

L'idée était née il y a déjà quelque temps dans le cerveau brumeux de Wolverine : convaincre grâce à ses pouvoirs hypnotiques un réalisateur de film « épouvantable » d'en utiliser le scénario pour le transformer en aventure de rôle. C'est Irvin Yablans, le réalisateur de Prison, qui le premier a succombé. Et c'est André Foussat qui s'est chargé de la mise en jeu. Si cette formule scénario et film vous convient, faites-le nous savoir par courrier (notez bien qu'on ne le lira pas, mais pour caler les chaises... Wolverine).

Les personnages de Chill, presque par "définition", ont déjà eu l'occasion de se mesurer à l'Inconnu, avant même de jouer, avant leur première mission pour la SAUVE. Cette aventure va rompre avec la règle, et vous proposera d'interpréter justement cette première rencontre, dans des conditions quelques peu... inhabituelles. Les joueurs, ici, incarneront des personnages totalement « neufs » vis-à-vis de l'Inconnu et de la SAUVE, et seront vraisemblablement contactés par cette dernière à la suite de leur expérience, s'ils y survivent...

Note au MF : Bien que décrivant pratiquement l'ensemble des actions du film, ce scénario ne privera ni les joueurs ni le MF du plaisir d'aller le voir au cinéma. En effet, l'essentiel du film est plus basé sur des effets spéciaux (parfois de type « gore »...), que sur une intrigue ou un suspense particulièrement insoutenable. Le scénario est assez linéaire, c'est plus une découverte qu'un module à proprement parler. L'ambiance, au début, doit être assez « légère », pour devenir de plus en plus oppressante et invivable. Chaque scène doit être décrite avec le maximum de suspense et d'effets « vocaux » pour que la présence de l'Inconnu soit de plus en plus ressentie par les joueurs. Ne pas hésiter à théâtraliser chaque description, à en rajouter... Lors de chaque action violente, c'est au MF de déterminer l'état exact des victimes, et la réaction des témoins éventuels face à ce qu'il vient de se passer. Toutes les actions de l'entité que les joueurs vont rencontrer sont normalement explicables en termes de « Voie Maudite », c'est au MF de les détailler, s'il l'estime nécessaire. Il est vivement conseillé au MF de lire l'ensemble du scénario avant de se lancer, les diverses scènes pouvant se dérouler dans n'importe quel ordre, à de rares exceptions près. De plus, il aura ainsi une vue d'ensemble de l'intrigue.

Louisiane, USA, Automne 1987.

Une ancienne prison désaffectée, à plus de 250 km de New-Orleans. Pour y accéder, la route chemine entre les champs de maïs, puis longe les marais, et finit par s'y enfoncer sur les 100 derniers km. L'administration, pour des raisons de surpeuplement de ses établissements, a finalement décidé de remettre en état certains de ses vieux pénitenciers, dont celui-ci, Creedmore. Les ouvriers tout désignés pour ce genre de travail sont les forçats eux-mêmes, ceux qui vont par la suite habiter l'endroit. Les joueurs peuvent choisir leurs personnages parmi les prisonniers, mais encore parmi les gardiens, les chauffeurs des camions les ayant conduits jusque là, ou l'intendance de la future prison (cuisiniers par exemple). Certains rôles peuvent être des privilégiés, mais ce n'est pas obligatoire, comme une assistante sociale, un (ou une) journaliste venu(e) couvrir l'événement (il est en effet assez rare de voir une ancienne prison remise à neuf par ses futurs locataires), un prêtre, un médecin et un (ou une) infirmier (ère), un architecte chargé de surveiller la conformité de la remise en état, un électricien de la compagnie d'exploitation de l'état (équivalent local d'EDF), un employé de la Bell Telephone (équivalent à France Telecom), etc, etc...

Le travail de réfection a commencé depuis quelques jours sans encombre, les prisonniers ayant été choisis parmi les éléments les plus calmes. Dans les sous-sols, les hommes au fond d'un couloir partant du fond de la grande salle des chaudières, face à un mur de béton plus récent que l'ensemble de la construction. L'architecte détermine, grâce à ses plans, que derrière ce mur, se trouve l'ancienne salle des exécutions capitales et la chaise électrique, inutilisée depuis plusieurs années, et murée avant la fermeture du pénitencier lui-même(1). Au moment où ce mur est défoncé, alors que rien jusqu'à présent n'a pu sembler bizarre à qui que ce soit, une lumière éblouissante, accompagnée d'un souffle putride, semble jaillir du trou. Quelques fractions de secondes plus tard, l'ouvrier, ou la personne la plus proche du trou, est aspiré violemment vers la pièce ainsi découverte pendant que les portes métalliques des chaudières se mettent à battre et à claquer dans un vacarme assourdissant en lâchant des bouffées de flammes et de fumée âcre. La source lumineuse, semblant alors animée d'une vie propre, quitte la chaise électrique, d'où elle était issue, et traverse le groupe des témoins avant de disparaître dans un mur, sans laisser de traces. Les chaudières s'éteignent, les portes s'arrêtent de battre, dans un silence de mort. A partir de cette première manifestation surnaturelle, alors que le directeur de la prison se refuse obstinément à signaler le fait en haut-lieu, la situation va se dégrader et les événements se précipiter. Quoi que fassent les PJ's, l'équipe d'installation de la Bell Telephone n'arrive pas à établir la communication avec le standard le plus proche et la radio est en panne. Les voitures, si elles démarrent, tombent en panne après 10 à 20 minutes de route, obligeant leurs occupants à refaire à pied le chemin en sens inverse pour revenir vers la prison (attention, celle-ci est à plus de 250 km de La Nouvelle Orléans, en plein bayou). De plus une bonne partie des installations d'eau et d'électricité, trop vieilles (?), tombent aussi en panne, ou grand désespoir des réparateurs qui semblent incapables de remettre en fonctionnement l'ensemble du système. Ils n'arrivent même pas, à localiser la source de ces pannes, qui de plus sont aléatoires (un coup ça fonctionne, un coup ça ne fonctionne plus...). Pendant les jours suivants, les événements décrits ci-dessous vont se produire (au MF de déterminer l'ordre et le moment le plus approprié, en fonction des actions ou des joueurs pour comprendre ce qui arrive).

(1) Aux USA, la peine de mort avait été abolie puis rétablie il y a 12 ans.

Scène 1

L'esprit (car c'en est un...) libéré fait littéralement « cuire » deux bagnards dans leur cachot, transformant ce dernier en four. La température s'y élève rapidement, alors que la porte est, bien sûr, bloquée de l'extérieur. Un des gardiens, ou encore un co-détenu, alerté par les hurlements des deux victimes, arrive in-extremis à manipuler le loquet, se brûlant cruellement la main, pour pénétrer dans la cellule et tirer de la fournaise les deux corps, dont un seul se révélera encore en vie, bien que très grièvement blessé.

Note au MF : si les joueurs tentent d'intervenir, faire en sorte que le « héros » soit l'un d'eux. Cette remarque est valable pour tous les événements, dont l'un ou plusieurs des joueurs peuvent être les héros, ou les victimes, pas seulement les spectateurs. Éviter tout de même les fins tragiques pour les joueurs, pour des raisons évidentes...

Scène 2

Lors d'une tentative d'évasion, par les conduits d'aération, plusieurs détenus se font ligoter par les câbles électriques et les tuyaux divers. Ils assistent, impuissants, à la mise en pièces du corps de l'un d'entre eux par les câbles qui l'étouffent et se resserrent jusqu'à en faire de la viande hachée (beurk !...). Alors que les survivants sont rejetés, quelque part dans les sous-sols de la prison, le paquet sanguinolent est recraché, après avoir été traîné par les câbles qui le retiennent, au dessus des autres forçats et des gardiens, dans le réfectoire où tout le monde est en train de prendre son repas (beurk, beurk !...). A ce moment-là, toutes les montres digitales, y compris celle du mur de la salle de réfectoire, se mettent à clignoter en affichant 19h64 (vous avez bien lu !...). La pendule du réfectoire se carbonise en quelques secondes, dans un nuage de fumée âcre, en lâchant des étincelles.

Scène 3

Quelques personnes peuvent entendre un coup de feu provenant de la salle de repos des gardiens, située juste en dessous du bureau du directeur de la prison. En se précipitant, ils arrivent à la porte et ne peuvent que l'entre-ouvrir, cette dernière étant retenue de l'intérieur... par un enchevêtrement de fils barbelés. Au centre de cette véritable toile d'araignée, hurlant et sanguinolent, un gardien, est en train de se faire égorger. Puis le corps est violemment projeté au travers du plafond, qu'il traverse, et sa tête apparaît au milieu du bureau du directeur, interrompant brutalement la réunion de travail qui s'y déroulait. Détail sordide, le gardien mort tient dans sa main une croix en argent, qui semble provoquer chez le directeur une véritable crise de frayeur démente. Là encore, les montres des témoins indiquent 19h64, en clignotant.

Il est peut-être temps, pour les personnages, d'avoir un certain nombre de ces rêves qui font de Chili un jeu si agréable pour le MF... Remettre ainsi les pauvres joueurs dans la bonne direction, leur donner quelques précieux indices, quel plaisir, sans pour cela briser les mécanismes du jeu... En fait, selon leur degré de réussite à un jeu (secret...) de Perception, ou (Perception + Volonté)/2, au choix, les joueurs feront le même rêve, plus ou moins détaillé. C'est au MF de doser l'information, l'important étant qu'elle soit entièrement distribuée et répartie sur l'ensemble des personnages.

Rêve des joueurs : Cette scène est en fait inspirée du pré-générique du film. Ceci se passe le 12 novembre 1964 (feuilles d'un calendrier qui volent...), un condamné à mort, criant son innocence, est traîné vers la chaise électrique. Quand il y est attaché, un homme, le gardien-chef de l'époque, se penche vers le condamné, et lui arrache la croix qu'il porte autour du coup, déclarant, dans un rictus, que dans son cas, elle ne peut lui servir à rien... Certains pourront peut-être reconnaître ce gardien-chef, il s'agit de l'actuel directeur de la prison, promu à l'occasion de la réfection de rétablissement. C'est encore le gardien-chef que l'on voit, actionnant lui-même l'interrupteur de la chaise. Fin du rêve.

Autres informations (à distribuer avec parcimonie...) : en cherchant dans l'ancien bureau du gardien-chef, on peut trouver un certain nombre de coupures de journaux, plus ou moins anciennes (de 1960 à 1970 environ, date à laquelle la prison a été fermée), relatant toutes les exécutions capitales ayant eu lieu ici. Une bonne Perception permettra de découvrir certains faits, datant de la fin 1964, déclarant que le procès de Charlie Forsythe avait été révisé et l'accusé déclaré innocent, une erreur judiciaire cruelle, etc, etc... Ces faits peuvent être trouvés aussi dans les archives, au milieu de

dizaines et de dizaines de documents à moitié pourris et rongés par les rats, dans les caves de la prison. Parmi les prisonniers envoyés pour remettre les lieux en état, il y a un vieux noir (65/70 ans minimum...), qui a accompagné Charlie Forsythe jusqu'à la chaise et a été le seul témoin de l'action impie du gardien-chef. Terrorisé, il n'a rien dit. Seuls un co-détenu, le prêtre ou encore l'assistante sociale, si elle se montre très persuasive, pourront accéder à cette source d'information. Le prêtre sera bien entendu astreint au secret de la confession... Une nuit (avant l'épisode du gardien égorgé par le fil barbelé), si l'un des personnages, pour une raison ou une autre, veut aller visiter (brrrr...) la salle de la chaise électrique, il rencontrera le directeur, qui semblera en revenir, mais niera y être allé et tentera de convaincre le joueur de retourner se coucher. Si, malgré tout, il va jusqu'au bout de son idée, il trouvera, en évidence sur la chaise, une petite croix en argent.

Note au MF : Il s'agit d'une tentative, infructueuse, du directeur pour exorciser cet esprit qu'il pressent être celui du condamné Charlie Forsythe. Où que soit cette croix lors de la scène 3 (voir plus haut), elle aura disparue et se retrouvera dans la main du gardien mort.

Scène finale (apocalypse)

L'entité cauchemardesque qui hante à présent ce bagne, isolé de tout, au fond des marais d'une Louisiane infestée de moustiques à cette époque de l'année, multiplie les pannes de courant, les ruptures de canalisations ou de systèmes de sécurité. La tension monte et les détenus sont à la fois excédés et effrayés par

vos notes

leur environnement. Profitant d'un moment où les caméras des systèmes de surveillance sont hors service et les portes de leurs geôles ouvertes (fermeture électrique hors d'état), quelques meneurs provoquent une véritable émeute et une évasion générale des bagnards, ainsi qu'un début de massacre des quelques gardiens qui tenteraient de s'interposer. Mais l'esprit assoiffé de vengeance enferme tout ce monde, prisonniers évadés, gardiens, l'ensemble des survivants dans la cour, et bloque les portes, empêchant ainsi toute fuite vers les abris (relatifs) des murs de la prison. Il prend alors le contrôle à la fois des éclairages et des mitrailleuses qui se trouvent sur les miradors encadrant cette cour, et fait feu, sans le moindre discernement, sur tous ceux qui ont le malheur de vouloir tenter quoi que ce soit pour aller débloquent la porte d'accès vers l'extérieur ou grimper sur les miradors. Cette scène (violente, vous en conviendrez...) dure jusqu'à ce que le directeur, rongé de remords et ayant bien entendu compris ce que cherche l'esprit de Charlie Forsythe, se précipite en hurlant au milieu de la cour. A cet instant, les mitrailleuses se taisent, les spots convergent vers lui, un silence inhumain tombe sur la cour, d'où ne s'élève plus que le râle d'agonie des blessés et les soupirs d'angoisse des survivants. Puis, des caves du pénitencier, monte un grondement sinistre qui va en s'amplifiant. Le sol se met à trembler et des pans entiers de murs s'écroulent encore, qui viennent écraser ceux qui étaient assemblés ici. Finalement, dans un rugissement à la fois de soulagement et de haine (note au MF : très difficile à imiter...), le sol se fend et en jaillit une chaise électrique gigantesque, noire et effrayante. Assis sur cette chaise, une forme fantomatique tend les bras, se saisit du directeur, qui hurle à son tour, et dans un éclair de puissance éblouissant, l'électrocute, comme lui-même, jadis, l'avait fait pour Charlie Forsythe... Le vacarme cesse, le courant et l'eau reviennent peu à peu, les survivants de cette horrible scène, accablés, se terrent dans les décombres de ce qui reste de la prison. Au matin où les secours arrivent, alertés par un fermier, ayant de sa fenêtre, au milieu de la nuit, cru voir la foudre s'abattre sur le pénitencier...

A. Foussat avec les conseils avisés de Wolverine...

Coda

La version officielle des faits, donnée quelques jours plus tard par un porte-parole du gouverneur de l'état de Louisiane, différera sensiblement de ce à quoi vous venez d'assister. Il y sera question de révolte des détenus, de sabotage des installations, pour finir par une explosion des chaudières, ayant entraînée la mort de plusieurs personnes, parmi les gardiens et le personnel d'intendance. Un bref communiqué dans le journal local relatera en outre le silence observé par les survivants sur cette pénible histoire, dû au choc, à la fois physique et moral, subit par la plupart d'entre eux. La commission d'enquête, etc, etc... Vous connaissez comme moi la suite.

Ce n'est que plusieurs mois après la fin de cette aventure que vous en avez entendu parler, presque par hasard, dans un petit bar où vous aviez l'habitude de vous rendre pour prendre un dernier verre avant de regagner, seul, votre domicile. Un jeune homme s'est approché de vous et vous a questionné, vous demandant de lui décrire, avec la plus grande exactitude, ce qui s'était réellement passé là-bas. Bien que réticent au début, et presque sans le vouloir, vous avez accepté de parler et, finalement, cet homme vous a appris des choses incroyables, sur l'Inconnu, les pouvoirs mentaux de l'Homme, et tellement d'autres choses encore... Tard dans la nuit, vous étiez, convaincu, au fond de vous-même, et membre de cet étrange organisation, la SAUVE...

Note pour le MF : Ce n'est qu'à partir de là, après un temps d'entraînement, que les personnages pourront apprendre à manipuler la Voie Blanche, s'ils le désirent, et si leurs caractéristiques le permettent.