

Joyeux anniversaire

par FaenyX

3ème prix du
7ème concours

Ce scénario est adaptable à tout type de jeu contemporain (ou presque), flirtant avec le fantastique (ou presque). Mais tout Maître de Jeu un peu motivé réussira à l'adapter (ou presque) à son univers de prédilection...

Ouverture

Les personnages incarnés par les joueurs ne se connaissent pas nécessairement. L'histoire qui suit peut être l'occasion pour eux de se rencontrer et donc de fonder leur groupe.

Préalablement au scénario, tous reçoivent une invitation d'un ami commun, Samuel Granval, avec lequel ils ont lié amitié (au cours de leurs études, de leur parcours professionnel, ou parce qu'ils partagent un loisir commun). Samuel fête son anniversaire et, pour célébrer l'occasion, les invite, dans la maison de campagne qu'il possède, afin d'y passer le week-end. La maison en question lui est revenue à la mort de ses parents, il y a deux ans. Il y a passé son enfance et se contente désormais d'y aller lors de ses vacances.

Soirée d'anniversaire

Les personnages ne sont pas les seuls invités de Samuel. Sont aussi présents :

- Hugues Francard, un collègue de Samuel, colosse carriériste, qui tentera d'épater les autres invités (« j'ai une grosse voiture, j'ai un poste en or, etc., etc. »)

- Andréa Blender, une amie de Samuel qui a accepté son invitation pour lui faire plaisir. En réalité, Samuel est transi d'amour pour Andréa (et celle-ci en est consciente), mais c'est loin d'être réciproque.

La soirée se passe dans une ambiance somme toute agréable : le repas est de grande qualité, le cadre est idyllique, les convives s'entendent bien. Mis à part quelques inévitables fausses notes (Hugues offre, bien entendu, le plus gros et le plus beau cadeau, Andréa reste d'une froideur de marbre vis-à-vis de Samuel,...), tous peuvent considérer que la fête est réussie.

D'ailleurs, après le repas, s'improvise vite une « surprise-partie » où la boisson coule à flots, la musique envahissant la vieille demeure. A cette occasion, Andréa se liera d'amitié avec un (ou une) des personnages (celui avec lequel/laquelle elle a le plus d'affinités). Elle aura cependant le bon goût de ne pas « flirter » sous le nez de Samuel.

C'est tard dans la nuit que tous vont se coucher, épuisés...

Knockin' on heaven door

Au cœur de la nuit, les invités sont réveillés par des coups sourds semblant

venir du jardin. Les PJ (auxquels se joignent Andréa et Hugues) pourront vite localiser les bruits. C'est Samuel qui s'attaque, à coups de masse, au puits (jusque là muré) situé dans le parc. Quand les PJ arrivent pour s'enquérir de ce qu'il fait, il a déjà fini d'ouvrir une brèche dans la paroi et s'est engouffré dans le puits.

Plus étonnant encore, au fond de celui-ci, une lumière orangée semble briller, à des dizaines de mètres en profondeur. Descendant le long des barreaux rouillés, ils finissent par déboucher dans une galerie calcaire, parfaitement sèche, dont les parois sont décorées ici et là de dessins enfantins (on pourra estimer l'âge de leur auteur à 5-7 ans). Les dessins représentent des scènes plutôt gaies (des fleurs, des arbres, des animaux, des enfants jouant, etc.).

Mais nulle trace de Samuel...

En suivant la galerie, les personnages découvrent que celle-ci mène dans un réseau de cavernes toutes plus étonnantes que les autres. Dans l'ordre de leur apparition :

- La première cavité ressemble à une salle de jeux. On y trouve

pêle-mêle des jouets de garçons (voitures, train électrique, petits soldats) et de filles (poupées, dinette). Mais il règne une étrange atmosphère de malaise. L'impression est diffuse, cependant. Si l'on y regarde de plus près, il est possible de constater un certain déséquilibre dans cette pièce. Par exemple, les jouets de Mellie sont plus nombreux que ceux de Samuel, ou en meilleur état. Mais si un PJ procède à ce type d'inventaire, il éprouvera une certaine honte.

- La deuxième grotte est complètement dans l'obscurité. Une présence menaçante peut être facilement ressentie. Des pas, une respiration, plusieurs indices : quelqu'un est là. Mais aucune lumière ne peut vaincre l'obscurité. L'un des PJ sera attrapé et enlevé par ce qui rôde (homme ? monstre ?). Il pousse un grand cri et disparaît. Si les PJ tardent trop à se rendre dans la salle suivante, un deuxième subira le même traitement, et ainsi de suite...
- La troisième caverne est (presque) vide. Un trou béant se situe au centre de la grotte. Au fond de ce trou, un cercueil, de petite taille, en partie recouvert par de la terre. D'ailleurs, un tas de terre et une petite pelle se trouvent en bordure du trou. Si les PJ prennent l'initiative de jeter un peu de terre sur le cercueil, ils ressentiront un intense chagrin, mais aussi une sorte de culpabilité. Comme pour concrétiser cette sensation, en faisant ce geste, ils se saliront (leurs mains seront couvertes de terre, ils en renversent sur leurs vêtements, etc.). Quoi qu'ils fassent, la salissure ne disparaît pas et aurait même tendance à s'étendre si on tente de s'en débarrasser.
- Enfin, en tout dernier, les personnages entrent dans une sorte d'immense chambre d'enfant, et plus exactement, de petite fille. Sur le lit qui trône en son centre, une fillette

blonde câline un ours en peluche. Elle présentera l'ours aux personnages et ceux-ci ressentiront un sentiment de peur et de tristesse intense. Puis, elle s'allonge son lit et s'endort, en serrant son ours en peluche. Mais si l'on se penche sur elle, il est facile de se rendre compte qu'elle ne respire plus, que son cœur s'est arrêté et que sa peau est froide. Accablés de tristesse et de lassitude, les PJ ressentent l'impérieux besoin d'en faire autant. Ils peuvent donc, eux aussi, se coucher : le lit semble s'adapter au nombre de PJ en grandissant au fur et à mesure.

Au moment où ils s'endorment, ils se réveillent, dans leur "vrai" lit.

Note : le personnage qui a été « attrapé » par le « monstre » de la deuxième grotte s'est éveillé le premier. Au contraire des autres, son réveil est brutal et il tremble encore de frayeur.

J'ai encore rêvé d'elle

En fait, depuis leur « réveil » (qui aurait dû être bien plus douloureux, vu les alcools consommés avant), les PJ sont entrés dans le rêve, ou plus exactement, dans le cauchemar de Samuel. Depuis son enfance, ce dernier est hanté par la disparition de sa petite sœur, survenue alors que sa famille occupait la maison. Mellie, la fillette en question, a été enlevée par Karl Labarthe, un tueur en série qui fut abattu par la police sans avoir avoué où il avait dissimulé le corps de sa petite victime. Ce drame a brisé la vie de Samuel et de ses parents, que seule la mort a fini par délivrer.

A son réveil, Samuel sera étrangement triste et facilement irritable. Il mettra sa mauvaise humeur sur le compte d'un déficit de sommeil, mais nous savons qu'il n'en est rien. Il décidera d'aller faire une promenade en bicyclette, et Hugues l'accompagnera, fier de lui montrer son nouveau VTT dernier modèle. Andréa préférera se re-

poser dans sa chambre.

Les PJ peuvent alors profiter de l'absence de Samuel pour explorer un peu la maison. Ils pourront ainsi découvrir :

- Dans un carton, bien caché dans un placard, des photographies et des coupures de presse relatant la disparition de Mellie Granval.
- Dans la bibliothèque familiale, de vieux albums photographiques, où l'on découvre la famille Granval au complet. Chose étrange, la petite fille qui se tient près de Samuel ressemble trait pour trait à celle qu'ils ont rencontrée dans le Rêve. D'ailleurs, sur plusieurs clichés, elle serre contre elle un ours en peluche tel que celui vu dans la grotte.
- Une des pièces que Samuel n'a pas fait visiter à ses invités est la chambre de sa sœur, restée en l'état depuis la disparition de celle-ci. Bon nombre d'éléments de cette pièce (meubles, tableaux, accessoires) furent d'ailleurs retrouvés sous les puits...

Comme pour mal faire, Samuel arrivera alors que les PJ sont en pleine « fouille ». Il se mettra en colère et leur demandera de quitter la maison rapidement. Hugues ne trouvera rien de mieux que d'enfoncer un peu plus les personnages. Heureusement pour eux, Andréa calmera un peu le jeu, attachée qu'elle est aux PJ (et à l'un (e) d'entre eux en particulier). Pour garder celle-ci près de lui encore un peu, Samuel cèdera à ses supplices et laissera un sursis aux personnages.

La clé des songes

En descendant dans les puits, malgré que Samuel s'y oppose, et en dépit des risques, les PJ découvriront la clé du mystère.

Au fond du puits, depuis longtemps asséché, se trouve l'ours en peluche qu'ils ont entrevu lors de leur traversée du cauchemar de Samuel. Mais, bien entendu, il n'y a là nulle galerie, nulle caverne. En confrontant Samuel

piteux état), les PJ provoqueront chez leur ami un tel choc qu'il s'effondrera en larmes, répétant sans cesse « Mellie, Mellie... ».

Les personnages ont de quoi reconstituer la majeure partie du puzzle, maintenant. Ils savent que Samuel est véritablement traumatisé par la disparition de sa petite sœur, mais sa réaction face à l'ours en peluche est étonnante. Au vu de l'état dans lequel est leur ami, c'est à eux de mettre en place les différentes pièces et de comprendre ce qui se passe.

Il y a une vingtaine d'années, Samuel et Mellie se chamaillèrent, comme le font souvent les enfants de leur âge. Le garçon, bien décidé à faire souffrir la petite fille (elle avait, à son goût, la préférence de ses parents) jeta l'ours en peluche de celle-ci au fond du puits du jardin. Mellie décida de partir à la recherche de son jouet favori et partit explorer le parc entourant la maison. Or, un tueur d'enfants rôdait alors dans le secteur. Il s'empara de la fillette. La suite est connue.

On imagine sans mal l'énorme syndrome de culpabilité qui pèse sur la conscience de Samuel. Cette faute qu'il s'attribue, conjuguée à sa présence sur les lieux du drame, a créé le cauchemar qui hante les nuits du jeune homme. Mais cette nuit-là, le destin (et l'esprit de Mellie, qui sait ?) a voulu que d'autres entrent dans le cauchemar de Samuel.

Délivrance

Pour délivrer Samuel de la culpabilité, il faut déployer des trésors de patience et de diplomatie. Les PJ peuvent, par exemple, lui expliquer que c'est probablement le destin qui mit Mellie sur la route de Karl Labarthe, mais ce genre d'argument est assez léger et peu recevable. Ils peuvent également tenter de le convaincre de suivre une psychothérapie, qui portera ses fruits, mais à très long terme. Le meilleur

moyen de libérer Samuel de sa psychose est de lui expliquer, avec conviction, que c'est Mellie elle-même qui pardonne à son frère. D'ailleurs, comme par enchantement, il sera impossible à qui que ce soit de remettre la main sur l'ours en peluche, comme si la petite fille l'avait repris...

* * * * *

Rappel : ce 7^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmt-forum.com/>), sur les éléments donnés par Noctambule (en sa qualité de gagnant du 6^{ème} concours) :

- thème : réalité(s) virtuelle(s) ;
- élément : un élément mignon, trop mignon, adorable, kawaii.