

WHISPERSLAND 3 :

LES CLEFS DE WHISPERSLAND



Un scénario pour le Monde de Ténèbres.

Troisième et dernier volet des aventures du domaine de Whispersland, ce scénario est prévu pour 1 à 3 joueurs et leurs personnages. Dans le premier opus, ils jouaient (peut être) des enfants. Dix ans ont passé. Les enfants sont devenus de jeunes adultes et les fantômes sont de retour...

Physique ●●●●○

Social ●●○○○

Mental ●●●●○

Comment gérer la transition de cinq ans depuis le dernier opus ? Plusieurs solutions... Vous pouvez intercaler un certain nombre de scénarios entre *Whisperslands 2* et ce nouvel opus, ou suivre les règles présentées dans *Innocents* à cet effet.

Ce scénario part du principe que les personnages et/ou ce qui reste de leur famille s'est débarrassé du domaine après le massacre de Thanksgiving. Vendre la maison n'a pas été une mince affaire. Sa réputation de maison maudite est désormais bien établie. On trouve sur internet des photos du domaine relatant l'ensemble des *événements* depuis le meurtre de Charles Cobett au massacre de Devon Mac Intire en passant par le meurtre de son grand père... Les détails foisonnent et sont parfois franchement ridicules. Il est possible que les personnages aient acquis une certaine célébrité, leurs photos ayant fait la une des journaux pendant plusieurs semaines cinq ans plus tôt. Malheureux survivants...

Il est peut-être nécessaire de créer des personnages neufs pour certains joueurs, les leurs ayant trouvé la mort sous les coups de Devon Mac Intire et de ses zombis.

Autre solution : créer de tous nouveaux personnages pour tout le monde. Le point de départ de ce scénario est un appel à l'aide, il n'est pas indispensable que les personnages impliqués dans les deux premiers opus le soient de nouveau...

Synopsis : Cinq ans après le massacre de Thanksgiving les personnages reçoivent un appel à l'aide du nouveau propriétaire de Whispersland. La fille de celui-ci a disparu alors qu'elle se trouvait dans la maison et, en l'absence de toute explication rationnelle, il est persuadé que l'explication est surnaturelle. Dès leur arrivée sur place, les personnages sont confrontés à des événements qui confirment cette hypothèse et devront se rendre dans l'autre monde pour sauver la malheureuse jeune fille. Se déclenche alors un véritable cataclysme, tous les fantômes des alentours cherchant à revenir dans le monde des vivants, guidés par Shawlands Cobett, l'architecte de ce désastre. Un seul moyen, cette fois-ci : détruire la maison en la réduisant en cendres...

Thème : Le thème de cette aventure est la peur de la mort. C'est le moteur qui a poussé Shawland Cobett à devenir un véritable démon. C'est ce qui pousse monsieur Woodward à appeler les personnages et d'une manière générale, c'est une chose qui devrait parler à tout le monde.

Ambiance : Le scénario initial était une enquête pure et dure ne présentant que peu (ou pas) de conflit physique, et où le surnaturel restait à l'arrière-plan. Le second était un véritable jeu de massacre inspiré des pires *slasher movies* familiaux. Cette fois-ci, les personnages seront plongés dans le surnaturel extrêmement rapidement et iront jusque dans un autre monde, avant d'être confrontés à une légion de fantômes. Autant dire qu'on plonge dans le film grand écran avec effets spéciaux hollywoodiens. Maintenir la pression sur vos joueurs ne devrait pas poser trop de problèmes devant l'ampleur du dépaysement.

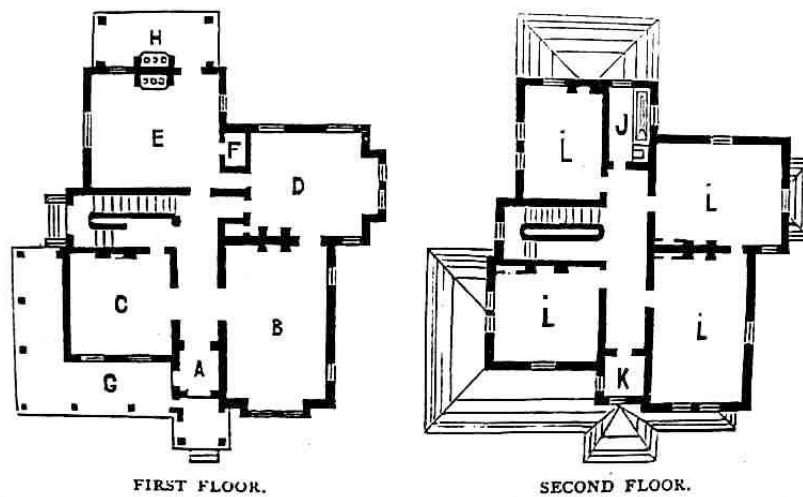
Le cadre : N'importe quelle grande ville américaine, dans un quartier plutôt huppé et isolé. Le domaine de Whisperslands comprend un grand parc, la maison et un vieux hangar à bateaux.

Bien que vendue meublée, la maison a été entièrement réaménagée par le nouveau propriétaire.

A : Entrée. *Une imposante horloge indique l'heure et produit un battement profond et régulier. La pièce comporte également une penderie.*

B : Salle à manger.

C : Petit salon.



D : Salle de télévision / Salon.

E : Cuisine.

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. *La balancelle, lourde et vénérable, très confortable, est toujours là.*

H : Véranda arrière et espace barbecue.

I : Chambres.

J : Salle de bains.

K : Dressing.

La maison comporte également une cave, aménagée en buanderie, et un grenier aménagé 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. La cabane dans les arbres a été abattue.

La baraque au bord du lac contient barque. Ce qui se trouve au fond de l'eau n'a toujours pas bougé, mais cela ne va pas tarder.

Toute l'histoire : Depuis de nombreuses années, le domaine de Whispersland inspire la crainte et a une réputation désormais très bien établie de maison hantée, voire de maison maudite. Les rumeurs concernant la mort d'Howard Cobett, la disparition de son petit-fils, la folie de sa fille, les révélations des années plus tard sur le meurtre commis par Shawlands, le premier meurtre de Devon Mac Intire, puis les événements des deux premiers opus de la saga, le fait que la maison ait été à l'abandon de nombreuses années... Tout cela ne pouvait pas être sans conséquence. Cette accumulation de signes a fini par se traduire dans le monde des esprits : la barrière entre les mondes est devenue de plus en plus ténue. Mais ce n'est pas tout : l'endroit est devenu un *domaine* à part entière dans le monde des morts, un petit enfer où résident les âmes de tous ceux qui sont morts à Whispersland, où ils sont enfermés sous la houlette de l'aïeul de la maison, Howard Cobett...

Orson Woodward est un homme de quarante quatre ans, aisé, avocat, féru d'occultisme et veuf. Sa femme a succombé à une leucémie voici deux ans de cela. A l'époque, leur fille, Bethany, avait seulement treize ans. Elle en a aujourd'hui quinze. Désireux de rompre avec ce qui pouvait lui rappeler la douleur de son veuvage, monsieur Woodward a cherché à déménager. Constatant que le domaine de Whispersland était à vendre, il en a fait l'acquisition : celui-ci représentait une bonne affaire sur un plan strictement financier, et le domaine revêtait à ses yeux un certain attrait. En effet, l'un des passe-temps de monsieur Woodward est le spiritisme. Autant dire que son activité dans la maison a eu l'effet d'une étincelle sur la mèche reliée à un baril de poudre.

Il y a une semaine, alors que Bethany était seule dans la maison, elle découvrit une porte qu'elle n'avait jamais vue auparavant dans la cave. Elle passa dans le royaume des morts. La porte se referma aussitôt sur elle. De l'autre côté, l'attendait Shawlands Cobett qui, désireux d'échapper à son sort, veut s'emparer des clés de Whispersland, attirer un personnage dans l'outre-monde afin de le posséder d'échapper à sa prison...

En effet, lors des scénarios précédents, des clés (au mois deux ou trois) ont été distribuées aux personnages - par Howard lui même. Ce sont celles-ci qui sont nécessaires pour ouvrir les portes de Whispersland.

L'Aventure : Cette fois-ci, le découpage en scènes est plus facile et relativement fluide, l'intrigue amenant les personnages à changer de lieux, et ne comportant que peu de phases d'enquête.

SCENE 1 : UN APPEL DE WHISPERSLAND.

Résumé : Les personnages reçoivent un coup de téléphone, l'appel au secours d'Orson Woodward. Il leur demande de bien vouloir le rejoindre dans sa propriété de Whispersland.

Description : Orson Woodward est prêt à prendre tous les frais en charge, et il décrit la situation comme extrêmement urgente. Un jet d'*Astuce + Empathie* permet aux personnages de se rendre compte qu'il est à bout de nerfs.

Si les personnages n'ont jamais eu affaire à Whispersland auparavant, faites leur simplement faire un jet d'*Intelligence + Academisme*. Ils ont déjà entendu parler de l'endroit. Utilisez ce temps pour les familiariser avec l'histoire de l'endroit.

Si au contraire les personnages ont traversé l'un des opus précédent, voire les deux, demandez leur de dépenser un point de volonté pour envisager seulement de remettre les pieds là bas. Orson Woodward est très convaincant et a les moyens de se montrer très généreux, mais il s'agit de Whispersland, pas du Pays d'Oz...

Objectifs des joueurs : En apprendre plus sur la situation (jets d'investigation ou de recherches en bibliothèque) et se motiver pour enquêter sur une des maisons maudites les plus célèbres d'Amérique.

Objectifs du Conteur : Utilisez cette scène (qui doit rester fort courte) pour familiariser vos joueurs avec certains éléments de Whispersland :

- La maison a été construite par Dwight Cobett en 1873.
- Elle a été agrandie par Howard Cobett au début du 20^{ème} siècle.
- Deux des enfants d'Howard sont morts pendant la seconde guerre

mondiale.

- Les deux qui restaient, Talia et Shawlands ont vécu dans la maison.
- Talia a eu un fils avec un médecin, mais est devenue veuve et son fils a disparu. Il a ensuite été prouvé qu'il avait été tué par Shawlands.
- Shawlands était un homme aigri par son handicap et il a assassiné son neveu Charles.
- Shawlands est mort d'une crise cardiaque dans la maison.
- Talia est morte peu de temps après, elle avait perdu la raison.
- En 1990, un adolescent appelé Emory Silverman tua son grand-père dans la maison.
- En 1993, un préadolescent appelé Devon Mac Intire a tué son grand-père à Whispersland.
- Il y a dix ans, le cadavre de Charles Cobett fut retrouvé enterré dans la cave par les nouveaux propriétaires de Whispersland.
- Il y a cinq ans, Devon Mac Intire est revenu à Whispersland et y a assassiné tous les membres d'une famille réunis pour Thanksgiving.
- Il y a une semaine, Bethany Woodward a été déclarée disparue. D'après un article de la presse locale, son père déclare qu'elle a disparu à l'intérieur de la maison.

Dès que les personnages ont été contactés par Woodward, faites leur faire un jet de Sang-Froid toutes les nuits. En cas d'échec, ils ne regagnent pas de point de volonté, voire ils en perdent un... Ils sont réveillés en pleine nuit par des cauchemars : une très jeune fille les appelle au secours en se plaignant d'avoir très peur et d'être perdue.

Conséquences : Passez à la scène suivante dès que vos joueurs sont prêts à se rendre à Whispersland.

SCENE 2 : LA DOULEUR D'UN PERE.

Résumé : Orson Woodward expose plus en détail la situation aux personnages. Ceux-ci peuvent lui poser des questions et glaner les éléments qui leur manquent. Les fantômes en profitent pour se manifester...

Description : Un taxi amène les personnages à Whispersland depuis leur domicile ou depuis l'aéroport le plus proche. En recevant son écot, le chauffeur leur lance un regard lourd : « Vous savez où vous êtes, ici ? Bonne continuation, alors... »

Vue de l'extérieur, la maison n'a pas changé.

Orson Woodward, les traits tirés, accueille les personnages et les fait entrer dans le salon où les attend un plateau d'apéritif. Whisky ou Gin ? Il s'installe dans un profond fauteuil et commence son récit : « Vous savez que cet endroit a été le théâtre d'événements étranges pratiquement depuis sa construction. Depuis la mort d'Howard Cobett, en fait. Vous êtes au courant des rumeurs ? Il aurait été empoisonné... Balivernes. Mais venons en aux faits. J'ai emménagé ici il y a un peu plus d'un an avec ma fille. Nous voulions... En fait c'est moi. Je voulais changer d'air, recommencer ma vie loin de l'endroit où ma femme était morte. Elle a été emportée par une leucémie. Tout est allé très vite... Bethany ne voulait pas déménager. Elle était furieuse. Enfin. Nous avons emménagé il y a un peu plus d'un an. Je connaissais la réputation de la maison, bien sûr. Mais je ne suis pas superstitieux. Je ne vous dis pas que je ne crois pas à ces choses, aux fantômes je veux dire. Mais je ne crois pas à la *fatalité* de ces choses. »

« La semaine dernière, ma fille est rentrée de l'école. Une amie à elle l'a

ramenée à la porte en voiture, vers 18h. Un quart d'heure plus tard, je l'ai eue au téléphone sur son portable. Elle était dans la maison. Une de ses copines dit qu'elle a cessé de répondre à ses SMS vers 19h. J'ai été retenu à mon travail et quand je suis rentré vers 20h, la maison était fermée de l'intérieur. Le trousseau de Bethany était sur la porte. A l'intérieur de la maison. Par contre, Bethany n'était plus là. J'ai tenté de la joindre sur son portable et ça ne répondait pas. J'ai fini par réussir à ouvrir la porte de derrière, la porte de la cuisine. La maison était vide. J'ai retrouvé le portable de ma fille dans la buanderie, dans la cave, posé sur la machine à laver. »

« J'ai fini par appeler la police. Ils pensent à une fugue. Seulement... Bethany ne serait pas partie sans son portable. Elle s'est adaptée ici. Elle a des copines et même... un petit ami. Apparemment, personne ne sait où elle est allée. Et puis... Est-ce qu'elle serait partie sans son portable ? Non. Mais ce n'est pas tout. »

« Il y a trois jours, je suis descendu à la cave pour faire une lessive. Il faut bien que la vie continue. J'étais en train de mettre le linge dans le tambour de la machine à laver quand je... Je l'ai entendue. Elle m'appelait au secours. Seulement, il n'y avait personne. La voix venait de... De nulle part, en fait. Cela s'est reproduit plusieurs fois, plusieurs fois par jour depuis. »

« Bethany a disparu *dans* la maison. Je sais que cela a l'air impossible, mais je sais qu'elle est là, quelque part et j'ai besoin de vous pour la retrouver. Vous avez, je crois, une certaine expérience dans ce domaine particulier. »

Son récit terminé, Orson Woodward, des larmes roulant sur ses joues, offre aux personnages de reprendre un verre.

Il peut livrer aux personnages les éléments que vous jugerez appropriés sur l'histoire de la maison. Il peut aussi les éclairer sur des points de détail, comme l'état de l'enquête de la police : non seulement ils sont au point mort, mais ils se sont concentrés sur le petit ami de Bethany, qui est un garçon très bien. Bien sûr l'hypothèse du surnaturel leur paraît invraisemblable. Qui pourrait les en blâmer ?

Il restera évasif sur le chapitre de ses convictions en matière de surnaturel à moins que les personnages n'insistent. Il a été témoin de phénomènes étranges quand il était jeune : son jeune frère est mort noyé quand il avait dix ans, et il a eu des *contacts* avec lui. Cela s'est arrêté des années plus tard. Et puis... Il finit par admettre que sa mère était la tante d'Emory Silvermane. Son grand-père a donc été tué dans cette maison...

Au moment où les joueurs amènent Woodward à cette révélation - ce qui peut nécessiter un jet de *Présence* + *Persuasion*, le miroir accroché à l'entrée du salon se fend en deux et tombe du mur.

« Vous voyez. C'est comme ça depuis que Bethany a disparu. »

Objectifs des joueurs : . Comprendre ce qui se passe à Whispersland, et dans quelles circonstances précisément la jeune fille a disparu. Si les personnages sont familiers avec la maison, vous pouvez réclamer d'eux des jets de *Calme* + *Résolution*. Vous pouvez aussi leur accorder le bénéfice de l'Atout *Unseen Sense* (*Ghosts*) pour la durée de ce scénario...

Objectifs du Conteur : Voilà. L'introduction est terminée. Vous pouvez amener vos joueurs à comprendre que la confrontation à venir va être relativement violente, mais aussi que c'est là le dernier opus de la chronique de

Whispersland : cette fois-ci, toute la vérité doit ressortir et les personnages vous avoir du pain sur la planche si ils veulent retrouver cette jeune fille vivante.

Conséquences : Laissez les personnages prendre l'initiative. Ils sont sans doute vouloir commencer leur enquête tout de suite en dépit des protestations de Woodward qui insiste pour se comporter en hôte parfait, leur montrer leurs chambres et/ou leur servir à dîner. Dès qu'ils sont prêts à entrer dans la phase « fouille de la maison » passez à la scène suivante.

SCENE 3 : ENQUETE A WHISPIERSLAND

Résumé : Les personnages recherchent Bethany Woodward à l'intérieur de la maison. Ils finissent par découvrir la porte de la cave, une porte qui n'a *jamais* été là et ils découvrent qu'ils ont les clés qui permet de l'ouvrir.

Description : Les personnages se mettent en devoir, supposons le, de fouiller la maison afin d'y découvrir des traces de Bethany. Accordez leur des jets d'*Astuce + Investigation* et permettez leur de découvrir quelques uns des éléments suivants :

- Le journal intime de Bethany, que son père n'a pas lu, mentionne qu'elle a trouvé une clé, qui pourrait leur rappeler quelque chose. C'était quelques jours après son arrivée dans la maison et elle a fantasmé dans son journal que cette clé lui permettrait de découvrir le pays des merveilles où sa mère serait toujours vivante... Elle mentionne qu'elle l'a rangée dans le tiroir de sa table de nuit, et effectivement, les personnages l'y découvrent. Woodward n'était pas au courant de l'existence de cette clé. Bethany ne lui en a jamais parlé et il n'a pu se résoudre à lire le journal intime de sa fille.
- Le journal fait aussi état des rêves de Bethany : elle est anxieuse depuis son arrivée dans la maison. Elle rêve qu'elle se tient dans le salon où se déroule une sorte de réunion avec toute sorte de gens, comme des gens de sa famille qu'elle ne reconnaîtrait pas. Parmi ces gens, un vieillard aux longs cheveux blancs portant un costume passé de mode l'observe et cela l'inquiète. À deux reprises elle mentionne avoir aperçu ce vieillard ailleurs qu'en rêve. Elle a cru l'apercevoir un soir alors qu'elle regardait par la fenêtre du jardin en train de traîner quelque chose vers le hangar à bateaux. Elle l'a vu de nouveau deux jours avant sa disparition alors qu'elle se regardait dans le miroir en sortant de sa douche.
- Orson Woodward garde dans son bureau tout ce qu'il faut pour faire une bonne séance de spiritisme, ainsi qu'une planche ouija et un jeu de tarot de marseille qui a visiblement servi à de nombreuses reprises. Il possède une collection impressionnante d'ouvrages sur le spiritisme et les contacts avec l'autre monde.

Un certain nombre d'évènements vont venir émailler les recherches des personnages :

- Tandis qu'ils sont en train d'effectuer leur enquête, ils entrent dans la salle à manger. Sur le mur est écrit en lettres de sang : *Au fond, " Qu'est-ce qui est arrivé après ? " – voilà la seule raison d'être de la vie ou d'une histoire.* Les personnages ayant eu à effacer cette inscription pendant le premier opus apprécieront...
- Tandis qu'ils fouillent la maison les personnages trouvent, par exemple sur le sol de la cuisine, un collier ayant appartenu à leur mère. Elle le portait le soir où elle a été tuée par Devon Mac Intire.
- Tandis qu'il passe devant un miroir le personnage aperçoit un reflet qui n'est pas le sien.

- La pendule de l'entrée, qui rythme la vie de la maison et qu'on entend jusqu'au premier étage s'arrête. Quelques minutes plus tard, elle reprend sa course, mais les aiguilles se mettent à tourner à l'envers.
- Dehors, le vent se lève, agitant les branches des saules. Pendant quelques instants, on a l'impression d'entendre des voix, comme la conversation étouffée de mystérieux conspirateurs.
- Le petit ami de Bethany, Greg, un ado de seize ans, passe prendre des nouvelles. Il raconte, très ému comment il a passé vingt-quatre heures au pose avant d'être finalement relâché. Il est sincèrement inquiet du sort de sa copine et ne comprend pas sa disparition. Il avoue être lui aussi tourmenté par des fantômes. Au moment où il repart, il se penche sur le porche et ramasse... une clé. Il suppose qu'elle est tombée de la poche d'un des occupants de la maison. C'est l'une des clés de Whispersland...
- Dans le salon, télé, la télévision s'allume. Il n'y a que de la neige sur l'écran, mais on entend des cris étouffés si on prête l'oreille.
- En entrant dans la salle à manger, un personnage se retrouve face à la table de Thanksgiving, avec la dinde sur la table et tous les convives égorgés. La vision s'estompe une seconde plus tard.
- Dans le salon, un personnage entend une chanson de Noël, un des poncifs de Bing Crosby ou quelque chose comme ça. Devant le sapin, un jeune garçon se tient debout avec un couteau. Le cadavre d'un homme âgé gît à ses pieds.
- A un moment, les personnages aperçoivent la jeune fille, Bethany, du coin de l'œil. Quand ils se retournent, elle n'est pas là. La chose se reproduira avec d'autres protagonistes : Charles Cobett, Devon Mac Intire, l'un de leurs parents...
- Si les personnages dorment dans la maison, ils sont aussitôt réveillés par d'horribles cauchemars : la mort de Charles, le meurtre du grand père de Devon, on du grand père Silvermane, le massacre de Thanksgiving... Ils voient aussi dans leur rêve, Bethany dans la cave, qui se tourne vers... Quelque chose qui retient son attention. Ils se réveillent en sursaut.
- Un orage éclate, juste au dessus de la maison. La pluie est très forte, presque assourdissante. Une fois encore, il semble que des voix émanent du vacarme, comme les murmures d'une conspiration.

A chacun de ces épisodes, faites rouler les dés et permettez aux personnages un jet de *Calme + Résolution*. Un échec plonge le personnage dans un état de terreur grandissant. Comptez le nombre d'échecs, et quand un personnage atteint un seuil égal à son score de volonté permanente, faites lui perdre un point de volonté temporaire. Signifiez au joueur que son personnage se sent de plus en plus mal.

Orson Woodward, au bout du rouleau, devient de plus en plus incohérent. Il semble ne voir aucune des manifestations auxquelles les personnages sont confrontés.

Le point culminant de cette scène est l'apparition d'un cadavre (zombi) spongieux : c'est Emmett Culver qui vient de réussir à se défaire du lien qui le retenait sous le ponton depuis plus de quarante ans. Il s'en prend d'abord au maître de maison - au besoin, vous pouvez faire en sorte que la première chose que remarquent les personnages sont les traces de pas trempées sur les parquets de la maison et qu'ils aient le temps de sauver Orson.

Une fois la menace, pour le coup très physique, d'Emmett Culver écartée, Orson entrera dans une transe médiumnique tout à fait spectaculaire : Il entend

Bethany et lui demande de le guider vers elle. Elle semble lui répondre, même si pour le coup les personnages ne l'entendent pas. Il guide alors tout le monde vers la cave en appelant sa fille. Là, une surprise de taille les attend :

Il est probable que ce soit par la cave que les personnages aient commencé leur investigation. Il y a pourtant un détail de taille qui a changé à la cave, outre le fait que la machine à laver a inondé le plancher : une porte est apparue sur le mur opposé à la chaudière, une porte de bois qui s'accorde parfaitement sur le plan visuel avec l'ensemble du bâtiment. Une porte qui n'a *jamais* été là.

Elle comporte autant de serrures que les personnages ont de clé. S'ils n'en ont qu'une seule, il n'y a qu'une serrure (pourquoi auraient-ils gardé les vieilles clés après avoir quitté la maison ?). Plus amusant : faites faire un jet d'intelligence à chaque personnage qui a déjà été en contact auparavant avec Whispersland. Si le jet est réussi il se souvient qu'en réalité, machinalement, il a gardé la clé qu'il a trouvé autrefois et qu'elle se trouve actuellement dans sa valise. Ceux qui échouent se rendront compte qu'ils ont leur clé dans leur poche...

Quand chacun est prêt à ouvrir la porte, et qu'il y a le bon nombre de clé, vous pouvez passer à la scène suivante.

Objectifs des joueurs : Les joueurs veulent découvrir où est Bethany et conserver leur santé mentale.

Objectifs du Conteur : Vous voulez aussi que les personnages trouvent où est Bethany... Oh oui, vous le voulez... Par contre, la santé mentale des personnages... Utilisez Emmett Culver pour les attendre un peu. Ses caractéristiques sont celles du zombi classique, mais vous pouvez le booster un peu si vous estimez qu'il ne représente pas un assez grand danger pour les personnages.

Il y a la question d'Orson Woodward, que vous devrez résoudre : vos joueurs ont-ils besoin de l'aide d'un personnage non joueur ou pas ? Si non, considérez qu'une fois qu'il a guidé les personnages jusque dans la cave il est en transe et leur assène le conseil suivant : « Quoi qu'il arrive, au retour, ne regardez pas en arrière ! » Il s'effondre alors. Si, au contraire, ils peuvent avoir besoin d'une paire de bras supplémentaires, laissez le fonctionner et accompagner les personnages de l'autre côté. Gardez simplement à l'esprit qu'il est tout de même passablement dérangé en raison de ce qu'il vient de traverser...

Conséquences : La porte est ouverte. Il n'y a plus qu'à la franchir.

SCENE 4 : DE L'AUTRE COTE DE LA PORTE

Résumé : Les personnages découvrent l'autre côté de Whispersland : ils entrent dans le monde des morts et sont confrontés aux fantômes de ceux qui sont morts ici - y compris, peut être, des parents à eux. Ils sont pris en chasse par Devon Mac Intire, et finissent par rencontrer Howard Cobett, qu'on peut légitimement considérer comme le responsable de cette situation...

Description : Changement de décor, sinon changement de lieu. De l'autre côté de la porte, il y a... le reflet de Whispersland, tel qu'il a longtemps existé et avec la différence qu'il n'y a pas de porte menant vers l'extérieur. Laissez vos joueurs explorer la maison et découvrir que certaines pièces existent en double... voire en triple...

Somme toute les choses fonctionnent de la façon suivante : toutes les pièces

sont le reflet d'une pièce existant ou ayant existé dans le monde réel, à ceci près que tout est plus sombre et plus dense, en teintes de gris ou de noir, ou de blancs cassés. Les pièces situées à l'extérieur de la maison sont accessibles directement par une porte - on ne peut pas *sortir* mais on peut aller au hangar à bateaux, ou dans la cabane des gosses, et même dans la cellule capitonnée d'Emory Silvermane.

L'entrée : C'est l'exacte réplique de l'entrée existant dans le monde réel, à ceci près que les couleurs y sont inversées. A part les personnages, qui ont Si les personnages y demeurent trop longtemps, le bruit de l'horloge se fait assourdissant.

La Salle à manger : Il s'agit de la même salle à manger que dans le vrai monde à ceci près qu'elle semble deux fois plus grande. En réalité elle évoque plus la salle de réception avec ses colonnes en vieil ivoire et en ébène. Plusieurs convives y sont rassemblés. Il y a là la plupart des membres de la famille des PJs, tués dans le massacre de Thanksgiving, Talia Cobett et son fiancé, et deux grands-pères. Tout le monde a l'air de bien s'entendre et de bien s'amuser. Les fantômes ne semblent pas se rendre compte de ce que les personnages sont vivants. Ils déclarent être réunis pour passer un bon moment et invitent les personnages à se joindre à eux. Ce qu'il y a dans leurs coupes a l'air d'être du sang.

Petit salon : Les murs de la pièce sont couverts de masques africains très effrayants et de photos en noir et blanc d'Howard Cobett dans sa période coloniale... Le sol est un carrelage à damier, ce qui fait que toute la pièce et les murs présentent une alternance de blancs et de noirs, qui donne un peu le vertige. Deux statues d'indigènes, un noir, un blanc, sont dressées contre un des murs de la pièce et clignent des yeux, une fois de temps en temps.

Salle de télévision / Salon : Celui-ci est meublé à la coloniale et ressemble tout à fait, à s'y méprendre, à la version du monde des vifs de cette pièce. Il y a même une télévision qui passe en boucle des émissions relatifs aux mystères de Whispersland, des clips d'une minute chacun... Devon Mac Intire est là, dans un état d'hébétude. Il bave légèrement et semble incapable de s'arracher à sa transe. S'ils lui prêtent attention suffisamment longtemps, les personnages l'entendront murmurer : « Je n'ai jamais fait ça, je n'ai jamais fait ça ».

S'ils restent assez longtemps dans la pièce, les personnages finiront par remarquer qu'un autre gamin se trouve là, assis dans un fauteuil. Il s'agit d'un des membres de leur famille, tué par Devon. Celui-ci est plus communicant, mais il n'a pas grand-chose à leur apprendre. Il sait qu'ils sont dans le monde des morts et doute qu'ils soient au paradis ou en enfer, si tant est que de tels lieux existent. Il leur explique que le grand patron, ici, c'est Howard. Après avoir été relativement coopératif pendant quelques minutes, il commence à poser des questions embarrassantes aux personnages : « Comment était-ce de grandir ? » « C'est agréable de perdre son pucelage ? » « Ca fait mal quand on vous fait éclater un bouton d'acné ? » « Vous avez peur de mourir ? » Quand les personnages se montrent rétifs à répondre à ses questions, il se met à crier.

Cuisine. Vénérable cuisine, vénérable cuisinière et à l'intérieur la mère des personnages qui est en train de préparer le dîner. Elle s'étonne de les voir arriver, et les gronde d'être là aussi tard. Naturellement, les personnages sont sans doute bouleversés par ces retrouvailles... Elle les invite à rejoindre les invités ou à monter se rafraichir dans leurs chambres...

Par les vitres de la cuisine, on aperçoit des visages. « IL ne faut pas sortir, » déclare la mère. Et elle retourne à sa cuisine.

Placards. Si l'un des personnages pense à regarder dans le placard, il y trouvera, considérablement applati, l'un de ses cousins. Il s'agit d'une des victimes de Devon Mac Intire qui lui explique qu'il vaut mieux rester caché...

Véranda. Charles Cobett se tient sur la véranda, qui a encore toutes ses plantes exotiques et ses vitres. Il s'étonne de revoir les personnages et les invite à s'asseoir avec lui. Il est en train d'écrire en buvant un verre d'alcool. « Je ne savais pas que vous nous aviez rejoints. » Il n'est pas au courant de la disparition de Bethany et quand on lui explique qu'elle est passée par la porte de la cave, il reste perplexe. Il déclarera : « Je vais demander à Howard, » et s'éloignera. Il disparaît dans la verdure et ne réapparaît pas.

Véranda arrière. Un oncle des personnages est en train d'y fumer un cigare. Il est très désireux de parler avec les personnages, mais tout ce qu'il dit est inversé : « Roujnob sel stnafen ! Ej sius tentnoc de souv roiv. Al eiv suov etiforp ? » Si on l'interroge sur les silhouettes qui semblent s'agiter à l'extérieur (on ne voit que des ombres) il secouera tristement la tête et déclarera : « Ec tnos sel semotnaf. Sli tnos xuolaj ed etron egufre. Sli tnorinif neib rap rertne te suon ruet suot ! » Puis il ricane et s'allume un autre cigare.

Vos joueurs vont certainement vouloir abuser de la situation et vous poser toutes sortes de questions pour voir si vous pouvez indéfiniment parler à l'envers. Préparez-vous quelques répliques cinglantes : « Dnauq ut saite titep, suon snoisnep euq ut saité erte tuep etsitua... Ej sius rus euq not errep tse'n sap iulec euq at erem suon a tid. »

Les Escaliers. Non seulement ils grincent, mais ils donnent le vertige.

Le couloir du premier : Emmett Culver se trouve dans cette salle et demande aux personnages quand il peut faire leurs chambres. Il se montre particulièrement hostile s'ils s'approchent de la chambre de Berthany, et tentera de les empêcher d'y entrer et de les convaincre plutôt de voir Howard.

La chambre du personnage. Il s'agit de la chambre d'un des personnages quand il était gamin. Il y retrouve tous ses jouets. Quelque chose tape contre la vitre de la fenêtre.

La chambre de Bethany. Il s'agit de la pièce qui devrait y correspondre. On y trouve effectivement les affaires de Bethany, avec en prime le récit entêtant de sa vie, comme si elle lisait son journal intime à voix haute, sauf qu'elle n'est pas là. Si les personnages écoutent suffisamment longtemps, le ton évolue et Bethany se met à changer de discours. Elle aborde le chapitre des personnages qu'elle trouve incroyablement répugnants, lâches, etc... La voix sera très très désobligeante, et ira jusqu'à les accuser de n'avoir su la défendre ni elle, ni leur famille...

La Salle de bains. Si on actionne un robinet, on entend un cri terrible - appliquez la mécanique du cri de la Banshee dans l'appendice.

Dressing. Emory Silvermane est caché dans le dressing. Quand les personnages se trouvent devant la porte, ils entendent des coups, comme si une personne y était enfermée. S'ils ouvrent la porte, Emory, armé d'un couteau, en jaillit et les attaque. Ils peuvent lui échapper, temporairement, en entrant dans une autre pièce.

La Cabane des gosses. Les personnages croient ouvrir la porte d'une autre pièce, mais c'est la cabane des gosses qu'ils découvrent. S'ils n'ont pas ouvert la

porte du dressing, mettez-y Emory Silvermane. Être dans cette pièce le calme suffisamment pour qu'il explique aux personnages qu'il veut tuer tout le monde puisque ce sont ces salauds qui lui ont fait faire ce qu'il a fait. Il expliquera aussi que la tâche des fantômes a été d'autant plus facile qu'il était effectivement un enfant battu. À l'époque tout le monde se foutait de ce genre de choses... Il demande alors aux personnages de faire ce qu'il faut pour que toute cela s'arrête... Lui n'en est pas capable...

Le Grenier. Il n'y a personne dans le grenier. Il reste cependant la corde avec laquelle Talia s'est autrefois pendue. Dans le fond du grenier, il y a une porte qui peut ramener les personnages dans le monde des vivants, s'ils ont besoin d'une échappatoire.

Le hangar à bateaux. Dans le hangar, les personnages rencontreront un des membres de leur famille, leur père s'il fait partie des victimes de Thanksgiving. Il leur dit qu'il s'est longtemps demandé comment il allait pouvoir s'en sortir. Alors il grimpe à bord de la barque, et il pagaie jusqu'à l'extérieur. Tout à l'air calme et puis la horde de fantômes hurlants se jette sur lui...

Au choix, vous pouvez aussi inclure les éléments hautement symboliques suivant :

- Alors qu'ils ouvrent une porte les personnages tombent sur une cellule capitonnée, à l'intérieur de laquelle se trouve un membre de la famille Silvermane. Il porte une camisole de force et une muselière à la Hannibal Lecter... Il a l'air méchant et dangereux.
- Tandis qu'ils traversent un couloir, un chat noir les observe. Il fuit s'ils s'approchent.
- On entend des cris de douleur ou des pleurs dans la pièce d'à côté. Quand ils entrent, elle est vide.
- En ouvrant une porte, les personnages découvrent une petite salle de théâtre. Un nain en smoking bleu clair avec une fleur rouge à la boutonnière, éclairé par une poursuite, est en train de chanter d'une voix étonnamment grave « *Somewhere* », la chanson de West Side Story. Une ouvreuse coiffée d'une perruque blonde frisée leur lance un regard noir, leur fait « chut » et referme la porte.
- Une personne, un parent sans doute, sort d'une pièce en peignoir, laissant des traces humides sur le plancher, et entre par une porte voisine. Impossible de remettre la main dessus plus tard.
- Une petite fille blonde, habillée en dimanche avec des souliers vernis noirs et de fausses ailes blanches en carton dans le dos traverse le couloir derrière les personnages en sautillant gaiement. Si elle est abordée elle se présente comme Carolyn, la petite sœur d'Howard.
- Les personnages ouvrent une porte et se trouvent face à une chambre vide, mais inversée, c'est-à-dire que le lit et les meubles sont au plafond.
- Les personnages veulent ouvrir une porte. Une voix de petit garçon objecte : « c'est occupé ». L'instant d'après la porte s'ouvre, mais c'est une autre pièce.
- Les personnages ouvrent une porte qui donne sur l'extérieur : la horde des spectres hurlants est là dehors, flottant dans le ciel noir et commence à converger tel un essaim en émettant son cri.

Partez du principe que si un personnage ouvre une porte, puis la referme sans entrer, puis la rouvre, la pièce qui se trouve derrière la porte change. Sauf si les joueurs essaient de jouer au plus fin et d'ouvrir une porte plusieurs fois pour voir si ils finissent par trouver Bethany de cette façon.

Au moment qui vous semble le plus opportun (quand vous sentez que vos joueurs en ont assez de cette situation) faites les entrer dans une pièce sauf que celle ci est le bureau d'Howard Cobett.

Objectifs des joueurs : Survivre et retrouver Bethany.

Objectifs du Conteur : Votre objectif est de faire en sorte que les joueurs aient le sentiment d'être dans un monde à la fois hostile, décalé et dont ils ne peuvent pas s'enfuir. Il faut que les personnages souffrent émotionnellement.

Au niveau ambiance sonore, je vous recommande chaudement l'usage de la BO de *Fire Walks with Me* d'Angelo Badalamenti, et plus particulièrement les morceaux *The Pink Room*, *Walking Through Time* et *Sycamore Trees*. Sur la BO de Twin Peaks (la série) il y a également d'excellentes trouvailles, dont *Into the Night* et *Nightingale*. Pour compléter cette playlist, vous pouvez ajouter le thème de *Mullholland Drive* et celui de *Blue Velvet* du même auteur.

Conséquences : Quand vous estimez que cela a suffisamment duré, passez à la scène suivante.

SCENE 5 : PETITE DISCUSSION ENTRE GENS DE QUALITE.

Résumé : Dans un ultime effort pour se libérer, Shawlands Cobett et les autres fantômes de Whispersland tentent de passer dans le monde des vivants. Malheureusement pour eux cela ne fonctionne pas : le mur entre le monde des morts et celui des vivants tient bon. Au milieu de ce désordre, les personnages doivent ramener Bethany Woodward dans le monde des vivants.

Description : Au moment de votre choix les personnages ouvrent une porte et se retrouvent dans le bureau d'Howard Cobett. Ce dernier ne correspond à aucune pièce de la maison et communique directement avec la chambre où se trouve Bethany. Derrière Howard, une impressionnante bibliothèque. Sur son bureau, des portraits de famille. A sa gauche, une grande fenêtre par laquelle on voit se déchirer des spectres en vol. Cet horrible spectacle ne semble pas l'intriguer le moins du monde. Il n'y prête pas attention. Pour détacher leurs yeux, les personnages devront réussir un jet de Résolution. Si celui-ci est réussi, le bruit de la bataille du dehors s'estompe.

« Bonsoir mes amis, » les accueille t'il. « Vous êtes sans doute en train de vous demander fort légitimement comment vous vous êtes retrouvés ici. Je suis Howard Cobett, voyez-vous et si nous nous rencontrons pour la première fois, je vous observe pourtant depuis un bon bout de temps. Je suis désolé, mais... Il fallait bien que je trouve une façon de vous faire revenir ici. Nous n'aurions pas été au complet sans vous. »

Si les personnages n'ont pas joué les deux précédents opus, il ajoute : « Vous vivez dans un temps linéaire. Ce n'est pas notre cas. Il n'y a ni passé, ni présent, ni avenir ici. Le rôle que vous avez à jouer dans notre histoire est encore à venir. »

Et c'est là la meilleure explication qu'il a à fournir. Laissez les personnages poser des questions et répondez aléatoirement :

- « C'est une façon de voir les choses, mais si vous vous mettez à notre place, vous aurez un autre point de vue. »
- « L'explication est très simple et tient à la nature profonde de ce monde et du votre. »

- « *En réalité, il n'y a pas de réponse fixe à cette question.* »
- « *Je pourrais vous le dire, mais certaines connaissances peuvent être dangereuses pour ceux qui sont encore comme vous l'êtes.* »
- « *Vous viendrez à comprendre ce genre de choses par vous-même.* »

Partez du principe que c'est un parent, un chef de famille, une figure d'autorité, un dominant... Il n'a aucune réponse, seulement les moyens de faire croire qu'il les possède.

La seule question à laquelle il acceptera de répondre de but en blanc est la suivante : « Où est Bethany ? » A partir du moment où la conversation peut devenir *normale*.

« Je ne suis pour rien dans son enlèvement. C'était inévitable. Il a toujours posé des problèmes, » déclare t'il tristement. À ce moment-là, encadré par deux jeunes gens en uniforme de l'armée américaine qui le tiennent comme un prisonnier, Shawlands fait son entrée.

« C'était facile pour vous, » couine t'il. « C'était facile d'être bon, d'être admirable. Quand on est beau et bien portant, c'est facile de ne pas être un salaud ! »

« C'est moi qui vous ai fait venir ici, » dit Howard. « Parce que nous ne pouvions pas vous la rendre si vous ne veniez pas la chercher. Je vous ai donné la clé. » Il sourit, le regard à la fois peiné et malicieux. « J'ai... du mal avec les choses du temps. »

Bethany apparaît sur le seuil de la porte, terrifiée, mais indemne.

« Emmenez-là maintenant. Aucun de vous n'est à sa place ici. »

Shawlands se débat et échappe un instant à ses frères. Il se jette sur Bethany en glapissant : « Elle est à moi. C'est moi qui l'ai amenée ici. C'est *elle* la clé qui nous libérera tous ! » Bethany se met à hurler.

En un instant, les frères de Shawlands s'interposent. Il y a fort à parier que les personnages également. Réolvez le combat de façon normale.

Objectifs des joueurs : Essayer de comprendre ce qui se passe et protéger Bethany.

Objectifs du Conteur : Votre but dans cette scène est de maintenir vos joueurs dans le flou tout en leur donnant accès à ce qu'ils sont venus chercher. Vous devez leur faire comprendre que ce qu'ils ont à faire ici est plus important que la raison des choses.

Conséquences : Une fois Shawlands Cobett maîtrisé par ses frères, Howard secoue la tête tristement. Charles et Talia ont rejoint les protagonistes dans le bureau, ainsi que Devon et Emory...

« Emmenez-la, » fait Howard. « Il ne pourra plus vous nuire. »

Et comme pour contredire son propre père une dernière fois, Shawlands échappe à l'étreinte de ses frères et se jette à travers la fenêtre. L'instant d'après, la horde des morts hurlants se groupe et se prépare à entrer pour dévorer tout ce qui se trouve dans le bureau, à commencer par les personnages et Bethany.

Passez à la scène suivante.

SCENE 6 : LE DERNIER COUP DE SHAWLANDS COBETT

Résumé : La horde des morts affamés et hurlants attaque le domaine de Whispersland et le détruit impitoyablement. Au milieu de ce chaos, les personnages doivent ramener Bethany au monde des vivants. Dans le même temps, ils sont poursuivis par Shawlands Cobett qui cherche à la fois à se venger d'eux et à sauver sa peau...

Description : Le chaos qui s'ensuit l'attaque des morts hurlants est indescriptible. Les personnages et Bethany n'ont pas intérêt à traîner. Les fantômes ne plaisaient pas du tout et leur but est d'assouvir leur faim.

Encore une fois, jouez au jeu des portes qui s'ouvrent sur ce que ne devrait pas se trouver derrière : il est important que vos personnages assistent (encore ?) au massacre des occupants de Whispersland. Les personnages ont aussi à affronter les morts hurlants.

Difficulté supplémentaire, Devon Mac Intire poursuit les personnages dans le but évident de les tuer. Alors qu'il va y parvenir, il est démembré et dévoré sous les yeux des personnages par la horde.

Quelques-uns des fantômes, principalement des membres de leur famille qui ne veulent pas que leur arrivent malheur, peuvent les guider - père, mère, ancien personnage joueur, etc... Dès que vous sentez que les joueurs ont besoin d'un changement de rythme, faites intervenir un guide qui les amène jusqu'à la cave - si besoin est en leur faisant monter un escalier plutôt que de le descendre.

Quand ils arrivent dans la cave, ils se trouvent face à face avec Shawlands. Celui-ci a une sorte de boule d'énergie crépitante dans la main. Ses vêtements sont déchirés. Il est ruisselant de sang. « Vous ne passerez pas ! » leur déclare-t-il. « Vous ne passerez pas sans que je sois avec vous. »

L'échange ne doit en aucun cas s'éterniser, mais pendant un instant, Shawlands exige des joueurs que l'un d'entre eux lui cède son corps - de préférence, celui qui a les meilleures capacités physiques ou l'atout *Beauté Frappante*. Il menace de détruire la porte, et il est en position de le faire.

La vérité est qu'il bluffe : sa boule d'énergie n'est qu'une illusion, mais cela les joueurs ne le savent pas.

Si le joueur accepte, Shawlands plonge son regard dans le sien et disparaît. Les joueurs peuvent passer. L'un d'entre eux est possédé par Shawlands.

Si le joueur refuse, la mère du/des personnage(s) s'interpose. « Shawlands, » dit-elle. « Soyez raisonnable. Nous les mettons au monde parce que la vie doit continuer, pas pour devenir immortels. » La horde fait alors voler la porte en éclat et attaque. Les personnages ont juste le temps de passer la porte et de revenir dans le monde des vivants. Shawlands les supplie de lui venir en aide et est dévoré sous leurs yeux.

Objectifs des joueurs : La survie en milieu extrêmement hostile.

Objectifs du Conteur : Servez à vos joueurs une scène digne d'une bataille de peplum hollywoodien, avec un petit côté gore tout de même. Usez de toute la batterie : la horde qui dévale les escaliers et passe à travers les joueurs, l'un d'entre eux qui est sévèrement blessé, un fantôme de la maison qui tente de se protéger

derrière un vivant... Les membres de la horde sont affamés. Leur plat préféré est la chair vive. Les personnages et Bethany sont la première chose qui les attire. Certains, même des membres de la famille, ne s'y trompent pas.

Malheureusement pour les fantômes de Whispersland, rien ne peut plus les sauver.

Conséquences : Les personnages sont revenus dans le monde des vivants. Rendez-leur un point de volonté et faites disparaître tous les niveaux de santé qu'ils ont pu perdre pendant les deux ou trois scènes précédentes.

SCENE 7 : EMBRASEMENT.

Résumé : De retour dans le monde des vivants, les personnages découvrent les conséquences des agissements de Shawlands : des morts-vivants partout, une légion d'esprits frappeurs en colère. Ils doivent quitter la maison et s'enfuir pour sauver leur vie tandis que celle-ci s'embrase et est consumée en un ultime incendie.

Description : Les personnages débouchent dans la cave. S'il n'était pas du voyage, Orson Woodward les y attend. Il prend sa fille, folle de terreur, dans ses bras en lui promettant que c'est fini. Et pendant trente bonnes secondes de silence absolu, on peut avoir l'impression qu'il dit la vérité...

Dans les minutes qui suivent, les cris de la horde se font entendre. La porte vole en éclat, et la horde s'engouffre. Ils attaquent aussitôt les personnages. Une seule solution : la fuite.

Dans un premier temps, la horde est confinée à la cave, mais les manifestations fantomatiques sont dans toute la maison. Les meubles, les murs même, tremblent.

Woodward peut fournir l'explication de ce phénomène : « Les murs qui séparent les morts des vivants se sont effondrés. C'en était trop. Il s'est passé trop de choses ici. C'est... La maison... Cela va s'amplifier. Je ne sais pas où ça s'arrêtera. »

À l'extérieur de la maison, des cadavres sortent du sol - des zombis. En réalité, ce ne sont pas de vrais cadavres, mais des phantasmes animés par la horde des morts affamés.

À vous, et aux joueurs, de voir comment tout cela se termine, mais il n'existe qu'une seule solution... Détruire la maison.

Objectifs des joueurs : Encore une fois, survivre. Mettre le feu à la maison est une chose : il faudra encore survivre à la légion de zombis qui se trouvent à l'extérieur le temps qu'ils se calment...

Objectifs du Conteur : Il ne faudra pas longtemps aux joueurs pour comprendre qu'il faut détruire la maison. Concoctez leur un parcours du combattant entre les hordes de fantômes et les zombis pour aller récupérer de l'essence au garage. Faites leur faire un jet d'*Astuce + Artisanat* pour créer un court-circuit dans les circuits électriques. Il ne faut pas qu'ils soient floués sur la fin et que ce soit trop facile.

Conséquences : À peine l'incendie commencé, la maison s'embrase. Les flammes n'ont pas une couleur très naturelle et le hurlement strident est à perdre

connaissance. Et puis, soudain, la maison explose littéralement. Tous les personnages doivent réussir un jet de *dextérité* + *sports* pour éviter les débris.

Après l'explosion, non seulement les zombis ont disparu, mais c'est comme si ils n'avaient jamais été là...

Les pompiers arrivent, suivis des ambulanciers et de quelques voitures de police.

Sauf si... Allez savoir ? Si les joueurs échouent ? Peut-être que le moment est venu ? Peut-être que cette fois-ci, c'est vraiment la fin du monde. Alors les frontières entre le monde des morts et le monde des vivants se délitent et des armées entières de morts animés se lèvent à travers le monde, en une vague, un ressac, dont l'épicentre est Whispersland...

CONCLUSION : Whispersland n'est plus. Shawlands Cobett et les autres esprits se sont auto-détruits dans leur désir d'échapper à leur condition de fantômes. L'incendie dure plusieurs heures, réduisant en cendres les entraves psychiques qui reliaient les morts au monde des vivants. Quand les cendres refroidissent, il ne reste rien à quoi les esprits puissent se raccrocher. Curieusement, le hangar à bateaux s'embrase, lui aussi : en explosant, la chaudière a projeté sur lui un pan de toit enflammé.

Rien ne sera construit sur l'endroit avant plusieurs décennies. C'est devenu une zone *morte*, c'est à dire que plus aucun esprit ne peut s'y manifester. Par contre il serait particulièrement désagréable d'y vivre...

Quel sera l'avenir des personnages et des autres protagonistes de l'histoire ? A vous de le décider. Le fait d'avoir joué ce scénario les rend sans doute particulièrement aptes à devenir des *Geists* ou pourrait leur permettre, plus tard, de s'éveiller et de devenir des *Mages*, à moins qu'ils n'aient attiré l'attention d'un vampire féru de spiritisme et aux goûts morbides... La retraite est aussi une solution attrayante pour des gens qui ont eu à vivre ce qu'ils ont vécu.

A moins naturellement qu'ils ne soient désormais terrifiés à l'idée qu'ils vont mourir un jour et ne décident de se mettre en quête de l'immortalité. Allez savoir ?

**« Vous savez où vous êtes
ici ? Alors bonne
continuation ! »**

Appendice.

Les Personnages non joueurs.

Shawlands Cobett est un fantôme, qu'on peut classer dans la catégorie des *manipulateurs* (deceivers).

Dernier enfant d'Howard Cobett, Shawlands connut la difficile position de petit dernier, rendue d'autant plus douloureuse qu'il était en plus handicapé. Son père était plein d'admiration pour les exploits de ses frères et, bien qu'affectueux et attentionné envers le pauvre Shawlands, qui souffrait d'une maladie articulaire, il ne manifesta jamais de fierté à son égard. Après la mort de son père et de ses deux frères, Shawlands devint un homme aigri, compensant son handicap par des abus de tyrannie : son seul pouvoir résidait dans sa fortune, et même elle, ce n'était pas lui qui l'avait gagnée... Quand Talia accoucha du jeune Charles, Shawlands se prit d'affection pour le gamin. Il l'éleva comme un père, projetant pour lui un superbe avenir.

Malheureusement, Charles avait ses propres projets. Quand il annonça à son oncle son intention d'arrêter ses études pour aller vivre à San Francisco et tenter de gagner lui-même sa vie, Shawlands le prit comme un échec personnel : il s'était investi dans les futurs succès de ce garçon et celui-ci le rejetait. Lors d'une dispute, il le tua. Ce n'était pas un acte prémédité, mais aussitôt, il en prit son parti. Il ne serait pas tenu responsable de l'échec de Charles, ou de sa mort. Avec l'aide de son domestique, Emmett Culver, il enterra Charles dans la cave de Whispersland.

Talia, éperdue de chagrin, versa dans la folie. La vie, entre ses plaintes et les cauchemars, devint insupportable. Culver fit chanter son maître et Shawlands finit par se débarrasser de lui. Il le lesta et le jeta sous le ponton du hangar à bateaux. En rentrant dans la propriété, son cœur lâcha.

Commença alors l'enfer de Whispersland. Chaque nuit, Charles et Shawlands, prisonniers tous les deux du domaine, revivaient leur dernière dispute. Ils devinrent des fantômes et cherchèrent à reproduire leur conflit à travers les nouveaux occupants de la maison. La suite appartient aux joueurs et est contée dans le premier opus de Whispersland.

Après la fin de ce scénario, Shawlands rejoignit l'autre Whispersland, un domaine à la semblance de la maison érigé par Howard pour y accueillir les occupants du domaine. Shawlands y fut enfermé. Enfin gagné par le remords, il versa à son tour dans la folie et décida qu'il survivrait à la mort et reviendrait hanter les vivants : il deviendrait à son tour le maître de Whispersland et cette fois-ci... Il conçut le plan absurde qui consistait à faire entrer Bethany Woodward dans le monde des morts et à posséder l'un de ceux qui viendraient

l'y chercher.

Il n'avait pas prévu que ses agissements attireraient l'attention de la Horde des Morts Hurlants, attirés par la saveur de la chair vive de Bethany dans les terres interdites au vivant, ni que son petit jeu avec les frontières entre le monde des morts et le monde des vivants causerait l'effondrement des murs séparant l'un de l'autre.

Description : Shawlands est un vieillard aux longs cheveux blancs, à la peau parcheminée et aux yeux vides. Ses membres sont hideusement tordus et déformés. Il est assez pitoyable, revêtu d'une vieille robe de chambre et portant des pantoufles souillées.

Conseils d'Interprétation : Pour jouer Shawlands, prenez une voix aigre et nasillarde, assez haut perchée.

Attributs : Pouvoir 5, Finesse 5, Résistance 5

Volonté : 10

Moralité : 2

Vertu : Endurance.

Vice : Jalousie.

Initiative : 7

Défense : 5

Vitesse : 19

Taille : 5

Corpus : 8

Numina : *Compulsion*, *Signe Fantomatiques* 10, *Hallucinations* 10 et *Terrifier* 10

Charles Cobett est un fantôme, qu'on peut classer dans la catégorie des *Poltergeists*.

Le seul crime de Charles fut de ne pas vouloir vivre la vie que son oncle avait décidé pour lui. Orphelin de père, il passa son enfance à Whispersland entre Shawlands l'infirme et sa mère déjà partiellement folle.

Touché dès son plus jeune âge par la poésie, il commença à écrire. À l'âge de vingt ans, il estimait pouvoir faire ses propres choix et renonça à ses études de droit : il allait suivre les traces de ses idoles et partir pour San Francisco. Shawlands en décida autrement et assassina le jeune garçon dans un mouvement de colère.

Charles resta dans ce monde tant que ses affaires n'avaient pas été réglées : il souhaitait que son corps reçoive une sépulture décente, que son oncle soit reconnu coupable de son meurtre et que les poésies qu'il avait écrites soient lues. Il souhaitait aussi que sa mère apprenne la vérité sur ce qui lui est arrivé... En tant que fantôme, il lui était impossible de quitter Whispersland et il en vint à se méfier de tous les occupants de la maison, reconnaissant à chaque fois qu'il en voyait l'ébauche la tyrannie et la violence de Shawlands.

C'est pour cette raison qu'il entraîna Emory

Silvermane et Devon Mac Intire à tuer leurs grands-parents.

Une fois libéré de son enfer personnel, Charles rejoignit le domaine de Whispersland érigé par Howard. Il s'y adapta parfaitement et eut enfin le sentiment de bonheur.

Description : Charles apparaît sous la forme d'un jeune homme aux longs cheveux châtain, 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 : Dans cet opus de la saga de Whispersland, Charles est un être apaisé qui regrette sa participation aux drames passés - même s'il est hors de question qu'il en fasse état. Il reconnaît les personnages et se montre avec eux affable et coopératif.

Attributs : Pouvoir 2, Finesse 3, Résistance 2
Volonté : 5
Moralité : 5
Vertu : Espoir.
Vice : Violence.
Initiative : 5
Défense : 3
Vitesse : 16
Taille : 5
Corpus : 7
Numina : *Signes Fantomatiques, Compulsion, Terrifier, Télékinésie, Clairvoyance, Disruption Magnétique.*

Talia Langdon-Cobett est un fantôme, qu'on peut classer dans la catégorie des *Apparitions*.

Talia était une enfant gaie, insouciant et évaporée. Seule fille du docteur Howard Cobett, celui-ci voyait en elle la ressemblance avec sa jeune sœur morte quand elle était enfant. Il l'éleva dans une véritable tour d'ivoire, accédant au moindre de ses caprices. Autant dire que rien ne l'avait préparée à la mort de ses frères à la guerre, à la perte de son mari ou à la disparition de son fils.

Morte de chagrin pour n'avoir jamais su ce qu'était devenu son fils, au terme d'une vie d'enfermement et de deuil, Talia a vécu sa libération à l'issue du premier opus comme la meilleure chose qui lui soit arrivée.

Description : Talia semble être une femme d'une trentaine d'années - bien qu'elle soit morte beaucoup plus vieille - aux longs cheveux sombres, à la peau très pâle et aux yeux noirs. Un suaire blanc vaporeux flotte autour d'elle.

Conseils d'Interprétation : A l'instar des autres fantômes de Whispersland, Talia est une revenante évaporée, qui ne comprend pas bien ce qui se passe autour d'elle et reste focalisée sur la douce réunion de famille qu'elle vit en permanence. L'ampleur du drame qui se noue autour d'elle lui échappe complètement et qui sait si cela ne vaut pas mieux pour tout le monde...

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 : *Terrifier 3, langage Fantomatique 3*

Devon Mac Intire

Soyons honnête, Devon Mac Intire avait une case en moins longtemps avant d'arriver à Whispersland. C'était un gamin renfermé et solitaire. L'un de ses cousins, de douze ans son aîné avait abusé sexuellement de lui alors qu'il n'avait que quatre ans. Personne ne sut jamais ce détail : longtemps avant d'être en âge de s'en souvenir, Devon assassina son grand père à coups de couteau sous l'impulsion du fantôme de Charles Cobett. Il passa le reste de ses jours dans un hôpital psychiatrique.

Le soir de sa mort, il se releva. Plutôt que de quitter la terre, son âme pénétra à nouveau dans son corps, passant un pacte avec quelque noire entité. Dans les quarante-huit heures qui suivirent, il causa le massacre de Thanksgiving, largement mis en scène dans le second opus de la saga de Whispersland.

Une fois passé définitivement de l'autre côté, c'est tout naturellement qu'il se retrouva dans le domaine de Whispersland.

Description : Un type d'une quarantaine d'années, aux cheveux châtain et aux yeux vides. Il porte une blouse d'hôpital et a un grand couteau de cuisine dans la main.

Conseils d'Interprétation : Devon ne sait que marmonner « *ce n'est pas moi qui ai fait ça* » et poursuivre les gens pour les égorger.

Attributs : Pouvoir 2, Finesse 3, Résistance 2
Volonté : 5
Moralité : 5
Vertu : Espoir.
Vice : Violence.
Initiative : 5
Défense : 3
Vitesse : 16
Taille : 5
Corpus : 7
Numina : *Signes Fantomatiques, Disruption Magnétique, Compulsion.*

Emory Silvermane

Emory est une autre victime de Whispersland : enfermé dans un hôpital psychiatrique après avoir poignardé son grand-père, il s'y est suicidé à l'âge de treize ans. Ce qui n'a jamais été élucidé dans son cas c'est que son grand-père avait pour habitude de le corriger à coup de ceinture.

Depuis son arrivée dans le monde des morts, il réside dans le domaine de Whispersland, mais il considère qu'il n'a rien à faire ici. Il ne fait pas partie de cette famille de dingues...

D'un autre côté, risquer de se retrouver nez à nez avec la Horde des Morts Hurlants n'est pas une option très agréable, aussi il espère trouver la paix d'une autre façon...

Description : Emory est un ado aux cheveux roux et aux yeux bleus - enfin, était. Il porte un T-shirt Snoopy, une paire de jeans et des converse. Il a, comme Devon Mac Intire, un couteau dans la main.

Conseils d'Interprétation : Emory oscille entre la phase hurlante et la phase stable. Dans la phase stable, il est capable de communiquer. Dans la phase hurlante, absolument pas.

Attributs : Pouvoir 2, Finesse 3, Résistance 2

Volonté : 5

Moralité : 5

Vertu : Espoir.

Vice : Violence.

Initiative : 5

Défense : 3

Vitesse : 16

Taille : 5

Corpus : 7

Numina : *Disruption Magnétique, Langage Fantomatique.*

Howard Cobett

Howard est un fantôme extrêmement puissant pour son âge. De son vivant, Howard fut confronté tôt à la mort de sa petite sœur, Carolyn. Celle-ci fit une chute depuis le toit de la maison où elle était montée pour voler comme les anges... Il fut le premier à trouver le petit corps sans vie et en conçut une fascination morbide. Il adorait sa petite sœur et il avait besoin de croire qu'il existait de l'autre côté de la mort un endroit où il pourrait la retrouver. Toute sa vie durant, il en conserva le souvenir et une foi inébranlable. Lors de son engagement pendant la première guerre mondiale et ensuite lors de ses voyages, il chercha des traces de cet outre-monde heureux, sans succès. Il en apprit suffisamment sur le monde des morts pour redouter absolument celui-ci.

Mais Howard n'était pas du genre à renoncer, ou du genre qui croit à l'immortalité. Alors il conçut, une fois mort lui-même de recréer autour de lui la maison de son enfance, celle où il avait régné en patriarche des années durant et d'y rassembler tous les membres de la famille. Avec les années, la famille s'agrandit des membres des familles Silvermane, Mac Intire et de celle des personnages - tous ceux ayant des parents qui ont péri à Whispersland. Naturellement, ne crée pas le Paradis qui veut. Le résultat fut donc pour le moins étrange et, aux goûts de certains, insuffisant.

Pour autant, Howard est tout à fait fier de son œuvre - tel l'architecte du Titanic, il ne se rend

pas du tout compte que la protection qu'il croit avoir créée est loin d'être parfaite.

Description : Howard est un homme âgé mais très bien conservé. Il a les cheveux gris, une carrure athlétique et il porte un costume des années quarante, passé de mode, mais extrêmement élégant.

Conseils d'Interprétation : Pour Howard, tout est parfait si tout a l'air d'être parfait. Il n'acceptera sous aucun prétexte de remettre son œuvre en question, ou celle de sa famille.

Attributs : Pouvoir 7, Finesse 5, Résistance 5

Volonté : 12

Moralité : 5

Vertu : Foi.

Vice : Orgueil.

Initiative : 12

Défense : 5

Vitesse : 19

Taille : 5

Corpus : 12

Numina : *Signes Fantomatiques, Fantasma, Possession, communion avec l'environnement (Whispersland).*

Les autres habitants de Whispersland.

C'est à dessein que je n'ai jamais nommé les membres de la famille des personnages des scénarios précédents. C'est votre boulot. Considérez que les fantômes qui hantent Whispersland sont tous issus des scénarios précédents et ont les traits suivants :

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 : *Terrifier 3, langage Fantomatique 3*

La Horde des Morts Hurlants.

Ces fantômes, attirés par l'odeur de la chair vivante ne sont pas exactement les plus sains d'esprit qui soient. Ils ne sont animés que par leur désir de se sustenter de tout ce qui se trouve sur leur route : offrandes, explorateurs de l'autre monde, autres fantômes...

Ci-dessous les statistiques pour un seul fantôme. En essaim,

Attributs : Pouvoir 6, Finesse 1, Résistance 4

Volonté : 10

Moralité : 0

Initiative : 5

Défense : 6

Vitesse : 17

Taille : 5

Corpus : 9

Essence : 10

Numina : Cri de la Banshee, (7 dès - Dépensez un point d'essence, et tous ceux qui entendent le cri sont sonnés, à moins de réussir un jet de *Résolution + Vigueur*), Consommer l'Offrande (ils peuvent se nourrir de sang, si ils mettent la main dessus, lancez *Pouvoir + Finesse*, par succès ils regagnent un point d'Essence), Mangeur de Fantômes (quand il réussit son attaque, le membre de la Horde peut siphonner autant de point d'Essence que de niveaux de santé infligés à sa victime, Terrifier (7 dès).

Les Zombis (autant qu'il faut).

Description : Des cadavres dans un état varié de décomposition.

Attributs : 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).

Orson Woodward

Orson a grandi dans l'ombre de la légende de la mort de son grand père. Cela et quelques autres aventures malencontreuses avec des morts ont achevé de le passionner pour l'occultisme, mais c'est resté chez lui un hobby relativement sain.

Description : Orson est un homme d'une quarantaine d'années, plutôt tendu dans ce scénario. En temps normal, il est tiré à quatre épingles, comme l'exige son métier d'avocats.

Conseils d'Interprétation : Dans ce scénario, Orson est souvent au bord de

l'incohérence, mais en temps normal, quand il n'est pas atteint par une crise grave qui le touche profondément au plan personnel, c'est un homme intelligent, ouvert et posé. S'il survit à ce scénario, il peut devenir un bon allié pour les PJs.

Groupements de Dés :

- *S'y retrouver dans l'autre monde (8 dès)*. Orson a une excellente culture de l'occulte et a étudié longuement les mythes et légendes concernant l'autre monde.
- *Défendre un prévenu (7 dès)*. Orson est un avocat tout ce qu'il y a de compétent.

Bethany Woodward

Bethany a suivi son père à Whispersland, contre son gré. Elle n'aime ni l'endroit, ni l'ambiance. Après le scénario, elle se remettra relativement vite de son horrible expérience et conservera aux personnages joueurs une

Description : Une superbe jeune fille blonde aux yeux bleus. Elle porte une tenue de lycéenne (jeans taille basse et T-shirt moulant, baskets roses).

Conseils d'Interprétation : En réalité, les personnages n'auront guère l'occasion d'interagir avec elle, mais une fois remise elle redevient une jeune fille pleine de vie, calme, posée et très amoureuse de son petit ami.

Groupements de Dés :

- *Courir très vite (5 dès)*. C'est grosso modo tout ce qu'elle sera capable de faire dans ce scénario.
- *Ouvrir les portes du monde des morts (7 dès)*. Bethany est capable d'ouvrir les portes du monde des morts. C'est un atout que vous trouverez dans le *Book of the Dead* (Gatekeeper).

*Les règles sur les fantômes sont issues du Livre de base et du supplément **Ghost Stories**.*

*Les règles concernant les Zombis se trouvent dans le supplément **Antagonists**, p. 22 à 31*

*La nuée de fantômes hurlants sort du **Book of the Dead**.*

*Ce scénario a été conçu en utilisant les suppléments **Book of the Dead**, **Innocents**, **Ghost Stories**, **Antagonists** et **Mysterious Places**.*

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