

Synopsis

Toutes les familles s'entendent bien jusqu'au moment des héritages... On se bagarre pour les fourchettes et les couteaux... Mais dans une famille telle que celle des Worth, on se bagarre à coup de fourchettes... pour les couteaux !

L'héritage d'Henry est un scénario prévu initialement pour un joueur et un maître, dans une ambiance musicale oppressante, séparés par une simple bougie. Mais il peut être aussi joué avec 3-4 investigateurs. Dans ce cas, il y aura plus de fourchettes ;) Il faut prendre ce scénario comme un film d'horreur du style huis clos basé sur une ambiance oppressante ;)

Donc pour résumer, les investigateurs vont se retrouver au milieu de l'héritage d'une famille de psychopathes par une terrifiante nuit d'hiver.

Les acteurs : La Gentille Famille Worth

Henry (le mort)

Henry est mort il y a de cela une semaine. Son corps repose dans sa chambre sur le lit. Il s'est suicidé en se crevant les yeux pour une raison assez simple: il était taré ! C'est Winter qui l'a retrouvé un matin allongé sur son lit, mort, dans une marre de sang. Il a extirpé le tournevis de l'orbite gauche et l'a posé sur la table de nuit. Puis il a changé les draps et a laissé le corps dans sa position actuelle, les bras croisés sur le corps. Ensuite, il a envoyé les invitations à la famille.

Avant d'être spectre, Henry était un docteur de campagne assez maladroit qui a envoyé quelques uns de ses contemporains à la morgue... Mais maintenant, il rôde dans sa demeure en attendant sa réunion de famille. En effet, il ne peut s'en prendre qu'aux membres de sa propre famille.

PNJ : Il est invisible et ne peut interagir avec le monde réel que par un unique sort: possession. Il prend alors le contrôle en 1 minute (spasmes, mains autour de la tête,...) de la personne, jusqu'à ce qu'elle meure...

Aldo (fils)

25 ans. Naturalisé italien, lanceur de couteaux. Il a le style mafioso, râblé et brun et est actuellement étudiant à Milan en lettres, ce qui ne le passionne pas le moins du monde. Très susceptible, il est venu là pour pouvoir récupérer des objets de valeur.

PNJ : PV 13 / Couteau 85% 1D4+2+1D4.

Trucs & Astuces : Aldo va se coucher tard et boire un peu. Il va attendre que tout le monde se couche pour faire un petit tour au rez-de-chaussée pour glaner des objets de valeur. Possédé, il reste sournois, discret et se sert de son couteau avec précision ;)

Stuart (fils)

Patibulaire garde du corps (35 ans) de nationalité écossaise, il est un des fils illégitimes d'Henry. Il travaille à la solde d'un pont de la drogue dans les bas quartiers new-yorkais. Il ne parle pas beaucoup et semble dénué de toute émotion.

PNJ : PV 16 / Revolvers (un pour chaque main) cal.45 60% 1D10+2. [5 chargeurs]

Trucs & Astuces : Stuart va se coucher assez tôt mais se relèvera vers 2-3h du matin. Zombifié, il devient une sorte de robot-tueur sans conscience qui tirera sur toute menace.

William (neveu)

A 29 ans, William est un drogué qui se pique à l'héroïne plusieurs fois par jours. Il vit comme un clochard dans la banlieue de Londres. Grand, blond, maigre, il a les yeux fous d'une personne sous pression constante. Il ne travaille pas mais est assez calme... voir énervant.

PNJ : PV 10 / Fusil cal. 22 60% 1D6+2.

Trucs & Astuces : Le fusil se trouve dans sa chambre et appartient à son oncle. Il monte vite dans sa chambre dans laquelle il passe une partie de la nuit à se piquer. Hanté en plus de drogué, il est excessivement dangereux avec le fusil... mais aussi car son subconscient a dérivé et il possède un sort au choix du maître. Vicieux, il fera des prisonniers, les ligotera dans sa chambre pour, dès qu'il en a 2 ou 3, les saigner...

Sue (fille)

Chauve, Sue est une sympathique catcheuse professionnelle taillée dans le roc. Agée de 30 ans, elle n'en a pas pour autant gagné en intelligence !!! Sans avoir bu, elle ne parle pas beaucoup mais fait des bruits incompréhensibles. Après une demi-bouteille d'alcool, c'est une déconneuse reine de la tape virile dans le dos ! Et des blagues grivoises !

PNJ : PV 17 / Lutte 80% 1D4+1D6.

Trucs & Astuces : Elle va se coucher tard après avoir ingurgité des litres d'alcool. Elle ne relève pas durant la nuit... sauf si elle est possédée. Elle se croit alors revenue sur un ring et va

tenter tout ses pires coups: la troisième corde, le marteau-pilon,... Pour cette scène, tentez-le version commentateur à l'accent américain ! "Et oui, elle le pwojette dans la deuxième cowde et..."

Kevin (neveu)

Sorti de l'asile, il est excessivement nerveux... et dangereux. A 22 ans, il a déjà tué de nombreuses personnes âgées en les étranglant. Il vient juste de sortir d'une cure dans un asile près de Boston après que Henry ait payé la rançon pour le faire sortir de prison. Il ne faut surtout pas de lui parler de son passé. Il est assez costaud, brun, les cheveux presque rasés. Le craquement de ses doigts et la caractéristique annonçant qu'il va craquer...: bave aux lèvres, cris, insultes et menaces.

PNJ : PV 16 / Garrot 70% asphyxie.

Trucs & Astuces : Possédé, il craque tout le temps et tente d'étrangler tout le monde, surtout les femmes. Il devient sournois après l'apparition d'une menace ou après avoir été blessé.

Wynona (nièce)

Chirurgienne compétente, elle vient à 28 ans de se faire larguer par son mari donc elle est un peu à cran... Grande femme blonde au charme sophistiqué, elle aime discuter au coin du feu. Sa fille, Agatha (PV 8 (scalpel 50%)) est mignone avec ses boucles blondes et ses petits yeux candides. Gentille, elle ne fait pas de bruit et répond poliment.

PNJ : PV 12 / Scalpel 85% 1D6+2.

Trucs & Astuces : Wynona va mettre Agatha rapidement au lit pour redescendre discuter près du feu. Partie en couille (= possédée ;), elle va tenter quelques opérations à cœur ouvert avec les habitants de la maison. Mais si elle meurt, automatiquement sa fille prend le relais. Idée: retrouver Agatha assise sur sa mère, morte, avec un scalpel dans sa petite main sur lequel est déjà enfilé... un œil... celui de sa mère. Elle s'exclame alors candide: "Maman elle veut p'us jouer avec moi. Tu veux jouer ?..."

Winter

Majordome poussiéreux à l'accent anglais et à la distinction toute "british". Assez âgé, il est grand, dans un costume trois pièces un peu usé. Il est serviable mais déteste les mauvaises manières qu'il corrige avec une claque sur la main dudit fautif.

PNJ : PV 16 / Chandelier 60% 1D6+1D4.

Trucs & Astuces : Hanté par son maître, il ne change pas d'attitude au premier abord. Mais dès qu'un personnage se montre grossier, il le frappe tout en

restant posé avec ce qui lui tombe sous la main, de préférence avec un des nombreux chandelier de la maison.

Le plan (cf. TOC).

L'aventure commence...

Le 20 décembre 1922...
Le Nord de l'Italie, près de Florence...

Florence. C'est ici que ce déroule le 6ème Convention des Ouvrages Antiques. Elle aura lieu dans le théâtre Dell'Oriuolo, Via dell'Oriuolo. Mais les investigateurs n'y arriveront pas... enfin pas ce soir...

En effet, les personnages (s'ils sont plusieurs, ils doivent se connaître ou avoir une raison de faire la route ensemble) sont en route pour cette convention. La condition sine qua non est qu'ils doivent se déplacer en voiture pour s'y rendre. On discute des dernières acquisitions, de la pluie et du beau temps. Le temps justement, à l'extérieur de cette confortable voiture, est glacial et venteux. La tempête de neige qui sévit oblige le conducteur à rouler au pas... La visibilité tombe... La route serpente au milieu des collines couverte d'un épais linceul blanc...

Après une embardée due à une bourrasque plus violente que les autres, dans un "ploch vroummm crac plouchhhh pffffff" et un nuage de vapeur d'eau, la voiture tombe en rade. Ah lala c'est pas d'bol ! Un rapide coup d'œil aux alentours laisse découvrir aux investigateurs la mouise dans laquelle ils se trouvent: au milieu de la tempête de neige, au milieu des collines anciennement verdoyantes et boisées mais qui ressemblent maintenant aux sommets de crânes gigantesques enfouis dans le sol...

Faites-les geler un peu, une pincée de désespoir,... essayez de les faire s'énervier un peu entre eux... il faut de la tension. Les premiers à quitter les abords du véhicule vont marcher quelque peu avant d'entrevoir une lueur au loin: la maison des Worth. Elle est au sommet d'une colline.

Bienvenue chez les Worth

Pourquoi cette réunion ?

L'oncle Henry a invité toute sa jolie famille dans un but bien précis: qu'ils s'entre-tuent ! Son testament précise juste qu'ils doivent passer une nuit dans cette demeure avant que sa fortune et ses biens soient partagés à part égale.

En effet, sa demeure est en quelque sorte hantée par son fantôme et il s'embête ferme ! Alors il va pousser tout ces enfants (les seuls sur lesquels il peut avoir de l'influence) à s'entre-tuer. Le

problème est qu'il y a des pjs au milieu ;
) Pour conclure le scénario, il faut survivre jusqu'au matin (!) alors Henry quitte la maison s'il a au moins tué un Worth et surtout... attendre que tous les membres de la famille soient morts.

Bienvenue

La demeure des Worth est une superbe propriété. La maison est entourée par les collines à perte de vue ce qui fait que l'on ne se sait arrivé chez eux que lorsque l'on passe devant les restes du portail en fer forgé grand ouvert.

La maison en elle-même comporte un étage et un rez-de-chaussée. En pierre, avec sa charpente apparente, c'est une grande maison de style, couverte à l'heure actuelle d'une épaisse couche de neige. Les investigateurs seront reçus par Winter qui leur proposera de passer la nuit dans la maison puisqu'il y a de très nombreuses chambres.

Une fois à l'intérieur, ils s'attendent certainement à la douce chaleur réconfortante des discussions au coin du feu... en fait, ils vont être introduits dans la grande salle à manger dans laquelle la famille au complet est réunie, sauf Kevin qui se repose dans sa chambre. Imaginez une ambiance à la Cluedo ;)

A partir de là, les pjs sont entièrement libres. De votre côté, vous devez vous référer aux caractères de chacun des Worth et de leurs emplois du temps respectifs.

Derniers conseils

- ❖ la tension doit être palpable, aux bords de la paranoïa aiguë.
- ❖ évitez de faire dormir des investigateurs dans la même chambre.
- ❖ laissez-les tenter de trouver des alliés... qui se retourneront contre eux dès que l'occasion se présentera.
- ❖ pour la musique: Le Nom de la Rose (pour l'arrivée), Twin Peaks, puis tous les films d'horreur de la création ;)

Pour le plan de la maison, je suis entrain d'en faire un...