



Un week-end à la montagne

« un week-end à la montagne » scénario à suite de la toccave, de septembre 2008
(toccave, Lefol, Zog, Sandro, FredH)

L'idée de ce scénario fut abordée par Sandro dans la TOccave, après une première partie de Cthulhu qui ne l'avait pas satisfait. Il vint demander son avis à votre serviteur. Ayant du temps et mûs par l'envie de d'aider leur prochain, LeFol, secondé de Zog et FredH a proposé la rédaction, en direct live, d'un petit scénario « spécial première fois », additionnée de conseils éprouvés pour mettre l'ambiance et complété des aides de jeux ad hoc.

Sandro a demandé un scénario « ambiance peur » mais pas gore.
Voici quelques mots-clés pour cerner l'ambiance requise :

- obscurité
- solitude
- forme dans la pénombre
- grotte
- ésotérisme / occulte

Nous avons donc tenté de reprendre toutes ses idées pour créer son scénario.
Nous avons conçu ce scénario en plusieurs parties, chacune correspondant à peu près à une durée de séance de jeu de manière à ne pas couper l'ambiance. Ce document met en scène la première séance.



JOUR 1 | VENDREDI 7 JUILLET 1922

En route !

Les personnages (nous les appellerons par convention Pjs) se rendent pour un week-end détente dans les Wachusset Mountains, à l'ouest de Boston (l'action se déroule donc aux USA, gardez à l'esprit certains termes, objets ou habitudes typiques). Nous sommes le mercredi 7 juillet 1922 (voir calendrier-météo en aide de jeu), les Pjs sont partis après les cours/ le travail à bord de la Ford T (si il y a de nombreux Pjs ou qu'ils sont riches, il peut y avoir plus de voitures mais 2 me semble un maximum).

Le trajet se passe sans encombres.



Grouper les joueurs:

Il est certain que la première chose à faire est de donner aux personnages une raison d'être ensemble et de le rester. Lors de mes parties, j'use de nombreux artifices, mais c'est une autre histoire. Le plus simple reste encore de décider arbitrairement, mais de manière logique, qu'ils se connaissent et partent en vacances ensemble. L'explication n'est pas dure à trouver: pour Sandro, les PJ sont des copains d'université. Peut être sont ils même membres de la même Fraternité, ou d'une association sportive ou culturelle ...

Le trajet :

Ne mettez pas en scène « l'Horreur » d'entrée de jeu. Le but de la partie est de mettre les joueurs à l'aise.

Puis, subitement, la situation confortable se transformera en une suite d'événements étranges et déstabilisants.

JOUR 1 | VENDREDI 7 JUILLET 1922

L'arrivée au chalet

Les joueurs arrivent à leur chalet de location à la tombée du jour, soit vers 20h. Le chalet (plan en aide de jeu) est une bâtisse typique en bois clair, sur 2 étages avec l'arrivée d'un câble électrique sur un des cotés (c'est vraiment tout confort). A peine arrivés, ils trouvent la porte non verrouillée et voient de la lumière à la fenêtre.

Un hôte inattendu

A l'intérieur, une douce chaleur les accueille, accompagnée d'une excellente odeur de repas. Un homme, âgé d'une quarantaine d'année et vêtu d'une manière un peu désuète, les accueille, en s'excusant de sa présence. Il se présente comme le précédent locataire qui devait partir ce jour, mais il n'a pas eu « le coeur de prendre la route ». Enfin, après avoir promis de quitter les lieux le lendemain matin de bonne heure, il propose aux Pjs de leur faire visiter le chalet et de partager repas et soirée. L'ambiance s'avère fort sympathique, la soirée se déroule tranquillement et chacun va se coucher de bonne humeur.



JOUR 2 | VENDREDI 8 JUILLET 1922

Un réveil comme on les aime

Au réveil, le décor a changé ! les personnages s'éveillent dans des lits aux draps moisis, les murs sont gris et le sol est couvert d'une épaisse couche de poussière grasse et collante. Dans la cuisine, sur la table, les restes du repas sont pourris et rongés par les vers. Il semble que cette demeure n'a pas été habitée depuis de nombreuses années !

Disparu dans la tempête ?

Dehors, une épaisse couche de neige à recouvert la vallée. Sortir n'est pas envisageable car tempête commence à faire rage. Le temps vire au dangereux pour les imprudents qui tenteraient une sortie. Incroyable, de la neige en juillet !!

Laissez les Pjs chercher leur hôte de la veille, celui-ci a disparu. C'est étrange, il n'a laissé aucune marque de son passage et pas une empreinte dans la neige ...

La journée se déroule dans l'attente de la fin de la tempête. Chacun s'occupe comme il peut.



La soirée

Dans la prolongation du voyage, elle doit être sympathique. L'homme répond aux questions patiemment et gentiment. il propose même une partie de cartes. Mangez, jouez véritablement la partie avec les joueurs intéressés mais pas trop longtemps. Vous aurez peut être l'impression de perdre du temps mais vous mettez vos joueurs à l'aise et donnerez du relief au lieu.

Si ils tentent de partir :

Au cas ou certains PJs tenteraient une sortie malgré la météo, usez de toutes les ficelles pour les ramener au chalet. Froid, blizzard, gelures, impossible de voir à 10 mètres, la neige est trop profonde pour s'y déplacer sans raquettes ... Et si par bonheur ces personnages sont des athlètes chanceux et inconscients, ils arrivent à leurs voitures qui se révèlent franchement enneigées ! En plus, pas un véhicule ne daignera démarrer ...

JOUR 2 | VENDREDI 8 JUILLET 1922

Une nuit de folie !

Après le dîner du soir, alors que les personnages ont mangé et que la nuit est tombée, vers 21h, tout le monde est réuni autour de la table du salon. On dispute une petite partie de cartes en dissertant sur la pluie et le beau temps. Soudain, gros coup de vent fait trembler la maison. Le feu, ainsi que toutes les sources lumineuses s'éteignent, y compris la lumière électrique.

Passé les premiers instants de panique amusée, le temps de trouver une source de lumière précaire (voir encadré), des bruits de pas se font entendre ainsi qu'une voix d'enfant qui chante une comptine à l'étage.

Les personnages voudront sans doutes monter voir...

Une étrange apparition

Arrivés à l'étage, ce dernier semble plus « frais » que le matin, le papier-peint et les tapis sont propres. La porte d'une des chambres est entre-ouverte. L'intérieur est meublé et décoré pour une petite fille. Parmi les affaires de l'enfant, on peut découvrir une photo en médaillon (voir pièces jointes) où posent père, mère et fille avec la date suivante : 1871 !

Une fois les Pjs dans la pièce, une petite fille entre à son tour et ferme la porte derrière elle. Puis, ignorant les Pjs, elle joue à la poupée. Elle ne réagira à aucune sollicitation, ne semble pas voir les PJs, et ceux qui voudraient la toucher ou créer un contact physique passent au travers : c'est un fantôme !

Après quelques minutes, la porte s'ouvre à nouveau sur l'homme du premier soir, lequel dit à l'enfant qui semble être sa fille (voir photo jointe) : « Suzie, il va falloir y aller, on va être en retard ! ». Il a les traits tirés et semble au bord des larmes. Il la prend par la main et tout deux se dirigent tout deux vers les escaliers. Toute tentative de communication ou d'interaction se solde par l'absence totale de réaction de ces deux personnes. Arrivés au bas des marches, ils s'évaporent. La lumière revient et le feu de la cheminée réapparaît.

La carte au trésor ?

Tout semble normal, à part sur la commode de l'entrée où repose une carte bien réelle des environs, marquée d'une croix. (voir les aides de jeu).



La terreur dans la nuit ou le simulationnisme en jdr

Je conseille de jouer dans une pièce sombre, la nuit, ou avec toutes les sources de lumières occultées et juste une lampe de faible intensité (halogène, petite lampe de chevet ...).

Si un événement du scénario plonge les personnages dans l'obscurité, coupez véritablement la lumière à vos joueurs et laissez les dans le noir ! Déclenchez alors certains éléments d'ambiance, telle que la comptine fournie en aide de jeu. Puis laissez les personnages chercher des allumettes. Une fois trouvées, donnez de vraies allumettes et une bougie à vos joueurs ! Effets garantis !

Qui passe devant ?

L'appel de Cthulu est un jeu d'ambiance dont l'un des buts est de déstabiliser et d'instiller le doute.

Repensez à vos frayeurs d'enfant, faites appel aux peurs irrationnelles : le noir, les bruits bizarres, la description de textures ou odeurs désagréables.

Utilisez quelques événements simples mais spontanés ou inattendus : une porte qui claque, une lumière qui s'éteint, un bruit de pas, etc ...

Et si les joueurs semblent blasés ou héroïques, glissez le doute dans leur esprit grâce à certaines questions simples d'apparence: qui passe devant pour monter à l'étage ? Qui monte la garde ?

JOUR 3 | VENDREDI 8 JUILLET 1922

Bien dormi ?

Après une courte nuit, les Pjs s'éveillent. La neige a disparu comme par enchantement. Ils pourront quitter cette étrange chalet, reprendre leur voiture et rentrer à Boston en début d'après-midi.

Mais ...

La grotte au merveilles

Si la carte les intéresse, la croix correspond à l'entrée d'une grotte située à quelques dizaines de minutes à pied du chalet. L'entrée est aisément trouvable car juste camouflée de quelques branchages. Après un étroit boyau, on débouche dans une salle de grande taille. Là, les personnages peuvent découvrir des dizaines de « concrétions ovoïdes » couvertes de quartz, reposant à même le sol. Elles mesurent 1 pied de haut (environ 31 cm) pour 2-3 pouces (environ 6 à 10 cm) de diamètre et doivent peser dans les 40kilos. Elles semblent juste poser sur le sol et il est possible de les faire tomber ou basculer. Décrivez ces objets de manière à susciter l'envie d'en emmener un. Laissez faire les PJs qui voudraient s'emparer de certaines de ces merveilles géologiques.

Des paysans vindicatifs

En ressortant, ils sont attaqués par deux hommes habillés en paysans. Armés de couteaux et des gourdins (à moduler selon la difficulté), ils préféreront tuer les PJs ou mourir, plutôt que d'expliquer leur geste. Impossible de savoir qui ils sont et pourquoi ils attaquent. Une fois ce problème résolu, les PJs seront libres de rejoindre leurs douces demeures. ...



!! Pour le Gardien !!

Il y a 30 ans, Edouard Maltier, a sacrifié sa fille pour permettre l'éclosion d'un oeuf de Chtonien. Ces événements monstrueux, l'angoisse de la petite fille, ont laissé leur empreinte dans le chalet. Il n'y a rien à y faire. Détruire le chalet effacera ces horribles rémanences mais on ne peut plus rien pour empêcher ce crime abominable.

*Par contre, un autre problème subsiste. En effet, il reste d'autres oeufs de Chtonien. Ce sont ces étranges et magnifiques concrétions couvertes de quartz... Découvrir la grotte et ces oeufs maudits pourrait déclencher la colère du chthonien éclos et des cultistes humains qui en protègent les alentours.
(voir l'attaque des « paysans » en fin de jour 3.)*

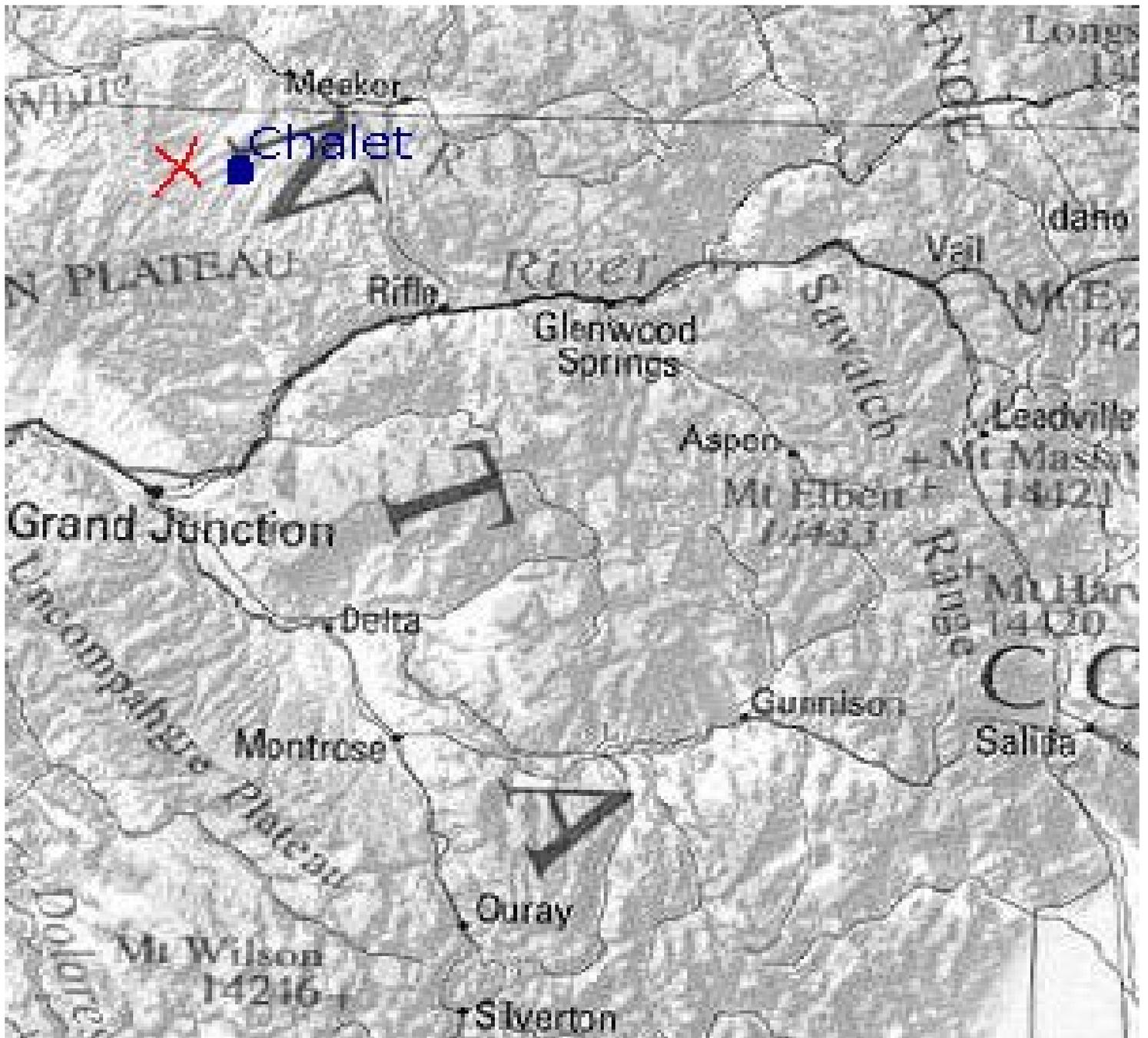
Le pire est à craindre si les personnages emportent un ou plusieurs de ces oeufs ! Cette éventualité sera développée dans les épisodes suivants de ce scénario...



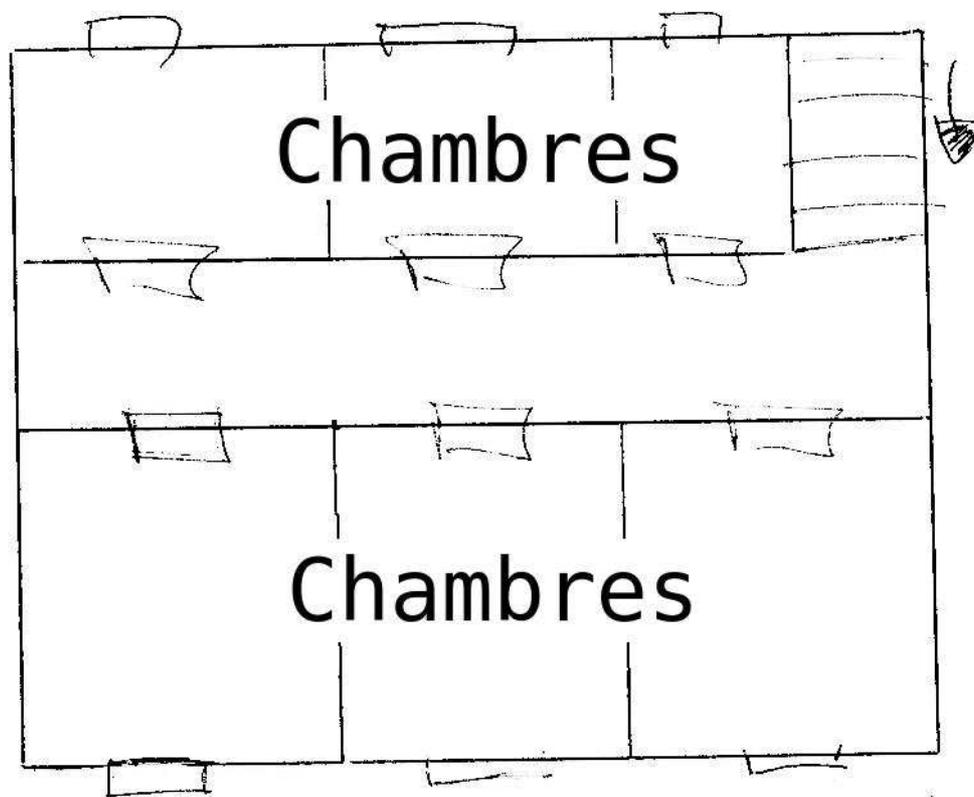
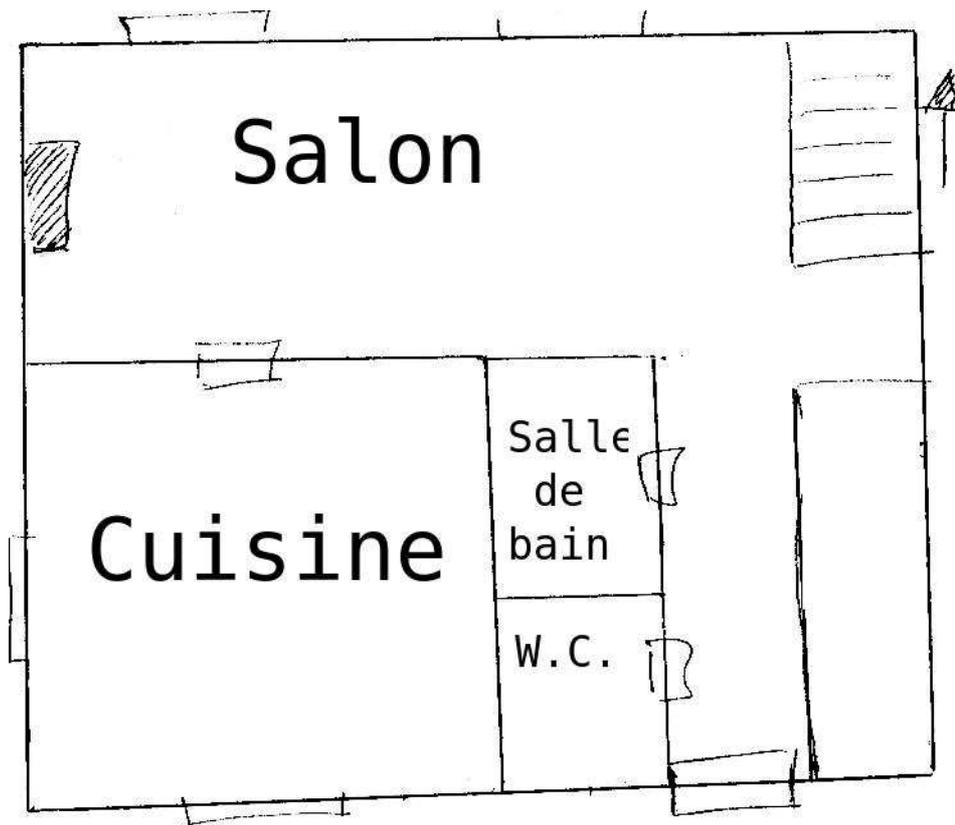
Aides de jeu

Calendrier de l'aventure:

Jour	Lever coucher du Soleil	Temps
Vendredi 7 juillet 1922	7:48 – 20:08	Gris couvert
Samedi 8 juillet 1922	7:48 – 20:08	Tempête de neige
Dimanche 9 juillet 1922	7:49 – 20:07	Soleil



Aides de jeu



info style

si vous voulez vous inspirer du schéma pour d'autres productions toccave

titre: Tahoma 14 intro: monotype corsiva 14 encarts : monotype corsiva 11 corps de texte : Tahoma 12