'accepter de fréquenter, voire de libérer les poupées. Finalement, leur objectif est de quitter la maison pour échapper au fantôme, en espérant que cela mettra un terme au cauchemar...

Objectifs du Conteur : Votre objectif est de faire passer les poupées pour des créatures innocentes, victimes de séquestration par un fantôme cruel. Les poupées papillonnent des yeux et offrent aux personnages les compagnons idéaux qu'ils ont toujours rêvés d'avoir...

Si les joueurs ne font pas sortir les poupées de la maison, alors, autant pour eux. Évitez leur les jets de dégradation de leur moralité plus tard dans le scénario, mais c'est trop tard tout de même : ils ont ouvert la porte, ils ont créé le passage par lequel les poupées peuvent s'engouffrer dans le monde extérieur.

Conséquences : La scène se termine quand les personnages quittent la maison, avec ou sans les poupées. Les conséquences sont terribles : une fois libres, les poupées vont s'en donner à cœur joie...



À l'issue de cette scène, vous pouvez passer soit à la scène 3, soit prendre des fiches d'adultes pour passer à la scène A.

SCÈNE 3 (INNOCENTS) : FAIS PAS CI, FAIS PAS ÇA !

Résumé : Tandis qu'ils reprennent le cours normal de leurs vies en compagnie des poupées, les gamins se trouvent en butte à l'hostilité de certains adultes à qui un sort funeste échoit aussitôt : les poupées ne supportent pas qu'on les rappelle à la discipline...

Description : Dans un premier temps, faites en sorte que les joueurs rentrent chez eux, cachent les poupées. S'ils ne les ont pas emmenées, les poupées ont réussi à sortir et à les suivre : elles demandent asile. Difficile de refuser...

Celles-ci sont très sages, très obéissantes et expertes dans l'art de faire ignorer aux adultes qu'elles sont animées. Au début, elles sont vraiment gentilles, amicales, compatissantes, serviables... Les amies parfaites... Profitez de ce temps pour intégrer les protagonistes de la vie des gamins, leurs parents, leurs frères et sœurs...

Peu à peu, l'attitude des poupées changera. Elles se feront plus exigeantes, tant vis-à-vis des personnages que de leur entourage, qu'elles critiqueront de façon acerbe.

Le grand frère qui se montre trop embêtant verra disparaître ses affaires et se fera sévèrement engueuler par les adultes. Le petit chien qui aboie tout le temps quand les enfants passent disparaît mystérieusement. Les autres gamins qui peuvent tenter de tyranniser les personnages prennent subitement leurs distances et semblent effrayés... Les poupées travaillent la nuit, discrètement, à améliorer le quotidien des personnages.

Elles posent aussi des questions sur l'avenir. Elles veulent savoir si les enfants vont grandir ou non. La nuit, elles disparaissent. Elles se rendent dans la maison hantée et commencent à préparer les corps de leurs nouveaux amis...

Et puis viendra le moment clé : la bêtise !

Un jour qu'ils sont en train de jouer dans le jardin de l'un d'entre eux, une passe est trop longue, le ballon s'envole et tombe dans le jardin de la voisine, une vieille acariâtre, madame Creskell. Sa plate-bande est abimée, son rosier de Bolivie a été décapité... Fureur, cris, menaces : « Vous n'êtes que de sales voyous. » Le ballon est non seulement confisqué mais crevé d'un coup de sécateur... Ses propos sont vraiment menaçants.

Le gamin ainsi incriminé est approché par la poupée qui semble très inquiète. Un jet d'*Astuce + Empathie/5* permet de déterminer qu'elle a vraiment très peur. La rassurer ne servira pas à grand-chose. Au contraire : la poupée ne veut pas qu'on la rassure, mais elle promet à son ami qu'une chose pareille n'arrivera plus jamais : « Plus. Jamais. »

Le lendemain matin, quand les gamins se réveillent, la police a ceinturé la maison. Madame Creskell a été assassinée chez elle pendant la nuit...

Interrogée, la poupée qui s'était approchée du personnage admet volontiers sa responsabilité... Elle lève à peine les yeux de l'album de coloriages qu'elle est en train de remplir - de rouge - et n'a rien à ajouter d'autre que : « Je t'avais promis qu'elle ne te ferait plus de mal, cette vieille pie. Nous ne laisserons jamais rien de mal vous arriver. Nous allons bien nous occuper de vous... »

Objectifs des joueurs : Dans cette scène, l'objectif des joueurs est, dans un premier temps de dissimuler qu'ils ont fait une bêtise. Rapidement, leur objectif deviendra de corriger cette bêtise, par tous les moyens possibles et imaginables...

Objectifs du Conteur : Allez y pas à pas, car c'est le moment où le scénario doit basculer du fantastique, du merveilleux, vers l'horreur. Les poupées ont l'air de petits anges, mais ce sont de véritables monstres, prêts à aller jusqu'au meurtre...

Conséquences : Passez à la scène suivante. Soit vous prenez des fiches d'adultes pour mener l'enquête et vous passez à la Scène A, soit vous continuez avec les fiches *d'Innocents* et vous passez à la scène 4.

SCÈNE A (NWOD CLASSIQUE) : UN MEURTRE UN PEU CURIEUX.

Résumé : Les personnages sont sollicités pour faire le point sur le meurtre d'une vieille dame. Ils se rendent rapidement compte que l'assassin est soit un enfant, soit une poupée.

Description : Cette scène est optionnelle si vous jouez à *Innocents*, mais elle peut constituer la première scène si vous jouez à la version adulte du nWoD.

Le lieu du meurtre offre peu d'indices. Madame Creskell a été poignardée alors qu'elle regardait la télévision dans son canapé. Elle s'était assoupie. Le coup de poignard l'a réveillée et elle a repoussé son adversaire, puis elle a appelé la police pour dire que quelqu'un s'était introduit chez elle. Elle a alors été poignardée au mollet, puis à la cuisse, avant d'être égorgée.

Un jet d'*intelligence + investigation/7* permet de relever la nature inhabituelle de cette agression, en raison de la localisation des blessures. Il n'y a pas de traces d'effractions, or madame Creskell fermait sa porte à clé. Le seul point d'accès est la chatière. Un enfant de petite taille ou un nain aurait sans doute pu s'y faufiler, et effectivement, une petite touffe de cheveux bruns est restée coincée dans le plastic.


En fouillant dans le jardin, les enquêteurs découvrent le ballon crevé à coup de sécateur et les restes du malheureux rosier de Bolivie.

Interrogé, le voisinage ne cache pas que madame Creskell n'était pas très facile à vivre : elle avait un gros chien qui est mort l'année dernière et qu'elle laissait vagabonder partout, mais elle se plaignait constamment et pour toutes sortes de mauvaises raisons. Un voisin l'a vu, la veille, crever le ballon des gosses qu'elle engueulait et menaçait copieusement.

Objectifs des joueurs : L'objectif des joueurs est sans doute, à ce stade, d'élucider un nouveau mystère...

Objectifs du Conteur : Si vous jouez cette scène en faisant également jouer le versant *Innocents* du scénario, votre tâche est assez ardue. Assurez-vous que vos joueurs sont capables de dissocier leurs expériences de celles de leurs personnages. Insistez sur les détails gore, et suscitez l'horreur des joueurs qui sauront que ce sont leurs personnages enfants qui sont à l'origine de ces meurtres. Il n'y a aucun mystère pour vos joueurs, aussi vous pourrez faire en sorte que ceux-ci retrouvent rapidement la trace des gosses et passent à la scène suivante : l'enquête n'a pas d'intérêt, vos joueurs ne sont pas idiots, ils savent ce qui se passe.

Si, en revanche, vos joueurs découvrent ce scénario, faites-vous plaisir et laissez planer le doute : l'assassin est-il une poupée ou un enfant ?



Conséquences : Dès que les personnages arrivent à la maison d'un des *Innocents* passez à la scène suivante.

SCÈNE B (NWOD CLASSIQUE) : CŒURS D'ENFANTS.

Résumé : L'enquête des personnages les conduit jusqu'à un groupe de gamins qui ont sans le vouloir lâché des monstres sur la ville.

Description : Les personnages sonnent et demandent à interroger les parents des gamins propriétaires du ballon. Naturellement, ceux-ci n'ont rien vu, rien compris, rien entendu. Selon la façon dont vous choisissez de jouer la scène, si vos joueurs interprètent les gosses *et* les enquêteurs, modulez les dialogues. Ce sont donc vos joueurs qui vont déterminer si oui ou non ils apprennent quoi que ce soit par le dialogue.

Un jet de *Astuce + Investigation/7* permet de découvrir l'arme du crime dans la chambre du gamin voisin de madame Creskell. La maman confirme que son couteau de cuisine a disparu... et l'identifie immédiatement. Quand le gamin commence à accuser sa poupée, sa mère se cache la bouche, horrifiée et les enquêteurs non rompus au surnaturel hocheront la tête, satisfaits de l'horrible verdict de schizophrénie qu'ils viennent de poser.

Pourtant, si les personnages fouillent la chambre, ils seront victimes de l'attaque d'une des poupées, qui sent bien que son protégé est menacé. Elle a gardé un autre couteau et profitera d'un moment où le personnage est baissé pour le prendre par surprise. Elle préférera agir quand un personnage sera seul. Si la chose ne se produit pas, elle renoncera à l'attaque. Par contre, elle tentera de quitter la maison avec le gamin...

À un moment ou à un autre, les adultes devraient être convaincus que la version des enfants est la vérité. Cela ne dédouane pas les gamins pour autant et ils devront livrer l'histoire complète. Reste le problème du rapport des policiers si ceux-ci sont en possession du couteau : l'un des enfants risque de sérieux problèmes. Cependant, un avocat un peu malin fera remarquer qu'on a retrouvé aucune empreinte du gamin chez madame Creskell, et que les couteaux de cette marque sont en vente au supermarché... Si le gosse peut soutenir qu'il a ramassé ce couteau dans le jardin, personne de croira qu'un gamin de cet âge a pu commettre un meurtre de sang-froid. Le juge sera coulant ?

Objectifs des joueurs : L'objectif est toujours d'élucider le mystère et de mettre un terme à la série des meurtres. Ils devront aussi réussir à faire parler des gamins qui se sentent fautifs.

Si vous jouez la scène avec des *Innocents*, ou de leur point de vue, cela peut s'avérer particulièrement amusant pour les joueurs, de tenter de s'arnaquer eux même. Soulignez que les enfants ne font pas facilement confiance aux adultes si ils risquent de recevoir (injustement ou non) une grosse punition...

Objectifs du Conteur : Encore une fois, selon que vous jouez à *Innocents* ou pas, interprétez cette scène différemment. Il est possible de faire en sorte que les joueurs prennent pour moitié leurs fiches d'*Innocents* et que les autres gardent leurs fiches d'adultes, pourquoi pas ? Votre but est que tout le monde s'amuse et au moment de la rencontre entre les enfants et les adultes de donner lieu à un moment d'interprétation intéressant.

Conséquences : Les personnages et/ou les enfants se dirigent vers la maison hantée d'où les poupées sont sorties...

SCÈNE 4 : RETOUR À LA SOURCE DU MAL.

Résumé : Les personnages retournent la maison pour tenter d'apprendre la vérité sur les Poupées. Ils rencontrent Florio, qui leur donne la véritable version de l'histoire. Les personnages découvrent que les poupées ont l'intention de les tuer pour se fabriquer des petits frères et des petites sœurs...

Description : Que des adultes soient mêlés à l'affaire ou pas ne change pas grand-chose. Les personnages sont désormais certains que les poupées sont responsables du meurtre de madame Creskell.

Interrogées, les poupées ne comprennent pas même qu'on le leur reproche. C'était juste une vieille pie. Naturellement, elles refusent de s'animer devant un adulte, si ce n'est pour tenter de le tuer – si elles le perçoivent comme une menace. Si les personnages se montrent trop fâchés, les poupées se regroupent, disparaissent et rentrent dans leur maison : c'est le seul autre endroit qu'elles ont après tout.

S'ils retournent à la maison, les personnages ne retrouveront d'abord pas la trace des poupées. Celles-ci sont cachées dans la maison : elles bourent.

Dans l'atelier, les personnages auront la désagréable surprise de découvrir autant de poupées que de personnages-joueurs, assemblées, habillées avec leurs vêtements. Leur cage thoracique est ouverte et leur crâne est chauve, mais les yeux sont déjà en place et les visages offrent une sinistre ressemblance.

C'est alors que Florio se manifeste : il est pitoyable, rampant, et sa cage thoracique ouverte permet par moments d'apercevoir... son petit cœur battant. Il leur raconte la vérité sur les poupées, la véritable histoire : « Je sais qu'elles vous ont dit que madame Repetti était méchante, mais elle ne l'était pas. Elles étaient jalouses parce qu'elle m'aimait. Alors elles m'ont abîmé et puis elles l'ont tuée parce qu'elle voulait les punir et le dire à monsieur Repetti... Depuis toutes ces années, elles n'ont jamais essayé de me réparer, alors qu'il y a tout ce qu'il faut ici... »

Objectifs des joueurs : Leurs personnages ont fait une grosse bêtise, sont indirectement responsables du meurtre de madame Creskell. Réussir à rentrer dans la maison pour retrouver les poupées et mettre un terme à leurs agissements.

Objectifs du Conteur : Faire monter la pression sur les joueurs et introduire le personnage de Florio pour que les joueurs est toute l'histoire.


Conséquences : Dès que les personnages en ont fini avec Florio, passez à la scène suivante.

SCÈNE 5 : JOUER À LA POUPÉE.

Résumé : Les personnages se retrouvent face à face avec les poupées et mettent un terme à une situation qui dure depuis bien trop longtemps...

Description : Les poupées font irruption dans la pièce, armées chacune d'un grand couteau, et portant des ficelles. Leur chef, Adriana, est en tête. Elle explique aux enfants qu'il ne faut pas être désobéissant, et aux adultes qu'elles vont bien prendre soin des enfants et jouer avec eux pour toujours. Elles ont aussi de quoi attacher les enfants – des cordes à rideaux – et elles expliquent que tout ce qu'il faut c'est prendre le cœur et les cheveux. Elle sait comment on fait...

Le fantôme s'en mêle : madame Repetti cherche avant tout à neutraliser les poupées, mais celles-ci sont immunisées à ses pouvoirs d'effroi. Aussi, elle déplace les objets par télékinésie, mais ses attaques ne sont pas très précises.



Au milieu de cette gabegie, placez des difficultés supplémentaires, ou non, en fonction du groupe. Les poupées sont beaucoup plus solides qu'elles n'en ont l'air (si les attaquants sont des adultes armés, accordez leur un pouvoir qui leur confère des niveaux de santé supplémentaires et éventuellement des pouvoirs de régénération, mais évitez l'effet du Yoda bondissant qui est vraiment trop ridicule...)

Détruire les poupées n'est pas si difficile, il suffit d'arracher le cœur de son logement ou de disperser les cheveux. Détruire la maison toute entière n'est pas beaucoup plus dur : il y a un bidon de fuel et des allumettes dans la cave, juste à côté de la vieille chaudière. Il y a aussi des allumettes dans la cuisine. Les poupées ne résisteront pas au feu.

Objectifs des joueurs : Vaincre ou mourir...

Objectifs du Conteur : Leur faire croire jusqu'au dernier moment qu'ils ne s'en sortiront pas.



Conséquences : A l'issue du scénario, les poupées sont détruites et il y a même de fortes chances pour que la maison ait été détruite elle-même. Si les joueurs ont choisi de sauver Florio, le malheureux a peut être une chance d'apprendre, d'évoluer. Madame Repetti, pour sa part, trouve enfin le repos. Ses assassins sont enfin hors d'état de nuire.

Qu'en est-il de monsieur Repetti, le grand absent de ce scénario ? Celui-ci était un occultiste de grand talent et il se pourrait fort bien qu'il s'intéresse quelque jour au sort de sa demeure et de son ancienne épouse... En attendant, si vous voyez que les personnages patinent, faites-le intervenir, un grand type émacié à la barbe blanche qui tonne d'une voix grave avec son accent italien : « Vous avez été vraiment très vilaines. » Il détruit alors un chapelet de chiffons et la vie quitte les poupées immédiatement. À vous de voir si vous voulez qu'il fournisse ou non des explications.

Et si ?

Nous le savons, les joueurs sont des créatures fantasques dont l'objectif n'est pratiquement jamais de collaborer avec le maître du jeu ou la trame de l'intrigue. Voici quelques-unes des situations qu'ils pourraient engendrer :

- ⇒ **Les personnages veulent devenir des poupées...** Tout d'abord, faites leur perdre des points de Moralité. Pour arriver à leurs fins, ils sont prêts à laisser des petits monstres psychopathes assassiner leurs voisins ? Ils en assument les conséquences. Si ils veulent toujours, alors juste avant qu'il ne soit trop tard, vous pourrez faire remarquer aux gamins - de la bouche même d'Adriana - que « c'est la première fois que je le fais, mais je suis sûre que je vais m'en sortir très bien. » Naturellement, elle ne l'a jamais fait et elle ne va pas s'en sortir très bien du tout... À moins que vous ne vouliez que vos joueurs n'incarnent des poupées (après tout pourquoi pas), faites en sorte que l'opération échoue. Alors, Adriana déclare « Oh le pauvre, il est cassé. » Puis décide d'essayer sur un autre personnage...
- ⇒ **Les personnages veulent jouer des adultes et des enfants** : Pourquoi les deux groupes ne se rejoindraient-ils pas ? Alors dans ce cas, *twistez* un peu l'histoire. Monsieur et madame Repetti ne sont plus du côté des joueurs mais de celui des poupées. Ils veulent détruire les adultes et protéger les enfants...

- 
- 
- ⇒ **Les personnages ne veulent pas du tout ni emmener les poupées, ni leur prêter assistance dès le début du scénario :** On les comprend. Ils ont un peu d'expérience, non ? Ça n'a strictement aucune importance. Relisez l'histoire et réarrangez là de la façon suivante : les personnages quittent la maison sans les poupées, mais les poupées les suivent et les observent. Ils s'en prennent de la même façon à ceux qui embêtent les gamins, mais les gamins ne savent jamais exactement pourquoi. Et puis, après le meurtre de madame Creskell, l'une des poupées vient rassurer le gamin : la vieille pie ne l'embêtera plus jamais... Au fond, cela ne change pas grand-chose. Assurez-vous que vous n'imposez rien aux joueurs et que le fait de venir en aide aux poupées est bien *leur* décision. Quoi qu'il en soit, au moment où ils ont posé le pied dans la vieille maison, ils ont ouvert la boîte de Pandore...
- ⇒ **On ne veut pas jouer des adultes !** Alors utilisez seulement les scènes dévolues aux enfants. Vous pouvez soit utiliser la scène A et la scène B en les adaptant au point de vue des gosses (ils entrent illégalement sur le lieu d'un crime dans la première, ils reçoivent la visite d'un policier qui leur pose des questions dans la seconde).
- ⇒ **On ne veut pas jouer des enfants !** Dans ce cas-là utilisez la scène A et la scène B, puis enchaînez sur la suite du scénario...
- ⇒ **Les personnages décident de détruire les poupées dès le début.** Oh là là... Moi, je serais eux, je ne ferais pas ça... Mais ce n'est pas grave. Les autres poupées s'enfuient, se cachent dans la maison, et laissent les gamins partir. Elles les suivent discrètement, et puis elles attrapent des gamins du quartier les uns après les autres pour être plus nombreuses. Quand les enfants jouent à la guerre, ça peut très mal tourner. Leur but est dès lors de se venger des enfants qui les ont offensés et de les transformer en poupées comme elles pour pouvoir les torturer pour toujours... A vous de déterminer quel rôle peuvent jouer Florio et Madame Repetti dans cette configuration ci du scénario...
- ⇒ **Les personnages découvrent la méthode pour créer des poupées.** Je n'ai pas précisé si elle se trouvait dans la maison, mais c'est le cas, un vieux cahier écrit à la main et en italien, avec des schémas à l'encre. Rien que le cahier est une vraie merveille... Créer des poupées peut sembler être une très mauvaise idée, mais... Et si un jour un des personnages meurt ? Est-ce que tenter de le faire revenir ne serait pas une bonne chose ?

Nous voulons jouer avec vous !

Appendice.

Les Personnages non joueurs.

Les Poupées (Adriana, Benjamin, Myrtle, Boris, Jane et Florio).

Antécédents : Les six poupées fabriquées par Guillermo Repetti ont été fabriquées à partir de cœurs d'enfants récemment décédés, installés dans le corps de porcelaines de poupées fabriquées à leur ressemblance, et avec leurs cheveux. Guillermo était déjà un artisan hors-pair et un occultiste puissant, peut être bien un Mage... Au début, tout se passa très bien. Les Repetti adoraient sans restriction leurs nouveaux enfants, mais ceux-ci étaient d'un naturel jaloux et le phénomène s'amplifia à mesure que le temps passait. Florio était tout aussi mignon et tout aussi manipulateur que les autres, mais étant le plus jeune, il n'eut aucun mal à susciter plus d'attention de la part de madame Repetti. Se sentant floués, les cinq autres se retournèrent contre lui et le démembrèrent. Furieux d'être punis pour cette mauvaise action, ils se retournèrent contre madame Repetti, et leur créateur les abandonna. Le temps a bien

passé, et les cinq doigts de la main s'ennuient désormais dans la maison, occasionnellement tourmentés par le fantôme de madame Repetti qui ne peut se résoudre à leur faire vraiment du mal...

Apparence : Les poupées sont la réplique à taille réelle des enfants à partir desquels ils ont été créés, mais leur beauté a été magnifiée. Leur visage est incroyablement bien imité, très fin et ce sont parmi les plus belles poupées qu'il aura été donné de voir aux personnages... Adriana est de très loin la plus belle : ses cheveux sont noirs et ses yeux sont d'un superbe bleu profond. Adaptez l'apparence des autres en fonction des éventuels goûts des personnages... Les enfants choisis par Repetti étaient d'origines diverses – mais tous blancs – et récemment décédés.

Florio est l'exception qui confirme la règle : il n'a plus de mains, plus de pieds, plus de jambes et il ne peut que ramper sur ses coudes. Il lui manque aussi un œil et sa cage thoracique est ouverte, dévoilant son cœur. Il a réussi à se réfugier dans l'une des chambres de la maison, regrettant amèrement son comportement et celui de ses congénères.

Conseils d'Interprétation : Le poupées sont très malignes et très charmeuses. Elles savent ce qu'elles veulent et ont à priori les moyens de l'obtenir

Attributs : Intelligence 3, Astuce 3, Détermination 4, Force 3, Dextérité 3, Vigueur 5, Présence 5, Manipulation 4, Calme 5

Compétences : Armes blanches 3, Artisanat 5, Culture Générale 3, Bagarre 2, Sports 3, Investigation 2, Larcins 2, Occulte 2, Persuasion 2, Entregent 2, Furtivité 5, Subterfuge 4

Atouts : Apparence Frappante ●●●●

Vertu : Espoir

Vice : Violence

Numina : **Lien** (quand une poupée choisit un propriétaire, elle peut faire un jet de *Détermination* + *Présence* et dépenser un point de volonté pour savoir dans quelle direction et à quelle distance est cette personne, et si cette personne est morte ou vivante), **Vérité du Cœur** (sur un jet d'*Astuce* + *Empathie*, la poupée peut savoir si une personne lui ment, et ce que la personne veut véritablement).

Santé : 13 (2 seulement pour Florio).

Vitesse : 8

Moralité : 4

Volonté : 7

Initiative : 3

Défense : 3

N.B. Les poupées de monsieur Repetti sont uniques, il n'en existe aucune semblable dans le monde – à moins qu'il n'en ait créé d'autres. L'Atelier contient un cahier codé qui permettrait de le refaire, idéalement, sauf que seule une poupée ou un magicien pourrait procéder au rituel... A moins que vous ne souhaitiez voir revenir ces petits monstres.

Notez bien ceci, cependant : les poupées ne sont pas des êtres devenus immortels, il s'agit de créations de monsieur Repetti à la ressemblance des originaux, mais ne possédant ni leur âme, ni quoi que ce soit. Elles sont animées par des esprits enfantins, mais elles ne sont en rien conformes à l'original. Monsieur Repetti n'a hélas, jamais pu faire revenir qui que ce soit à la vie. Les poupées n'ont aucun souvenir de l'enfant à qui elles ressemblent. Elles savent parler et se mouvoir, et peuvent apprendre à lire et à écrire. Elles pourraient peut-être même évoluer, mais ce serait une tâche extrêmement difficile pour un être fabriqué...

D'autres l'ont fait, mais ils ont mal tourné...

Notez également que les poupées ne sont pas des Prométhéens...

Madame Repetti, Poltergeist.

Antécédents : Madame Giovanni était une jeune épouse qui adorait sa fille et son mari. Elle fut dévastée par la mort de cette dernière au point d'accepter la folie de son mari et de croire à l'illusion que les marionnettes pourraient remplacer son enfant. Cela ne fut jamais le cas, même si elle les aima de tout son cœur, car elle était profondément bonne. Très affectée par le sort du pauvre Florio, elle se mit très en colère contre les autres poupées quand celles-ci le démembrèrent... Elle fut plus en colère encore quand elle se rendit compte que ces petites saletés l'avaient tuée. Elle a tenté de les détruire à plusieurs reprises, mais par-dessus tout, elle souhaite que les poupées ne parviennent jamais à s'échapper pour aller faire du mal ailleurs.

Description : On peut voir un portrait de madame Giovanni dans le salon de la maison, une dame brune dans une robe bleue, à la peau de lait. Cette femme était très belle.

Attributs : Pouvoir 3, Finesse 3, Résistance 2

Volonté : 5

Moralité : 6

Vertu : Charité

Vice : Violence

Initiative : 5

Défense : 3

Vitesse : 16

Taille : 5

Corpus : 7

Numina : **Marque Fantôme** (6 dès, fait apparaître un message écrit), **Message Fantôme** (6 dès, permet de parler aux mortels), **Terreur** (6 dès, permet d'inspirer la terreur aux mortels, qui lancent la plus haute combinaison de *Calme* + *Détermination* pour résister), **Télékinésie** (6 dès).



Guillermo Repetti, vieil occultiste.

A dessein, je ne fournis pas de caractéristiques pour ce personnage strictement optionnel. Si vous choisissez de l'utiliser, dotez-le de quelques pouvoirs magiques. Il n'intervient que pour régler la situation, certainement pas pour attaquer les personnages joueurs.

*Les règles concernant les poupées sont dans le supplément **Antagonists** p.29-35*

*Les règles concernant les fantômes sont récupérables dans le livre **World of Darkness**, p. 209-217.*

Ce scénario est dédié à Jeanne et à Colombe, qui sauront pourquoi...

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

