

WHISPERSLAND 2 :

THANKSGIVING



Un scénario pour le Monde de Ténèbres.

Ce scénario est prévu pour 1 à 3 joueurs et leurs personnages. Dans le premier opus, ils jouaient (peut être) des enfants. Cinq ans ont passé. Les enfants sont devenus des adolescents et les fantômes sont de retour...

Physique ●●●●○

Social ●●○○○

Mental ●●●●○

Comment gérer la transition de cinq ans ? Plusieurs solutions... Vous pouvez intercaler un certain nombre de scénarios entre *Whisperlands* et ce nouvel opus,

ou suivre les règles présentées dans Innocents à cet effet. Il y a toutefois un certain nombre de détails que vous devrez résoudre. D'abord il est essentiel au scénario qu'un membre de la famille soit toujours propriétaire du domaine de Whisperlands. Quel âge ont maintenant les personnages ? Qu'ont-ils fait de leur vie ? Ont-ils des conjoints ? Quelles sont aujourd'hui les relations au sein de la cellule familiale qui a été particulièrement mise à mal lors du premier scénario ? Une fois que vous aurez résolu toutes ces questions, vous pouvez commencer...

Autre solution : créer de tous nouveaux personnages pour certains joueurs. Après tout, il serait logique que les propriétaires de la maison aient décidé de s'en débarrasser. En ce cas, les protagonistes de ce nouvel opus sont tout simplement les heureux nouveaux propriétaires de l'endroit. Au moins est-il débarrassé de ses fantômes...

Résumé de l'épisode précédent : Ce qui est censé s'être passé dans l'épisode précédent est qu'une famille de nouveaux occupants de la maison s'étant trouvée confrontée aux fantômes de la famille Cobett a procédé à un exorcisme de la maison, d'une façon ou d'une autre et a réussi à les en chasser. Pour plus de détails, vous pouvez trouver le premier opus sur la Scénariothèque.

Synopsis : Alors que toute la famille est réunie pour Thanksgiving, les personnages réalisent qu'un tueur s'est introduit dans la maison, et s'apprête à commettre un massacre. Ils doivent le neutraliser pour sauver leur vie...

Thème : Le thème de cette aventure est la folie meurtrière. Pas de rime, ni de raison dans l'attitude de Devon Mac Intire. Il est là pour commettre un massacre et rien, ni personne, ne pourra le raisonner. Pourquoi s'en prend-il aux personnages ? Il n'y a pas de raison particulière. Juste parce que c'est ici qu'il a commis le crime qui a détruit sa vie, peut-être ?

Ambiance : Autant le scénario initial était une enquête pure et dure ne présentant que peu (ou pas) de conflit physique, autant celui-ci est structuré comme un *slasher* movie. Les choses doivent aller au début très lentement, puis, très vite, elles basculent dans la violence, l'horreur et le bain de sang.

Thanksgiving est une fête très particulière pour les américains, et je vous invite à vous renseigner. C'est une réunion de famille aussi importante que Noël peut l'être pour nous autres français (d'ailleurs, vous remarquerez qu'elle n'est pas mise en scène dans les films d'horreur : trop sacrée). Pour une telle occasion, il n'est pas improbable que les personnages rentrent, par exemple d'une école privée ou que des membres de la famille traversent le pays.

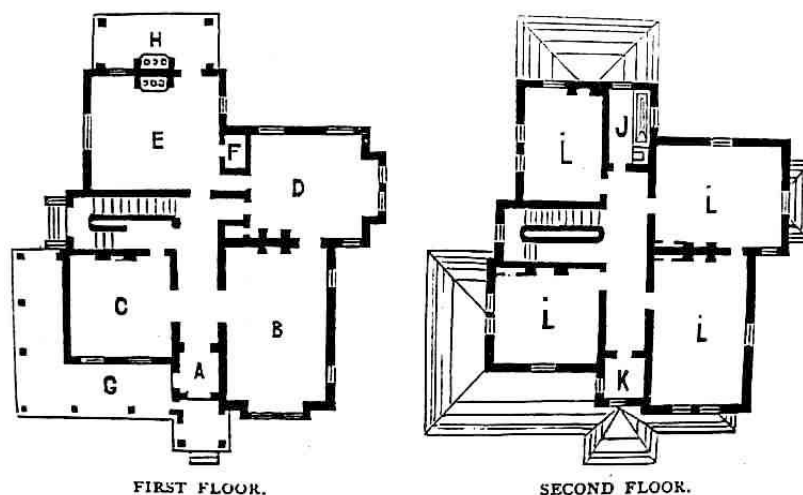
Le cadre : N'importe quelle grande ville américaine, dans un quartier plutôt huppé et isolé. Le domaine de Whisperlands comprend un grand parc, la maison et un vieux hangar à bateaux.

Je reprends ici une description de la maison avec quelques modifications - après tout, c'est un scénario pour un jeu White Wolf et il faut donc des redites...

A : *Entrée. Une imposante horloge indique l'heure et produit un battement profond et régulier. Une penderie moderne a remplacé l'antique armoire qui se trouvait là il y a quelques années.*

B : *Salle à manger - La collection de porcelaines inquiétantes a disparu. Elle a été offerte au musée municipal qui les a mises en réserve. La pièce a été remeublée entièrement dans un style plus contemporain. Le couvert est déjà mis pour les agapes...*

C : Petit salon - *Les masques et les photos coloniales ont disparu - vendues à un collectionneur pour une somme rondelette il y a deux ans. L'endroit est un salon moderne et confortable, comportant un bureau informatique équipé d'un ordinateur dernier cri.*



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 datant des années cinquante ont fini par être remplacés par des plaques à induction et un four dernier cri. La pièce a été entièrement modernisée. Elle est aussi pleine de victuailles et la traditionnelle dinde est déjà en train de cuire.*

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. Un barbecue lui fait face.*

I : Chambres.

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 (il est prévu de le transformer en loft). La cave est bien ventilée et son parquet a été refait à neuf.

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.

La baraque au bord du lac a également été entièrement refaite. Fini les clous rouillés et le risque d'effondrement. Une barque flambant neuf est accrochée au vieux ponton. Par contre, le cadavre du complice de Shawlands Cobett s'y trouve encore, sous le ponton, lesté par une vieille boîte à outils. Il n'en reste qu'un squelette, naturellement, depuis tout ce temps.

Toute l'histoire : Même si les fantômes de la famille Cobett ont trouvé le repos - au moins en apparence - les traces de leur malveillance demeurent. Devon Mac Intire, qui a tué il y a de nombreuses années son grand-père alors qu'il était sous l'influence d'un des fantômes - Charles Cobett - a passé toute sa vie dans un hôpital psychiatrique. Au moment de la libération de la maison, cinq ans plus tôt, son état a subitement empiré : il est entré dans une phase quasi catatonique et a refusé de parler depuis lors.

La veille de l'arrivée des personnages, il passe de vie à trépas. Emmené à la morgue de l'hôpital, il se relève et s'enfuit, tuant au passage deux des gardiens.

Quand se tient le grand dîner traditionnel de la fête de Thanksgiving, Devon Mac Intire est à pied d'œuvre. Il s'introduit dans le domaine et commence le massacre.

L'Aventure : Elle se découpe en deux phases : la tranquille réunion de famille qui sert d'introduction, puis la course contre la montre avec le monstre qu'est devenu Devon Mac Intire.

SCENE 1 : RETOUR A WHISPERSLAND.

Résumé : Les personnages arrivent à Whispersland la veille de Thanksgiving et retrouvent leur famille et la maison. Les souvenirs remontent...

Description : Il s'agit d'une scène d'ambiance. Laissez les personnages se familiariser à nouveau avec la maison et faites arriver les membres de la famille. Sans que cela s'éternise, mettez l'accent sur les descriptions, sur les changements de la maison - lorsque j'ai testé ce scénario, la mère des personnages s'enorgueillissait d'être devenue décoratrice d'intérieur.

En arrivant dans sa chambre, l'un des personnages trouve une clé de fer, semblable à celle découverte dans le premier opus. Il s'agit exactement de la même clé. Si le personnage n'a pas gardé la première, il s'agit sans doute de la même, et il n'y a aucune explication à comment elle est arrivée là.

Objectifs des joueurs : S'installer confortablement...

Objectifs du Conteur : Camper une ambiance confortable et familiale, quoi que vaguement inquiétante...

Conséquences : Les personnages arrivent vers 15h à Whispersland - si ce n'est pas là qu'ils habitent d'ordinaire. A 17 h, les derniers membres de la famille (oncles, tantes, grands-parents, cousins) arrivent. Vous pouvez alors passer à la seconde scène.

SCENE 2 : REUNIONS DE FAMILLE.

Résumé : Les personnages interagissent avec les membres de leur famille, et supportent les tensions liées aux réunions familiales.

Description : A vous de décider combien de personnes sont présentes.

Gérez en fonction du nombre de joueurs et de votre capacité à gérer des PNJs. Campeez des membres de l'aristocratie WASP américaine, pleine de préjugés et simulant en permanence le bonheur d'être en famille. Il faut qu'il y ait un malaise. Quand les personnages avaient besoin de leur famille, elle n'était pas nécessairement là. Utilisez les clichés :

- Papy Alfred qui trouve que les noirs sont trop nombreux ;
- Le cousin Anthony dont tout le monde se demande quand il va faire son coming-out avec une nette préférence pour « jamais » ;
- Mamie Kristen, qui se vante d'avoir réussi à publier son troisième roman sur la guerre de sécession ;
- L'Oncle John qui est si fier d'avoir réussi sa start-up mais n'a ni femme ni gosse et a amené sa nouvelle compagne ;
- Lizzie, qui a vingt ans de moins que lui et le QI d'un citron ;
- La cousine Jodie complètement nymphomane et trouvant qu'entre cousins c'est pas l'inceste...
- La tante Selma, qui vient d'avoir un bébé et passe tout son temps à le couvrir et à le montrer à tout le monde, elle a des cernes sous les yeux que c'en est un plaisir,
- Le jeune Tray, douze ans, qui se demande ce qu'il fout là, et passe son temps à s'éclipser pour jouer à *Minion Rush* sur son portable...

Lâchez-vous...

A priori, le sujet tabou dans la famille est les fantômes - du moins s'il s'agit de la même famille que dans le premier opus.

Tout ce beau monde se pavane dans le salon en buvant trop d'*egge-nog* et de champagne. On a le droit de fumer sous la véranda. Dans le salon télé, on rediffuse le match de football américain.

A un moment de la soirée, le père des personnages les réunit sur la véranda et leur annonce que son médecin lui a révélé quelques jours plus tôt qu'il souffre d'un cancer. Ses chances de guérison sont élevées, mais il tient à ce que ses enfants soient au courant. S'en suit, espérons le, une scène plutôt émouvante interrompue lorsque la mère des personnages leur annonce qu'il est l'heure de passer à table.

Tout le monde se réunit alors dans le salon, à l'exception d'un des convives - à vous de voir lequel. La mère des personnages déclare : « Je vais couper la Dinde. Quelqu'un a vu le couteau ? » Ne le trouvant pas elle va dans la cuisine le récupérer.

Deux oncles commencent à s'engueuler sur les dernières prises de position du président des Etats-Unis dans le conflit Israélo-Palestinien.

Objectifs des joueurs : Ne pas péter un boulon. Vous pouvez autoriser des jets de *Sang-Froid* (Composure).

Objectifs du Conteur : Travailler l'ambiance et rendre les événements de la suite d'autant plus tragiques. Préparez votre liste des invités et soyez sûrs que les joueurs sont en mesure de les compter et de savoir combien il y en a.

Conséquences : Pendant que les convives attendent, Devon s'est introduit dans la maison en passant par la cuisine. Il a déjà tué l'un des convives, qui fumait tranquillement sur la véranda, et il poignarde sans merci la maman des personnages, la réanime et l'envoie avec son couteau dans la salle à manger...

SCENE 3 : HECATOMBE

Résumé : Le massacre commence. Certains membres de la famille, changés en zombis sont du côté de Devon.

Description : La mère des personnages entre dans la salle à manger. Autorisez ceux qui sentent le danger ou l'invisible à faire un jet. Quelque chose ne va pas. Quelque chose ne va pas *du tout*. L'hôtesse lève son couteau et abat froidement l'oncle Arthur (ou un autre) qui périt sur le coup.

S'en suit alors une terrible confusion : Les portables ne fonctionnent plus, le courant saute, le téléphone est coupé, les pneus des véhicules sont crevés, et quiconque s'aventure hors de la maison rencontrera un des zombis de Devon - un membre de la famille assassiné.

Objectifs des joueurs : Avant qu'ils ne puissent faire quoi que ce soit, demandez au personnages de réussir un jet de *Calme + Résolution*. Il s'agit de leur mère, des membres de leur famille... Il s'agit ensuite de prendre l'initiative et de survivre.

Objectifs du Conteur : Votre tâche dans cette scène est de gérer le chaos. Ne laissez aucune échappatoire aux personnages. **SI** besoin est, considérez que Devon a aussi *déjà* tué les voisins et les a transformés en zombis. Comment ? Simple : il siphonne leur volonté et les change en zombis avec l'essence ainsi récoltée...

A vous de voir combien de membres de la famille les joueur supporteront de voir tués et d'avoir ensuite à tuer eux-mêmes avant que vous ne leur donniez l'occasion d'en finir en se trouvant face à face avec Devon Mac Intire.

Conséquences : Quand vous estimez qu'il y en a assez, passez à la scène suivante. Prenez deux secondes pour vous assurer que vous savez où en sont les niveaux de santé des personnages, combien de dés de malus ils ont accumulé... Le but n'est pas de les tuer tous, souvenez-vous en.

SCENE 4 : AFFRONTMENT FINAL

Résumé : Les personnages se trouvent face à face avec Devon Mac Intire.

Description : Alors que le combat semble désespéré pour les personnages, Devon fait son entrée. Il se peut que les personnages ne le connaissent pas, ou ne le reconnaissent pas. Après tout, ils n'ont jamais pu voir que sa photo, et encore il avait onze ou douze ans à l'époque. Un jet d'*Astuce + Occulte* leur permet de déterminer que c'est lui le chef de la bande : il est plus vif, plus leste et plus effrayant, curieusement.

Il s'agit d'un combat classique à ceci près que Devon est apparemment incroyable et dispose d'une force impressionnante. Qui plus est, il peut disposer de ses pouvoirs de mort-vivant, dont celui de terrifier les personnages et les PNJs.

Objectifs des joueurs : Les joueurs luttent pour leur vie, et le cas échéant ceux de leurs êtres chers survivants. Rendez leur à tous un point de volonté si ils se rendent compte que Devon est le chef des morts-vivants.

Objectifs du Conteur : Leur foutre la trouille. Je ne vous demande pas de tuer leurs persos (les dés servent à faire du bruit derrière le paravent) mais collez

leur la frousse de leur vie (plus qu'un seul niveau de santé, dans le *World of Darkness* c'est grave).

Naturellement, Devon mettra tous ses pouvoirs à contribution pour parvenir à ses fins, c'est à dire tuer tous les occupants de Whispersland. Il transformera donc au moins deux des cadavres des membres de la famille en zombis - ou au moins peut-il le faire.

N'hésitez pas à augmenter la difficulté du combat grâce aux difficultés du terrain et/ou à faire se relever Devon une ou deux fois... Il est, après tout, doté d'un pouvoir de régénération. Les personnages doivent avoir l'impression que leur adversaire est increvable et qu'ils ne peuvent pas lui échapper. C'est dur ? C'est comme ça... En même temps, ils sont plus nombreux que lui et finiront bien par en venir à bout...

Conséquences : Dès la mort de Devon, tous les zombis tombent là où ils sont, inanimés. Il reste aux survivants à trouver un moyen d'appeler les secours. Vous pouvez bien sûr leur permettre des jets d'*Intelligence + Médecine* pour les premiers soins. Il y a grosso modo tout ce qu'il faut pour comprimer des plaies dans la maison...

Si l'un des personnages est assez taré pour fouiller Devon, il trouvera dans la poche de son jean, une clé. Celle-ci est en tous points identique à celle découverte au début du premier opus. Elle n'ouvre aucune des portes de la maison, mais sa présence devrait intriguer les personnages au plus haut point.

Il reste à régler le problème de la police. Les flics seront tout à fait suspicieux quant aux causes du massacre, mais même si Devon Mac Intire a été déclaré mort il y a plus de quarante-huit heures, ses empreintes étant partout dans la maison y compris sur le couteau qui a servi à tuer les deux premières victimes. Ils ne chercheront pas au delà.

Reste aux personnages à réussir un jet de dévolution de leur moralité. Un seul succès est requis.

CONCLUSION : Les personnages ont survécu à une rencontre avec un monstre sorti de la tombe. Ils ont récupéré deux des clés de Whispersland. Ne jetez pas les fiches à la poubelle. Nous les retrouverons dans cinq ans...

En attendant, il est assez probable pour que les parents des personnages (ou eux, si ils possèdent la maison) soient d'avis de la vendre une bonne fois pour toute. Si c'est le cas, laissez les faire.

Il faudra bien pourtant qu'un jour, ils reviennent à Whispersland.

**« Je vais couper la Dinde.
Quelqu'un a vu le
couteau ? »**

Appendice.

Les Personnages non joueurs.

Devon Mac Intire est un revenant, c'est à dire un cadavre habité par son propre fantôme.

Description : Le cadavre ambulante d'un typer d'une quarantaine d'années, aux cheveux châtains et aux yeux vides. Sa peau est déjà dans un léger état de décomposition. Il porte une blouse d'hôpital et un jean volé.

Conseils d'Interprétation : Moi voit, moi tue.

Attributs Mentaux : *Intelligence 2, Astuce 4, Résolution 5*

Attributs Physiques: *Force 5, Dextérité 4, Vigueur 5*

Attributs Sociaux : *Présence 1, Manipulation 2, Sang Froid 4*

Compétences : *Furtivité 4, Bagarre 4, Armes Blanches 4, Sports 4, Intimidation 3*

Passions : Tuer les occupants de Whispersland.

Volonté : 9

Moralité : 0

Initiative : 8

Défense : 4

Vitesse : 14

Taille : 5

Niveaux de Santé : 9

Essence : 10

Numina : Brouiller les systèmes électriques, Terrifier (*5 dés*), Régénération (*en dépensant un point d'Essence, le Revenant guérit un niveau de santé Bashing, en dépensant un point de volonté, il guérit un niveau de santé léthal ou aggravé*), Siphon (*en touchant sa victime, le revenant absorbe la volonté de sa victime et gagne deux points d'essence par point de volonté*), Zombification (*En dépensant trois points d'essence, le Revenant transforme un cadavre en Zombi*).

Les Zombis (autant qu'il faut).

Description : Les cadavres des membres de la famille et, le cas échéant, de quelques voisins.

Pouvoir : 2

Finesse : 1

Résistance : 2

Niveaux de Santé : 4

Intégrité Physique : 5

Aspects : Force de Mort-Vivant (*1 dès de bonus à tous les jets impliquant la force physique*).

Faiblesses : Vie courte (Toutes les deux heures, les zombis perdent un point d'intégrité physique).

*Les règles concernant les Revenants sont écrites p.33-39 du livre **Antagonists**.
Vous y trouverez aussi les règles concernant les zombies.*

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