

SANITARIUM

DOCUMENTS A L'INTENTION DES ORGANISATEURS



Scénario de Jean-Bruno Granjon
Indices réalisés par Christophe Mazuyet

Contacteur l'auteur : jbgranjon@yahoo.fr

Sommaire

Questionnaire pour les joueurs	3
Consignes à donner aux joueurs lors du briefing	4
Résumé de l'intrigue.....	6
Personnages : synthèse	9
Les événements précédant le début de la soirée	10
La prophétie.....	11
Les événements qui peuvent se produire ce soir.....	12
Events Cheryl	14
Events Laura	15
Pouvoir spécial de Cheryl.....	15
Fox Steinfield	16
Cheryl Martins	19
Deborah Anderson	23
Gordon Thomas.....	26
John Stevenson.....	30
Alan Fischer.....	35
Morgan Walker	39
Laura.....	43
Tom Spicey.....	46
Samuel Dickinson.....	50
Indices	53
Indices à placer au début du jeu	64
1 ^{ère} vague d'indices	66
2e vague d'indices.....	66

Questionnaire pour les joueurs

Vous pouvez distribuer ce questionnaire aux joueurs afin de préparer le casting.

Vous souhaitez plutôt jouer : un gentil, un méchant, une personne neutre ?	
Vous souhaitez plutôt jouer un adulte ou un enfant ?	
Vous souhaitez plutôt un rôle d'ambiance ou un rôle d'enquête ?	
Vous souhaitez plutôt un rôle extraverti ou introverti ?	
Vous souhaitez plutôt jouer une personne de la clinique ou une personne extérieure à la clinique ?	
Vous avez peur du noir ?	
Vous êtes claustrophobe ?	
Les histoires de fesses, ça vous chauffe ?	
Seriez-vous capable de travailler dans une boucherie ?	
Vous préférez un personnage : calme, normal, impulsif, violent ?	
Avez-vous déjà volé quelque chose à quelqu'un ?	
Vous aimez les gaufres ?	
Vous préférez jouer : un fourbe ou quelqu'un d'honnête ?	

Consignes à donner aux joueurs lors du briefing

Rappels communs

1er rappel : ce n'est pas parce que quelque chose est en jeu que c'est forcément utile (il y aura des indices d'ambiance ou des indices plus ou moins utiles selon les personnages)

2e rappel : vos personnages ne sont pas là pour "partir à la recherche des oeufs de Pâques". Quand vous ramassez un objet, demandez-vous si ce dernier est vraiment utile à votre personnage (soit directement, soit comme monnaie d'échange).

3e rappel : prenez soin des indices, pour qu'ils soient réutilisables pour une prochaine partie

4e rappel : surtout, ne vous demandez jamais qui est PJ et qui ne l'est pas en cours de jeu. Déjà parce que vos personnages ne se posent pas ce genre de question. Et ensuite parce que vous êtes quasiment certains de vous tromper et donc de partir sur des fausses pistes. Laissez-vous porter par l'histoire et non par les règles...

Informations complémentaires à destination des membres du personnel et des patients

La clinique comprend les pièces suivantes :

- la cuisine
- le salon (souvent utilisé comme salle de jeux pour les enfants)
- le bureau de John Stevenson (qui fait office de chambre et de bureau d'auscultation pour ce dernier). Le matériel médical et une petite bibliothèque se trouvent également dans cette pièce.
- la chambre du gardien, Tom Spicey
- le dortoir des enfants (avec une partie pour les filles et une partie pour les garçons)
- la chambre d'Alan et de Walter
- la chambre de Deborah
- le bureau de James Murdock (qui fait office de chambre pour ce dernier)
- un grenier qui a été condamné pour des raisons de sécurité

Il n'y a qu'une seule porte permettant d'entrer et de sortir de la clinique. Les autres portes de sortie (qui existent en réel) ne doivent pas être considérées comme des portes mais comme des murs. Tous les membres du personnel (James, John, Alan, Deborah, Tom et Walter) possèdent bien entendu une clef de cette porte qui est toujours fermée par sécurité (pour éviter que les enfants ne s'enfuient).

Les fenêtres sont toutes, sans exception, munies de barreaux afin d'empêcher les enfants de s'enfuir. Ces barreaux sont TRES solides. Il est donc impossible de passer par une fenêtre.

Le garage est en jeu (voitures comprises sauf mention "hors jeu").

Toutes les portes des pièces de la maison sont ouvertes par défaut (sauf le grenier qui est condamné), ceci par sécurité afin d'éviter qu'un enfant s'enferme dans une pièce. Seules exceptions : les toilettes et la salle de bain qui peuvent être fermées de l'intérieur (mais pas de l'extérieur).

Toutefois, toutes les portes porteront une mention "ouvertes/fermées" (en recto/verso) sur leur poignée. Regardez bien cette mention avant d'ouvrir la porte (sauf si celle-ci est déjà grande ouverte). En effet, il est possible d'ouvrir/fermer des portes grâce à certaines compétences comme crocheter voire certains objets.

Les ouvertures verrouillées (tiroirs, coffres, conteneurs...) seront précisées sur l'objet en question. Par défaut, si rien n'est marqué (sauf mention hors jeu), vous pouvez ouvrir. Sinon il vous faudra la clef ou une compétence adéquate.

Les cadenas ne sont pas crochetables.

Il n'est possible de crocheter une serrure qu'avec une source de lumière suffisante (il faut pouvoir voir la serrure).

Si vous voulez défoncer une porte, il vous faut la compétence et appeler un orga. Défoncer une porte fait du bruit, est définitif (on ne peut plus refermer la porte après) et il est possible que certaines portes ne soient pas défonçables (d'où la présence obligatoire d'un orga).

Les personnes extérieures à la clinique ignorent tout cela, ils le découvriront en jeu. Il est toutefois de tradition de faire visiter les lieux aux entrants.

Informations complémentaires à destination des personnes extérieures à la clinique

Vous arriverez en cours de partie (10-15 min après le début du jeu environ)

Vous patienterez dans la voiture (qui se trouvera physiquement dans le garage). Vous serez hors jeu le temps d'arriver sur les lieux. Profitez-en pour relire vos fiches de perso. Un orga vous préviendra quand vous commencerez le jeu.

Vous ne connaissez pas les lieux (mais vous pouvez toujours demander à ce qu'on vous les présente en jeu).

Toutes les portes porteront une mention "ouvertes/fermées" (en recto/verso) sur leur poignée. Regardez bien cette mention avant d'ouvrir la porte (sauf si celle-ci est déjà grande ouverte). En effet, il est possible d'ouvrir/fermer des portes grâce à certaines compétences comme crocheter voire certains objets.

Les ouvertures verrouillées (tiroirs, coffres, conteneurs...) seront précisées sur l'objet en question. Par défaut, si rien n'est marqué (sauf mention hors jeu), vous pouvez ouvrir. Sinon il vous faudra la clef ou une compétence adéquate.

Les cadenas ne sont pas crochetables.

Il n'est possible de crocheter une serrure qu'avec une source de lumière suffisante (il faut pouvoir la serrure).

Si vous voulez défoncer une porte, il vous faut la compétence et appeler un orga. Défoncer une porte fait du bruit, est définitif (on ne peut plus refermer la porte après) et il est possible que certaines portes ne soient pas défonçables (d'où la présence obligatoire d'un orga).

Résumé de l'intrigue

À remettre aux joueurs en fin de partie

L'histoire commence il y a 20 ans. Tom Spicey est embauché comme gardien de l'immeuble, à l'époque une sorte de monastère franciscain. Après plusieurs années d'une vie dissolue (alcool, virées nocturnes et boulot effectué à la va-vite), Tom va être confronté à un événement qui va marquer sa vie entière : le sacrifice d'un bébé par un moine.

Il y a 11 ans, ce moine franciscain découvre dans le grenier du monastère une amulette maudite et un grimoire de magie noire. Cette amulette va peu à peu le corrompre afin de réaliser un rituel complexe : la prophétie.

« Pendant 6 mois, une mère son enfant de litanies bercera
Puis seule et sans aide au monde le mettra
Dans un ultime soupir, son dernier souffle rendra
Et son enfant enfin, donné au sacrifice sera.

Son sang sur l'amulette 10 années coulera
Par 4 âmes sous ce toit la nourrir il faudra
Pour qu'enfin s'accomplisse ici-bas
La prophétie des ombres que rien n'arrêtera. »

En d'autres termes, la prophétie comporte 4 étapes :

- la préparation du bébé sacrifié pendant 6 mois durant lesquels la mère doit bercer son enfant de litanies sataniques
- l'accouchement durant lequel la mère doit accoucher elle-même et sans assistance de son enfant puis mourir
- le sacrifice de l'enfant dont le sang doit nourrir l'amulette pendant 10 ans
- l'assassinat de 4 âmes sous un même toit que le sacrifice de l'enfant

Il y a 10 ans, la petite amie d'Alan Fischer, Lisa, se fait kidnapper par le moine. Elle est enceinte de 3 mois, mais Alan ne le sait pas. Le moine utilise alors un des rituels contenus dans le livre de magie noire : le rituel de possession vaudou. Sous contrôle, Lisa est séquestrée pendant 6 mois, marmonnant des litanies à son futur bébé. Puis Lisa accouche seule et meurt un peu plus tard. Le moine récupère le bébé puis procède au rituel pour nourrir l'amulette du sang du nourrisson. Les 3 premières étapes de la prophétie sont ainsi accomplies. Il ne reste alors plus qu'à donner 4 âmes à l'amulette.

C'est à ce moment précis que Tom Spicey intervient, neutralise le moine mais arrive trop tard pour sauver le bébé. Il s'en voudra toute sa vie et changera alors de comportement et de style de vie.

La police ne retrouvera pas l'amulette qui « se cache » provisoirement le temps de l'enquête. Elle peut en effet prendre n'importe quelle apparence... Mais Tom Spicey condamne l'accès au grenier et l'amulette se retrouve enfermée sans aucun moyen d'action. Elle attendra 10 ans pour agir...

Les Franciscains partent de l'immeuble. James Murdock le rachète pour une bouchée de pain. John Stevenson et James Murdock créent la clinique Silencio et Tom Spicey devient gardien de la clinique.

Alan Fischer, après la disparition de sa petite amie, pense au suicide mais grâce à l'aide d'un prêtre reprend goût à la vie. Il étudie quelques années pour devenir lui-même prêtre mais change d'avis au dernier moment. Il tombe par hasard sur une annonce de la clinique Silencio qui recherche alors un animateur. « Si ces enfants avaient besoin de quelqu'un pour veiller sur eux, j'avais moi-même besoin de ces enfants pour continuer mon petit bonhomme de chemin. » se dit-il. Ainsi, il se fait embaucher il y a 5 ans à la clinique, la même année que Walter Stuart, le cuisinier.

Il y a deux ans arrive Morgan Walker. Un autiste à l'imagination débordante. Le docteur Stevenson va le soigner petit à petit pour qu'il puisse communiquer avec les autres.

Il y a un an, Samuel Dickinson, sous l'influence de sa 2^e personnalité, traumatise Cheryl Martins en l'agressant. Cette dernière en sera profondément affectée et évitera désormais tout contact physique. Ce traumatisme sera à l'origine de ses pouvoirs. La même année, Gordon Thomas arrive à la clinique.

Il y a 6 mois, les parents de Nina Mayers (Laura) sont assassinés lors d'un vol. Laura parvient à s'enfuir mais est renversée par une voiture et perd la mémoire. Elle rentre à la clinique peu après, amnésique.

Il y a 3 mois, Samuel Dickinson tue son chat et rentre à la clinique.

Il y a 1 mois, Morgan Walker, après avoir essayé pendant des semaines d'ouvrir le cadenas du grenier en faisant les combinaisons une par une, découvre l'amulette dans le grenier. Cette dernière prend provisoirement son contrôle. Morgan va alors chercher le livre de magie noire (caché initialement dans une trappe du monastère, avec la poupée vaudou que l'on retrouve en cours de jeu – poupée qui a servi à contrôler Lisa) et le place dans la bibliothèque. L'amulette reste au cou de Morgan sous la forme d'un collier à bonbons. Il n'en gardera aucun souvenir. John Stevenson découvre le livre de magie noire dans la bibliothèque. Le plan de l'esprit habitant l'amulette est simple : corrompre John Stevenson et obtenir 3 nouvelles âmes.

Il y a 15 jours, John Stevenson, corrompu par le livre de magie noire, tente un rituel pour faire retrouver la mémoire à Laura. James Murdock intervient et critique vivement l'attitude de John Stevenson. À noter que ce rituel à moitié terminé permettra à Laura d'avoir des flashes durant la soirée. John Stevenson, furieux d'avoir été stoppé par son associé, et dont la haine est amplifiée par la corruption du livre de magie noire, décide de se débarrasser de James via le rituel de possession. Il s'agit du même rituel que le moine a utilisé pour contrôler Lisa. John commande alors une poupée vaudou.

Il y a une dizaine de jours, Cheryl Martins fugue après avoir découvert ses terrifiants pouvoirs.

Il y a une semaine, Cheryl Martins est recueillie dans un hôpital puis par le FBI. John Parker (le boss de Fox) affecte Fox Steinfield pour protéger Cheryl, mais transmettra en parallèle l'info sur le potentiel et les pouvoirs de Cheryl au KGB (c'est en réalité une taupe). Cette dernière possède en effet un don de visions qu'elle ne sait pas contrôler.

Les parents de Laura sont enfin retrouvés morts enfermés dans leur appartement par le FBI.

L'amulette a besoin de se nourrir pour augmenter ses pouvoirs. Elle pousse alors Morgan à devenir frère de sang avec Samuel puis se nourrira régulièrement du sang de Morgan (c'est pour cela que la blessure de Morgan n'est toujours pas cicatrisée alors que celle de Samuel l'est).

Le 12 septembre, Deborah Anderson (alias Petra Gargarin, agent du KGB) se débarrasse de Cybill avec l'aide de Sergei, son coéquipier. Le 13 septembre, elle se fait embaucher comme infirmière à la clinique en séduisant James Murdock. Son objectif est de récupérer des informations sur Cheryl et de la kidnapper si ses pouvoirs sont vérifiés.

Le 14 septembre, Gordon Thomas trouve le livre de magie noire et arrache une page du livre : le rituel de cauchemar.

Le 16 septembre, Deborah Anderson reçoit le message de Sergei par courrier précisant que Fox Steinfield accompagne Cheryl Martins. John Stevenson reçoit la poupée vaudou qu'il a commandée.

Le matin du 17 septembre, Deborah Anderson fait un prélèvement sanguin à tous les enfants présents dans la clinique sur ordre de John Stevenson qui doit récupérer du sang frais de Samuel Dickinson qu'il va contrôler pour tuer James Murdock. Pour accomplir le rituel, il a en effet besoin d'une poupée vaudou, du sang frais de la victime et d'un objet lui appartenant. John Stevenson donne du placebo à Samuel depuis quelque temps pour l'affaiblir et le contrôler plus facilement.

Le 17 septembre, à 18 heures, Gordon Thomas, ne supportant plus son quotidien, passe à l'action. Il accomplit le rituel de cauchemar pour remodeler cette clinique de fous à sa convenance. Il tue le cuisinier (il ne peut pas supporter que ce dernier fasse constamment des épinars), prend la place du directeur pour agir à sa guise et fricoter avec l'infirmière et il fait disparaître les documents du bureau de John Stevenson par prudence.

Au début de la soirée, 2 âmes ont déjà été offertes à l'amulette : celle du moine et celle du cuisinier. Il reste 6 heures avant la fin du compte à rebours de 10 années. Si avant minuit, 2 personnes sont tuées dans la clinique Silencio, la prophétie prendra effet, l'amulette prendra le contrôle total de son porteur avec l'intégralité de ses pouvoirs et détruira tous les joueurs. Il y a de fortes chances pour que James Murdock soit tué par Samuel via le rituel de possession vaudou durant le jeu... Reste donc 1 victime à trouver...

En cours de jeu, le cauchemar de Gordon va soit se briser, soit s'altérer, le rituel étant difficile à maintenir dans la durée. La symbolique de la boîte bleue et de la clef bleue est liée au passé de Gordon traumatisé par les enfermements qu'il a subis par ses parents. Il en est devenu claustrophobe et ne peut supporter d'entendre le bruit d'une clef tourner dans la serrure. Une fois le cauchemar de Gordon terminé (à l'ouverture de la boîte bleue / à la mort de James Murdock) ou altéré (à la mi-soirée), l'amulette va alors prendre le relais et prolonger le cauchemar en générant de multiples hallucinations... Ceci en vue de provoquer un meurtre pour récupérer la dernière âme nécessaire à la prophétie.

L'esprit de la fille de Lisa intervient durant la partie pour « aider » à sa façon Alan à comprendre... Une de ces manifestations, c'est ce qu'entend Alan durant une hallucination « Aide-moi papa ! ». Mais la manifestation principale, c'est Laura... Elle communique en effet avec cette dernière en lui faisant remonter des souvenirs qui se superposent à ses vrais souvenirs. Laura revoit en effet progressivement la scène de l'assassinat de ses « vrais parents » (les Mayers) et en parallèle le passé de la fille de Lisa (l'accouchement, l'assassinat du bébé). Ce mélange des souvenirs se manifeste aussi au niveau physique puisqu'une tache de naissance va apparaître sur l'épaule de Laura, la même que celle d'Alan... Il appartiendra à Laura de choisir/découvrir qui elle voudra être...

La suite, c'est vous qui l'avez écrite...

Personnages : synthèse

La soirée se déroule le 17 septembre 1990.

Nom	Vrai nom	Date de naissance	Age	Date d'entrée dans la clinique
Fox Steinfield		12/06/1940	50 ans	17/09/1990
Cheryl Steinfield	Cheryl Martins	16/09/1980	10 ans	17/09/1990
Deborah Anderson	Petra Gargarin	26/01/1963	27 ans	13/09/1990
Gordon Thomas		09/03/1977	13 ans	01/09/1989
John Stevenson		13/07/1946	44 ans	01/12/1980
Samuel Dickinson		03/02/1980	10 ans	15/06/1990
Alan Fischer		22/10/1949	40 ans	01/09/1985
Morgan Walker		11/05/1977	13 ans	05/09/1988
Laura	Nina Mayers	07/08/1980	10 ans	15/03/1990
Tom Spicey		05/09/1945	45 ans	01/12/1980
James Murdock		17/01/1942	48 ans	01/12/1980
Walter Stuart (PNJ)		02/07/1960	30 ans	01/09/1985

Gordon Thomas / James Murdock sera joué par le même joueur.

Afin d'assurer la fluidité du jeu, la mise en place des événementiels et l'interprétation des PNJ, 3 organisateurs sont nécessaires.

Les organisateurs devront interpréter les PNJ suivants :

- Walter Stuart (lors de la scène d'intro)
- Éventuellement James Murdock (si ce dernier n'est pas assassiné lors du retour de Gordon)
- Le moine (lors d'un événementiel)
- Éventuellement l'esprit de l'amulette possédant un PJ à la fin du jeu (si un meurtre a été accompli)
- Éventuellement Serguei si Deborah Anderson le décide durant l'épilogue

Les événements précédant le début de la soirée

17/09/1990 à 18 heures	Début de la soirée – Gordon vient de lancer le rituel de cauchemar
17/09/1990 au matin	Deborah Anderson fait un prélèvement sanguin à tous les enfants présents dans la clinique.
16/09/1990	Deborah Anderson reçoit le message de Sergei par courrier précisant que Fox Steinfield accompagne Cheryl Martins. John Stevenson reçoit la poupée Vaudou qu'il a commandée.
14/09/1990	Gordon Thomas trouve le livre de magie noire et arrache une page du livre.
13/09/1990	Deborah Anderson se fait embaucher comme infirmière à la clinique.
12/09/1990	Deborah Anderson se débarrasse de Cybill avec l'aide de Sergei.
Il y a une semaine	Cheryl Martins est recueillie dans un hôpital puis par le FBI. John Parker affecte Fox Steinfield pour protéger Cheryl et transmet l'info au KGB. Les parents de Laura sont enfin retrouvés morts enfermés dans leur appartement par le FBI. Samuel et Morgan deviennent frères de sang (l'amulette en profite pour se nourrir et augmenter ses pouvoirs).
Il y a une dizaine de jours	Cheryl Martins fugue.
Il y a 15 jours	John Stevenson tente un rituel de magie noire pour faire retrouver la mémoire à Laura. James Murdock intervient.
Il y a un mois	Morgan Walker découvre l'amulette dans le grenier et place le livre de magie noire dans la bibliothèque. L'amulette reste à son cou sous la forme d'un collier à bonbons. John Stevenson découvre le livre de magie noire dans la bibliothèque.
Il y a 3 mois	Samuel Dickinson tue son chat et rentre à la clinique.
Il y a 6 mois	Les parents de Laura (alias Nina Mayers) sont assassinés lors d'un vol. Laura parvient à s'enfuir mais est renversée par une voiture et perd la mémoire. Elle rentre à la clinique peu après, amnésique.
Il y a un an	Samuel Dickinson traumatise Cheryl Martins. Gordon Thomas arrive à la clinique.
Il y a deux ans	Arrivée de Morgan Walker à la clinique
Il y a 5 ans	Arrivée de Walter Stuart et Alan Fischer à la clinique
Il y a 10 ans : 2 ^{ème} semestre	Lisa accouche seule, séquestrée par le moine. Elle donne naissance au bébé et meurt un peu plus tard. Le moine récupère le bébé puis procède au rituel pour nourrir l'amulette. Le bébé de Lisa est retrouvé mort dans le monastère. Tom Spicey est témoin de la scène. L'amulette « se cache » provisoirement le temps de l'enquête mais Tom Spicey condamne l'accès au grenier. Les Franciscains partent de l'immeuble. James Murdock le rachète. John Stevenson et James Murdock créent la

	clinique Silencio. Tom Spicey devient gardien de la clinique.
Il y a 10 ans : 1 ^{er} semestre	La petite amie d'Alan Fischer, Lisa, se fait kidnapper par le moine. Elle était enceinte de 3 mois mais Alan ne le savait pas. Elle passe sous le contrôle vaudou du moine.
Il y a 11 ans	Un moine franciscain découvre dans le grenier du monastère une amulette maudite et un grimoire de magie noire. Elle va peu à peu le corrompre afin de réaliser un rituel complexe (cf la prophétie).
Il y a 20 ans	Tom Spicey est embauché comme gardien de l'immeuble, à l'époque une sorte de monastère franciscain.

La prophétie

« Pendant 6 mois, une mère son enfant de litanies bercera
Puis seule et sans aide au monde le mettra
Dans un ultime soupir, son dernier souffle rendra
Et son enfant enfin, donné au sacrifice sera.

Son sang sur l'amulette 10 années coulera
Par 4 âmes sous ce toit la nourrir il faudra
Pour qu'enfin s'accomplisse ici-bas
La prophétie des ombres que rien n'arrêtera. »

En d'autres termes, la prophétie comporte 4 étapes :

- la préparation du bébé sacrifié pendant 6 mois durant lesquels la mère doit bercer son enfant de litanies sataniques
- l'accouchement durant lequel la mère doit accoucher elle-même et sans assistance son enfant puis mourir
- le sacrifice de l'enfant dont le sang doit nourrir l'amulette pendant 10 ans
- l'assassinat de 4 âmes sous un même toit que le sacrifice de l'enfant

Cette dernière étape a commencé il y a 10 ans (mort du moine) et continue durant la soirée. Le cuisinier meurt assassiné par Gordon. Le directeur devrait mourir des mains de John Stevenson. Si une autre personne meurt avant minuit (fin du cycle des 10 ans), la prophétie prendra effet et l'amulette prendra le contrôle total de Morgan (ou du PJ portant l'amulette à cet instant) qui sera possédé et tuera tous les autres PJ. Il ne restera alors qu'une seule solution aux autres PJ pour survivre : détruire physiquement l'amulette, ce qui sera extrêmement difficile.

S'il n'y a aucun autre mort durant la soirée, le cauchemar prendra fin et l'amulette tombera en poussière.

Dans ce dernier cas ou si les PJ arrivent à détruire l'amulette, il restera 15 min aux PJ avant la fin de la partie pour accomplir leurs derniers objectifs personnels (une sorte d'épilogue).

Les événements qui peuvent se produire ce soir

<p>Le « meurtre » du cuisinier Début de partie (intro)</p>	<p>Scène jouée par le PNJ cuisinier Le cuisinier meurt étouffé en mangeant des épinards à cause du cauchemar de Gordon. Lors du lancement du cauchemar, on passera une musique d'ambiance semblable à la sirène de silent hill et on coupera la lumière (les plombs ont sauté, prévoir 5 min pour remettre le courant).</p>
<p>Fermeture du garage (après l'arrivée de Fox et Cheryl) J+15/20 min</p>	<p>La porte du garage menant sur la rue se ferme brutalement. Le mécanisme d'ouverture est bloqué. Si une personne examine cette porte, il constatera qu'elle est toute rouillée.</p>
<p>Apparition de la boîte bleue Entre J+1h et J+1h30</p>	<p>Apparition de la boîte bleue sur la table de la cuisine (la faille du cauchemar de Gordon – cf son dossier psychiatrique) Nécessite un léger freeze le temps de mettre en place la boîte</p>
<p>Ouverture de la boîte bleue SCENE OPTIONNELLE Devrait se produire entre J+1h et J+2h mais peut se produire plus tard – voire pas du tout.</p>	<p>Nécessite la clef trouvée sous l'oreiller de Gordon Arrêt du temps – fin du cauchemar de Gordon Mais l'amulette, grâce au sang de Morgan, arrive à prolonger le cauchemar jusqu'à minuit Les joueurs se réveillent dans leur lit. Le joueur incarnant James reprend le corps de Gordon. Les indices dans le bureau de John Stevenson réapparaissent. La clef et la boîte bleue disparaissent.</p>
<p>Meurtre de James Murdock Doit se produire en théorie après l'ouverture de la boîte bleue mais il est possible que James Murdock soit tué plus tard.</p>	<p>Si la scène se passe lors de l'ouverture de la boîte, on retrouvera vraisemblablement le cadavre de James dans sa chambre. Si Samuel est contrôlé, il « voit » la scène sans pouvoir agir puis se réveille dans son lit. Si la boîte bleue n'a pas été ouverte et que James est tué (sans le rituel donc), la boîte disparaît (ainsi que la clef) et le cauchemar de Gordon prend fin. ATTENTION Si le meurtre de James Murdock coïncide avec l'ouverture de la boîte bleue, aucune intervention de PNJ n'est à prévoir. Si la boîte bleue est ouverte et que James Murdock n'est pas assassiné tout de suite, un PNJ devra interpréter James jusqu'à sa mort ou jusqu'à la fin du jeu. Le PNJ ne se souviendra de rien de ce qui s'est passé durant le cauchemar (et pour cause : Gordon avait le contrôle).</p>
<p>La visite médicale de Cheryl</p>	<p>Ne nécessite pas d'arrêt du temps mais la présence d'un orga Fournir à John Stevenson tout ou partie de l'indice « Diagnostic Cheryl »</p>
<p>Le cauchemar s'amplifie Une demi-heure après l'ouverture de la boîte bleue ou la mort de James Murdock (à défaut entre J+2h30 et J+3h30) Event d'ambiance 1</p>	<p>Fonds sonore « alarme » (à la silent hill) + noir total dans toutes les pièces + apparition du moine qui descend du grenier Prévoir des bougies facilement allumables + des lampes torches Le moine devra avoir une robe de bure, une capuche, un masque assez effrayant et une dague. Tout PJ touché par le moine s'effondre inconscient. Le moine est insensible à tout. Au début, il ne bougera pas tant que pas de lumière (lampe torche ou bougie). Ensuite il attaquera le joueur le plus proche. Seul Alan peut effectuer un cercle de protection ou un exorcisme. Le moine disparaît lorsque tous les joueurs sont inconscients ou lorsque Alan a repoussé ce dernier.</p>
<p>Event grenier pour le 1^{er} joueur qui rentre dans le grenier (hormis Tom)</p>	<p>Nécessite 2 orga (1 pour le moine et 1 pour Tom) Vision d'un moine se penchant sur le bébé (léger freeze le temps de mettre en place la scène à jouer par 2 orga) puis scène de combat Dans cette scène, le joueur reconnaîtra clairement un moine et une personne qui se fait balafrer le visage.</p>

Le cauchemar s'amplifie (suite) J+4h30 Event d'ambiance 2	Fonds sonore « alarme » + noir total dans toutes les pièces Mise en situation de chaque joueur avec une phobie ou une scène choc... *** Il est important de noter que l'amulette ne peut pas tuer directement l'un des PJ. L'assassinat doit être réalisé par un PJ que ce soit par un moyen magique ou physique afin que la prophétie s'accomplisse.
Réalisation de la prophétie J+5h à J+6h	Si une personne est tuée (en plus de James Murdock) durant la soirée : accomplissement de la prophétie Morgan (ou le PJ portant l'amulette) sera alors contrôlé par l'amulette et tuera tous les PJ. Ses armes factices deviendront réelles. Seule la destruction de l'amulette sauvera les PJ. Conseil : « sortir » le PJ portant l'amulette du jeu une fois possédé et faire intervenir un PNJ adéquat (une sorte de démon habillé en noir) avec l'aspect véritable de l'amulette autour du cou. Si l'amulette est détruite, réintégrer le PJ qui ne se souviendra ainsi de rien.
Fin du cauchemar J+6h Reste ¼ heure de jeu	Les PNJ se réveillent et tout fonctionne à nouveau dans la maison : télévision, téléphone... (mettre la télévision en route et faire sonner le téléphone juste 1 ou 2 fois, histoire que les PJ comprennent vite). Si Deborah l'appelle, arrivée de Serguei (PNJ) qui cherchera à récupérer la fille. Serguei est armé et dispose de toutes les compétences nécessaires (assommer, défoncer les portes, tirer, combat : 4 points en comptant son couteau) Pour accélérer le jeu, pas besoin que les PJ se réveillent à nouveau dans leur lit. Les faire simplement s'écrouler au sol et se réveiller quitte à utiliser un léger arrêt du temps.

***Le cauchemar s'amplifie (suite) : descriptif des scènes choc

Gordon Thomas	Claustrophobie : Gordon se retrouve enfermé aux toilettes dans le noir le plus complet. La porte est fermée (impossible de l'ouvrir de l'intérieur). Il est nécessaire de crocheter la serrure ou d'utiliser le trousseau de Tom Spicey.
Fox Steinfield	Fox se trouve dans la cuisine, au même endroit que le cuisinier lors de sa mort. Il est en train de manger des épinards.
Deborah Anderson	Deborah se retrouve dans la cuisine, juste à l'endroit où elle a assisté à la mort du cuisinier. Elle voit Fox en train de se servir une bouchée d'épinards.
Cheryl Martins	Cheryl se retrouve enfermée dans la même pièce que Samuel et dans le noir le plus complet. La porte est fermée. Il est nécessaire de crocheter la serrure ou d'utiliser le trousseau de Tom Spicey.
Samuel Dickinson	Cf Cheryl
Laura	Laura se retrouve dans le grenier, du sang sur le visage. Elle entend un bébé pleurer. Elle ouvre les yeux et se retrouve face à Tom. Une dague se trouve au milieu d'eux.
Tom Spicey	Tom se retrouve dans le grenier, du sang sur les mains. Il entend un bébé pleurer. Il ouvre les yeux et se retrouve face à Laura. Une dague se trouve au milieu d'eux.
John Stevenson	John est dans son bureau avec Morgan. L'espace d'un instant, il a l'impression que les yeux de Morgan deviennent tout noirs. Puis Morgan se met à délirer.
Morgan Walker	Vert, bleu, rouge, jaune, noir, blanc...
James Murdock (s'il est vivant-PNJ)	Si James est encore vivant à ce moment-là, les événements bizarres le conduiront à une vive altercation avec John. Il pensera que c'est lui le responsable de tout ce qui arrive en ce moment.
Alan Fischer	Alan se retrouve devant la télé et il voit une petite fille (qu'il ne reconnaît pas mais dont le visage lui est familier) en train de dire « Aide-moi papa ! »

Events Cheryl

Flashes non contrôlés de Cheryl

Bien faire attention à ne pas révéler ces infos à Cheryl mais aux personnes qui l'entourent lors de l'événement.

Flash 1 À noter que ce flash porte sur un événement du futur (la mort de James Murdock) qui a de grandes chances de se produire mais qui n'est pas certain à 100%	J+1h : Cheryl hurle : « James !... James !... Je t'en prie, réveille toi ! À l'aide !!!! »
Flash 2 À la suite de ce flash, si Fox va dans le garage avec Cheryl, Cheryl remarquera elle-même en entrant dans le garage le petit monticule de terre meuble (les autres joueurs pourront le trouver en cherchant).	J+2h30 Cheryl dit sans s'en rendre compte devant Fox : « La terre est meuble, regarde ! On dirait qu'il y a quelque chose de dur sous ta roue... Oh mais qu'est-ce que c'est que ça ? »
Flash 3 Ce flash ne se produira que si Cheryl ne prend pas les médicaments indiqués par le docteur Stevenson Il s'agit de l'hypothétique intervention de Serguei.	J+4h « Les mains en l'air ! Ne bougez plus et donnez-moi la fille ! »

Flashes sur objets de Cheryl

Si Cheryl touche la poupée vaudou (prévoir une boîte avec une poupée, du sang, un objet quelconque) dans le garage -> flash 1 Contrecoup : Cheryl se met à pleurer pendant 5 min	« Tu vois une femme ensanglantée en train de mettre au monde un bébé. Elle a de magnifiques yeux verts. Ses cris de douleurs se mélangent à une sorte de litanie incompréhensible... La femme pousse de toutes ses forces et d'un coup, le bébé sort et commence à pleurer... Puis la femme s'évanouit... » + montrer à Cheryl la photo de la femme (Lisa)
Si Cheryl touche le livre de magie noire -> flash 2 Contrecoup (pas forcément immédiat) : Cheryl se tranche les veines et se barbouille de sang (visage et poignets). Elle s'avance, titube et s'évanouit 5 min jusqu'à ce qu'on la soigne.	« Pendant 6 mois, une mère son enfant de litanies bercera Puis seule et sans aide au monde le mettra Dans un ultime soupir, son dernier souffle rendra Et son enfant enfin, donné au sacrifice sera. Son sang sur l'amulette 10 années coulera Par 4 âmes innocentes assassinées la nourrir il faudra Pour qu'enfin s'accomplisse ici-bas La prophétie des ombres que rien n'arrêtera. »
Si Cheryl touche la poupée vaudou -> flash 3 Contrecoup : Cheryl a peur, serre sa poupée et ne dit plus rien pendant 5 min	« Que cette poupée guide tes pas Que ses gestes soient tiens Que mes paroles et ma volonté te portent Pantin au service de ton maître Ainsi parle le serviteur de Satan »
Si Cheryl touche le pentacle -> flash 4 Contrecoup : Cheryl s'évanouit pendant 5 min	« Par Belzébuth et les flammes de l'enfer Par la puissance de l'esprit et les profondeurs du néant Par les forces du mal et la noirceur de mon âme Je t'invoque, cauchemar des abysses ! Que ton ombre nous entraîne dans les ténèbres... »

Events Laura

Laura retrouve peu à peu la mémoire au cours de la soirée.

Flash 1 en noir et blanc (J+0H30)	Tu vois juste un bébé mort sur un l'autel. Il y a beaucoup de sang. Tu ressens des démangeaisons sur l'épaule gauche.
Flash 2 en couleurs (J+1H)	Tu vois des phares de voitures qui t'éblouissent d'une lumière blanche et qui se rapprochent dangereusement de toi.
Flash 3 en noir et blanc (J+1H30)	Tu vois distinctement le visage de Tom Spicey se pencher sur le bébé. Une tâche de naissance apparaît sur ton épaule gauche.
Flash 4 en couleurs (J+2H)	Tu te vois en train de courir pour échapper à un homme.
Flash 5 en noir et blanc (J+2H30)	Tu vois un moine et Tom Spicey combattre. Durant le combat, le moine balafre dans un premier temps Tom Spicey au visage. Puis Tom reprend finalement le dessus et qui parvient à neutraliser le moine. Tu le vois ensuite se rapprocher de l'autel.
Flash 6 en couleurs (J+3H)	Tu vois un homme et une femme se faire assassiner sous tes yeux pendant que tu es caché son ton lit mais tu ne parviens pas à distinguer leur visage.
Flash 7 en noir et blanc (J+3H30)	Tu entends Tom Spicey pleurer et tu distingues quelque chose qui brille dans la pièce. On dirait un bijou...
Flash 8 en couleurs (J+4H)	Tu reconnais l'homme et la femme qui viennent de se faire assassiner : ce sont tes parents !

NB : Si John Stevenson accomplit à nouveau le rituel sur Laura, tous les souvenirs rejaillissent d'un coup. Laura devient folle pendant 5 min.

Pouvoir spécial de Cheryl

3 fois maxi durant la soirée

Nom	Vision
Fox Steinfield	Tu sens que Fox est très préoccupé par ce qui se passe. Tu es sûre qu'il fera tout pour te protéger. Tu entvois aussi quelques images de Fox avec sa femme à Hawaï, images qui dégagent un sentiment de tristesse et de nostalgie.
Deborah Anderson	Tu vois Deborah en train d'observer la clinique à l'aide d'une paire de jumelles. Il y a un homme à côté d'elle mais tu ne le connais pas.
Gordon Thomas	Tu vois Gordon en train de dessiner un pentacle dans les toilettes.
John Stevenson	Tu vois John Stevenson et James Murdock en train de se disputer. James Murdock tient Laura dans ses bras.
Samuel Dickinson	Tu ressens un mélange de gentillesse et de colère. On dirait que 2 personnes cohabitent sous le même toit.
Alan Fischer	Derrière son caractère toujours enjoué, tu ressens une infinie tristesse. Il a perdu un être cher...
Morgan Walker	Tu vois Morgan en train de monter les escaliers du grenier.
Laura	« Par les tourments et les méandres de l'âme, Suis cette lueur qui te guide... Qu'elle te permette de ramener ici-bas Ces souvenirs laissés aux portes de l'enfer »
Tom Spicey	Tu vois Tom en train de parler durant son sommeil. Ses propos ne sont pas très clairs mais tu comprends qu'il s'agit d'un cauchemar à propos d'un bébé. La voix de Tom est totalement désespérée. Et il se réveille soudain en sursaut, tout en sueur...
James Murdock	Tu ne perçois aucune pensée de James Murdock. Mais tu crois percevoir le rire d'un enfant au loin. C'est étrange.
Walter Stuart	Tu ne perçois rien du tout (il est mort).

Date de naissance : 12/06/1940
Date d'arrivée à la clinique : 17/09/1990
Date du jour : 17/09/1990

Ma vie, mon œuvre

J'en ai vu des choses dans ma vie, mais jamais des comme ça. Pourtant, les médiums, les voyants, les pseudo manifestations surnaturelles, toutes ces sornettes, tous ces imposteurs, je les connais par cœur. Un beau discours, un joli spectacle, mais une fois qu'on connaît le truc, la magie disparaît et les gens y laissent dans le meilleur des cas de l'argent, dans le pire des cas leur famille, leurs amis voire leur vie.

Ça fait 30 ans que je bosse au FBI, on ne me la fait pas à moi. J'ai rencontré des centaines d'escrocs et j'ai l'impression qu'il y en a encore plus que quand j'ai commencé ce boulot au service « Paranormal ». 30 ans de vie de supercherie et d'illusion... Jusqu'à ce que mon boss, John Parker, m'appelle.

Cheryl. Elle s'appelle Cheryl et elle a 10 ans. C'est la fille que je dois protéger. J'ai d'abord cru qu'il s'agissait d'une blague. Je n'avais pas envie de me retrouver à faire la nounou avec une gamine. Mais quand je l'ai entendue, j'ai vite compris qu'elle était différente.

Parker m'a simplement dit qu'on l'avait retrouvée en pleine nuit dans une ruelle obscure il y a 1 semaine. Après avoir passé la nuit à l'hôpital, elle s'est mise à raconter des choses bizarres aux infirmières... Une histoire de chambre 117 qui allait prendre feu, une affaire de tromperie et l'arrivée en retard du médecin chef...

Et à la fin de la journée, l'hôpital s'est bien entendu retrouvé avec une chambre – vide fort heureusement – à moitié consumée (l'infirmière en charge de cet étage nous a avoué peu après qu'elle avait eu peur suite aux déclarations de la petite et qu'elle avait fait déplacer le patient), un médecin au bord de la crise de nerfs après avoir retrouvé sa femme au lit avec un de ses confrères et un médecin chef coincé pendant plus d'une heure dans un ascenseur.

La petite avait perdu ses parents, sa seule famille. Elle avait été confiée à un organisme social et s'était enfui il y a quelques jours. Parker a eu vent de ce qui s'était passé à l'hôpital et a conduit Cheryl dans notre clinique spéciale du FBI.

J'ai d'abord souri en entendant ces rumeurs, mais mon sourire s'est vite estompé quand j'ai rencontré la petite pour la première fois. Quand je lui ai dit bonjour, elle m'a répondu, d'un air absent, que mon ex-femme pleurait souvent le soir, en repensant à moi et à notre lune de miel à Hawaï. Puis elle a ajouté que je ferais bien de rentrer à pied ce soir. Perplexe, je ne sus pas quoi répondre. Sans doute avait-elle entendu un collègue parler de mon ex-femme dans les couloirs... Puis elle m'a regardé et m'a demandé si elle pouvait avoir du chocolat, comme si de rien n'était.

Le soir même, juste avant de prendre le bus pour rentrer chez moi, une jeune femme m'a demandé la direction de la boulangerie la plus proche. J'étais pressé et le chemin à prendre était difficile à expliquer, mais un je-ne-sais-quoi dans les yeux de la jeune femme m'a rappelé le regard de Cheryl. Alors je l'ai accompagné à pied jusqu'à la boulangerie et comme cela m'avait rapproché de mon domicile, j'ai fini le trajet à pied.

Le lendemain matin, à la radio, le présentateur parlait d'un accident de la route. Un chauffeur avait percuté le bus que j'aurais pris, si je n'avais pas accompagné la jeune femme. 3 morts et 8 blessés...

Ça m'a fait réfléchir. Évidemment, ça pouvait n'être qu'une coïncidence, une simple coïncidence... Mais après avoir observé Cheryl pendant 3 jours, et après avoir entendu le rapport du responsable de la clinique, il fallait se rendre à l'évidence : il y avait effectivement quelque chose de différent, d'inexplicable chez cette fillette. C'était juste une gamine ordinaire bon sang, et puis, d'un coup, un léger voile passait dans ses yeux et elle racontait quelque chose.

Elle avait des visions du passé ou du futur. Des visions totalement incontrôlées. L'insouciance et la candeur de l'enfance associées au pouvoir de changer le monde. Parker voyait déjà en cette fille un élément capable d'aider le FBI. Moi je ne voyais qu'une gamine perdue et qu'on devait protéger. Alors j'ai accepté la mission.

Elle consistait à transporter Cheryl à la clinique Silencio gérée par James Murdock et dans laquelle se trouvait un des plus grands spécialistes psychiatriques, le docteur John Stevenson. Il avait apparemment fait des miracles récemment avec des enfants atteints de troubles qu'on jugeait incurables. L'objectif était d'apprendre à Cheryl à se contrôler et à contrôler ses pouvoirs.

Pour l'instant, Parker n'a rien révélé à James Murdock concernant la nature exacte des pouvoirs de Cheryl. Il lui a simplement parlé de « visions » et d'« absences ». Parker m'a recommandé de ne parler des pouvoirs de Cheryl qu'à John Stevenson en personne, qui est tenu au secret médical. Il ne veut pas que l'affaire s'ébruite et je le comprends.

Avant de partir, j'ai discuté avec quelques collègues du FBI qui travaillent dans un autre département. Ils étaient sur une affaire assez délicate et venaient de découvrir deux cadavres cachés depuis près de 6 mois dans un appartement. Il s'agissait apparemment d'un vol et d'un assassinat... Le pire dans l'histoire, c'est que le couple retrouvé mort, les Mayers, avait une fille - Nina - et qu'on ne l'a toujours pas retrouvée. Les affaires paranormales ont quand même du bon et je n'ai pas à gérer ce genre de dossier morbide.

Je suis parti en voiture il y a une heure. Incognito. Parker et moi avons bien précisé à Cheryl de ne parler du FBI à personne. Désormais, et pour toute la durée de ma mission, je suis Fox Steinfield, le père de Cheryl. Cheryl avait l'air contente d'avoir à nouveau un papa, même pour quelques jours.

Quelques minutes avant d'arriver à la clinique, les yeux de Cheryl se sont à nouveau voilés. Un cri strident est sorti de sa bouche, mais ce n'était pas sa voix. On aurait dit le cri d'une femme, pas d'une fillette. Puis elle s'est tournée vers moi, les yeux troubles, en marmonnant : « il est mort, mon dieu, il est mort ! ». Ses yeux reprirent leur aspect normal et Cheryl se remit à regarder la route, comme si rien ne s'était passé.

Pendant un instant, j'ai hésité à faire demi-tour. Mais j'avais une mission à accomplir et le mystérieux don de Cheryl pouvait s'avérer dangereux si elle n'apprenait pas à le maîtriser. Alors j'ai continué.

Que Dieu te protège, Cheryl... Et s'il ne peut rien faire, je serai là.

Ce que je sais sur les personnes présentes ce soir

Cheryl

La gamine que je dois accompagner. Elle a un don de voyance dans le passé et le futur mais elle ne sait pas le contrôler.

James Murdock, le directeur

Il dirige la clinique Silencio depuis près de 10 ans. Il a la cinquantaine et s'occupe de la partie administrative. Je ne pense pas qu'il pourra beaucoup m'aider.

John Stevenson, l'expert en psychiatrie

On dit qu'il accomplit des miracles... J'espère que ce n'est pas un charlatan et qu'il sera en mesure d'aider Cheryl. Il a la quarantaine et travaille avec James Murdock depuis la création de la clinique.

Le personnel d'encadrement

Je ne connais pas les autres personnes faisant partie du personnel de la clinique.

Les patients

John Parker m'a dit que l'une des particularités de la clinique était le nombre très réduit de patients. Le docteur Stevenson préfère en effet se consacrer à un nombre de cas réduit pour plus d'efficacité. Je sais qu'il y a quatre autres enfants dans la clinique.

Au début de la soirée

Je viens de me garer dans le parking de la clinique Silencio. Cheryl est à mes côtés. Il est 18h15.

Objectifs de la soirée

Attention : ces objectifs sont amenés à évoluer durant la soirée. Ils ne sont fournis qu'à titre indicatif.

- Veiller sur Cheryl
- En apprendre plus sur ses pouvoirs et apprendre à les contrôler à l'aide du spécialiste en psychiatrie du centre
- Essayer de comprendre la vision inquiétante de Cheryl (est-ce une vision du passé ou du futur ? peut-être puis-je éviter à quelqu'un de mourir...)
- Ne pas me faire découvrir – je suis ici incognito

Accessoires / indices

- ma carte de FBI bien cachée dans ma valise – fournie par les orgas
- mon flingue dans un holster ou une poche – fourni par le joueur
- les clés de ma voiture dans une poche – fournie par les orgas
- un paquet de clopes et un briquet – fournis par le joueur
- un livre que je suis en train de lire en ce moment (du style Carrie de Stephen King) bien en évidence dans ma valise – fourni par le joueur

Compétences

- Tirer avec un flingue (je sais mettre et enlever un cran de sécurité, recharger/décharger un flingue et tirer avec de manière très précise)
- Lire et parler l'anglais
- me battre à mains nues ou avec une arme blanche : 3 (chi fu mi)
- Assommer
- Conduire
- Espionner les gens de manière standard (à jouer en réel)
- Voler les gens de manière standard (à jouer en réel)
- Crocheter une serrure

Spécial

Interroger quelqu'un : si j'interroge quelqu'un en me comportant un peu comme un flic (soit à la Colombo, soit de manière plus « brutale », en tapant du poing sur la table et cie...) et si j'arrive à provoquer un sentiment de surprise intense ou d'énervement chez ma cible, cette dernière doit me faire une confidence (de son choix, mais sans mentir) sur le sujet abordé. Il faut que la scène soit jouée avec roleplay (on doit deviner un peu que je suis un flic par ce biais) et fair play.

Costume

Une tenue de ville qui présente bien (chemise, pantalon, chaussures de ville). Une veste pour cacher ton arme peut être utile. Pas besoin de cravate.

Tu as une cinquantaine d'années, quelques cheveux blancs seraient un plus.

Prévoir également une valise avec 2-3 fringues de rechange, un pyjama et un sac de couchage (qui simulera ton lit).

Répliques préférées

- Ce n'est pas à un vieux singe qu'on apprend à faire les grimaces.
- Il me semble que vous ne m'avez pas tout dit...
- Je suis trop vieux pour ces conneries...

Cheryl Martins

Date de naissance : 16/09/1980

Date d'arrivée à la clinique : 17/09/1990

Date du jour : 17/09/1990

Ma vie, mon œuvre

Je suis Cheryl Martins et j'ai 10 ans. Mes parents sont morts dans un accident de voiture quand j'avais 5 ans et j'ai été placée dans un foyer d'accueil. J'ai été triste et j'ai beaucoup pleuré. Mais ma maman m'a dit qu'il fallait que je sois forte et que je continue mon petit bonhomme de chemin. Elle vient me voir tous les soirs dans mes rêves. C'est la plus belle maman du monde !

J'ai mis du temps à m'adapter mais je me suis finalement fait des amies dans ce foyer. Ce n'était sûrement pas l'endroit idéal pour grandir mais j'ai connu de bons moments et j'ai passé 4 années entourée d'orphelins qui étaient devenus mes frères et sœurs.

Jusqu'au jour de mes 9 ans...

J'étais au square avec Samuel, un copain de l'école. J'aimais bien Samuel, je le trouvais très gentil et mignon. On se baladait en se tenant la main et on ne parlait pas beaucoup. Mais j'étais bien avec lui. Et puis, un peu comme dans les films, j'ai eu envie de lui faire un bisou sur la bouche, pour voir ce que ça faisait. Alors je me suis lancée. Et après, tout s'est emballé.

Samuel m'a prise par la taille et m'a embrassée à son tour. Sur le coup, j'étais un peu surprise et ravie de la réaction de Samuel. Mais il a continué, m'a serrée plus fort et j'ai essayé de me dégager. Il a maintenu son étreinte et, tandis que j'essayais de le repousser, il m'a plaquée au sol.

Je lui ai demandé de s'arrêter, mais il a continué et m'a enlevé de force mon t-shirt. J'étais paniquée et je me suis mise à crier. Après quelques secondes d'une lutte perdue d'avance, un passant est intervenu. Samuel s'est relevé brusquement, l'a bousculé et s'est enfui. Je me rappellerai toujours du regard de Samuel : il avait dans les yeux une lueur de rage et de folie qui m'a fait froid dans le dos. Sans l'intervention de cet homme, je ne sais ce qu'il se serait passé. Il m'a raccompagné au foyer, voyant que j'étais bouleversée.

Les choses reprurent peu à peu leur cours normal à une exception près : je ne supportais plus le contact physique avec les autres. Depuis ce jour, je me suis mis à porter des mitaines pour me protéger et j'ai cessé d'embrasser mes ami(e)s.

Il y a 1 mois environ, l'une de mes amies au foyer, m'a demandé comment j'avais deviné que notre institutrice allait arriver une demi-heure en retard. Le problème c'est que je ne me souvenais absolument pas de lui avoir dit ça. Le lendemain, c'est la surveillante qui m'a demandé où j'avais appris que la directrice du foyer avait un cancer et pourquoi je l'avais raconté à la classe. Là encore, je ne me souvenais de rien et j'ai été convoquée le soir même par la directrice.

Elle était très énervée et pensait que je l'avais espionnée. Je lui ai répondu que non et que je ne savais même pas qu'elle était malade jusqu'à ce que la surveillante me l'apprenne. Elle me traita de menteuse et s'apprêta à me gifler. J'ai tenté de me protéger avec mes bras. Ce contact violent sur ma peau provoqua chez moi une sorte de vision. Je la vis allongée sur un lit d'hôpital, agonisante... Un calendrier était accroché au mur. Il indiquait clairement que la scène se passait le lundi suivant.

J'eus droit à une sévère punition et je ne revis plus jamais la directrice. Quand la surveillante vint annoncer son décès, le lundi suivant, je ne fus pas surprise. Des larmes coulèrent toutefois sur mes joues. Des larmes de colère et de dépit. Étais-je devenu un monstre ? Mes pensées avaient-elles fait mourir la directrice ? Était-ce simplement une vision ? Pourquoi est-ce que cela m'arrivait ?

Les jours suivants, mes camarades continuèrent à me regarder bizarrement par moments, en me parlant de choses dont je n'avais pas la moindre idée. Je n'avais personne pour m'aider, personne à qui parler de tout cela et qui me croirait. J'avais peur de ce que j'avais et de ce que j'étais en train de

devenir. Alors un soir, je me suis enfuie. C'était mieux pour les autres. Loin d'eux, j'espérais que je ne serais pas une menace.

J'ai erré dans les rues de la ville pendant quelques jours, terrifiée et seule. Et puis la police m'a finalement attrapée et m'a conduite à l'hôpital. Ça s'est passé il y a une semaine.

J'ai essayé de bien faire attention à ne toucher personne. J'ai bien précisé au médecin d'utiliser des gants en plastique. Il a d'abord cru que j'avais une maladie contagieuse puis, se ravisant après un examen, a dû me prendre pour une folle et m'a dit qu'on me reconduirait au foyer le lendemain.

Mais la nuit n'a pas été calme à l'hôpital : une chambre a pris feu, un médecin énervé a saccagé une pièce et quelqu'un s'est retrouvé bloqué dans un ascenseur pendant une heure. Une infirmière m'a alors demandé comment je savais que tout cela allait se produire.

Je me suis mise à pleurer. Voilà que ça recommençait. Ces visions, ces absences... Qu'avais-je fait ? C'est alors qu'un certain John Parker est rentré dans la chambre. Il s'est présenté comme un agent du FBI et m'a interrogée ainsi que l'infirmière. Un peu plus tard, il est venu me chercher pour m'emmener dans la clinique spécialisée du FBI.

Je n'ai pas aimé la lueur dans ses yeux. J'y lisais plus d'intérêt et d'ambition que de sympathie et de compréhension. Sur place, j'ai rencontré Fox Steinfield, un autre agent du FBI, sous les ordres de John Parker. Il m'a paru plus sympathique et il m'a même donné du chocolat. Apparemment, il travaille sur les dossiers paranormaux.

Les examens ont duré 3 jours. C'était pénible mais j'ai pu, je ne sais par quel miracle, éviter tout contact physique avec les membres de la clinique. Il faut dire qu'ils avaient l'air de s'intéresser à mes fameuses absences. Ils m'ont dit que, par moments, mes yeux se voilaient et que je racontais des choses qui s'étaient produites ou qui allaient se produire. Apparemment, il s'agissait d'une réaction incontrôlable et qui ne durait que très peu de temps. Les examens physiologiques n'ont rien donné. J'étais en bonne santé et les médecins n'ont décelé aucune anomalie dans mes prélèvements sanguins, sur mes radios ou lors des autres examens pratiqués.

Hier, Fox est venu me voir et m'a dit qu'on l'avait chargé de me conduire dans une nouvelle clinique, la clinique Silencio, dans laquelle travaille l'un des plus grands experts en psychiatrie du pays, le docteur Stevenson. Peut-être pourrait-il m'aider à contrôler mes visions...

Lasse des cliniques et des examens, mais quelque peu rassurée de savoir que Fox m'accompagnerait, j'acceptai et nous partîmes en voiture le lendemain.

John Parker et Fox Steinfield m'ont précisé de ne parler du FBI à personne. John Parker tient en effet à ce que toute cette affaire soit menée le plus discrètement possible. Désormais, je suis officiellement Cheryl Steinfield, la fille de Fox. C'est cool, j'ai désormais un nouveau papa, même si ce n'est que pour quelques jours !

Ça fait une heure que nous sommes partis en voiture. J'ai rêvassé tout au long de la route menant à la clinique Silencio en regardant le paysage par la fenêtre. Nous voilà désormais arrivés.

Ce que je sais sur les personnes présentes ce soir

Fox Steinfield

C'est la personne du FBI qui m'accompagne à la clinique Silencio. Je le trouve très gentil. Officiellement, je suis sa fille, Cheryl Steinfield et je dois passer un examen avec le docteur Stevenson.

John Stevenson

C'est apparemment un spécialiste psychiatrique pour enfants. On dit qu'il accomplit des miracles. J'espère qu'il pourra m'aider. Je ne compte en revanche pas lui parler de mes autres types de flashes (par contact physique), je ne veux pas que le FBI ou les médecins m'enferment comme cobaye.

Le personnel d'encadrement

Je ne connais pas les autres personnes faisant partie du personnel de la clinique.

Les patients

John Parker m'a dit que l'une des particularités de la clinique était le nombre très réduit de patients. Le docteur Stevenson préfère en effet se consacrer à un nombre de cas réduit pour plus d'efficacité. Je sais qu'il y a quatre autres enfants dans la clinique.

Au début de la soirée

Fox vient de se garer dans le parking de la clinique Silencio. Je suis assise sur le siège passager, à ses côtés. Il est 18h15.

Objectifs de la soirée

Attention : ces objectifs sont amenés à évoluer durant la soirée. Ils ne sont fournis qu'à titre indicatif.

- Le FBI pense que mes absences n'entraînent que des visions du passé ou du futur. Si ce docteur Stevenson me permet de contrôler mes « absences », voire de les supprimer, cela me permettrait de redevenir normale aux yeux des gens. Il faut que je parle avec lui.
- En revanche, personne n'a l'air d'avoir remarqué que je pouvais déclencher d'autres types de flashes par simple contact direct avec une personne. Tant mieux ! Si jamais on s'aperçoit que je sais contrôler ces flashes, on va encore me faire passer des centaines d'examens et je risque de finir cobaye dans un laboratoire. Je dois me montrer très discrète à ce sujet.
- Faire connaissance avec les autres enfants de la clinique. Si je suis coincée ici quelques jours, autant m'amuser un peu.
- Si jamais tout se passe mal, je n'hésiterai pas à m'enfuir loin des hôpitaux et des cliniques !

Accessoires / indices

- une poupée que je tiens à la main (à fournir par la joueuse) – dans sa poche se trouve un article de journal me concernant (fourni par les orgas)
- mon journal bien caché dans ma valise (fourni par les orgas)
- un livre dans ma valise : le petit chaperon rouge (à fournir par la joueuse)

Compétences

- lire et parler l'anglais
- je ne sais pas manier les armes à feu (en terme de jeu, il me faudra au moins 10 secondes pour arriver à enlever le cran de sûreté et tirer)
- voler discrètement un objet (à jouer en réel)
- espionner les gens de manière standard (à jouer en réel)
- me battre à mains nues ou avec une arme blanche : 1 (chi fu mi)

Spécial 1 : j'ai parfois des absences durant lesquelles je raconte des choses dont je ne me souviens pas (ces events seront gérés par les orga)

Spécial 2 : j'évite tout contact physique avec les gens. Je porte des mitaines. Je n'embrasse personne. S'il m'arrive par mégarde de toucher quelqu'un en jeu ou si j'y suis forcée, je devrai contacter un orga.

Je peux toutefois délibérément toucher quelqu'un en cours de jeu pour qu'un flash se produise. Je déteste cette sensation et je tiens à rester la plus discrète possible à ce sujet. Je n'y aurai donc recours que si j'ai une raison valable de le faire. Je dois alors contacter un orga. La scène devra être

jouée de manière roleplay et je devrai laisser transparaître les émotions ressenties par mon personnage (peur, amusement, surprise...). Ce pouvoir sera limité à 3 utilisations durant la soirée.

Spécial 3 : certains objets me permettent également de ressentir des flashes. Il s'agit d'un processus parfois épuisant et qui peut entraîner des contrecoups. Pas de limitation. Je dois contacter un orga si je souhaite utiliser ce pouvoir sur un objet précis.

Costume

Tu es une petite fille de 10 ans, prend donc des habits en conséquence. Le style doit rester mignon et enfantin. Carte blanche pour la poupée.

Prévoir également un pyjama et une valise (ou sac de sport) avec quelques vêtements de rechange dedans.

Répliques préférées

- Est-ce que je peux avoir du chocolat ?
- Ne me touchez pas !
- Tu aimes bien ma poupée ?

Deborah Anderson

Date de naissance : 26/01/1963
Date d'arrivée à la clinique : 13/09/1990
Date du jour : 17/09/1990

Ma vie, Mon œuvre

Je suis Deborah Anderson et j'ai 27 ans. Je suis l'infirmière de la clinique Silencio et je m'occupe des 4 enfants avec amour et tendresse. J'ai toujours le sourire, je suis serviable et je fais à la lettre ce qu'on me dit de faire.

Voilà pour la façade. Maintenant passons aux choses sérieuses : je ne suis pas cette greluce de Deborah Anderson. En réalité, je suis Petra Gargarin, agent russe du KGB.

Fraîchement débarquée du centre de formation de Moscou, je tiens à faire mes preuves au plus vite pour monter les échelons. On m'a affecté au service d'espionnage des États-Unis depuis 1 an. Après quelques missions de routine où j'ai pu exercer mes principaux talents, à savoir mon charme et ma discrétion, notre taupe du FBI, John Parker, nous a fourni un renseignement très intéressant. Il s'est débrouillé pour faire transférer une fille de 10 ans, Cheryl Martins, dans une clinique privée. Prétextant la non compétence de la clinique spécialisée du FBI et la nécessité de faire examiner la fille en question par un éminent spécialiste, le docteur Stevenson, il a organisé un séjour le plus discret et le moins surveillé possible dans la clinique Silencio où travaille Stevenson.

D'après John Parker, la fille aurait des pouvoirs de voyance et de perception très développés mais incontrôlables. Pour que le département « Paranormal » du FBI dont John Parker est responsable soit sur le coup, c'est que l'affaire est sérieuse. Les talents de Cheryl pourraient s'avérer très utiles pour le KGB.

Je suis donc partie au plus vite à la clinique Silencio. Il me fallait œuvrer dans l'urgence, alors je n'ai pas perdu de temps. Après avoir observé les allers et venues des membres du personnel, j'ai tendu une embuscade à l'infirmière de la clinique, Cibyll et je l'ai assommée. Je l'ai obligée à écrire rapidement une lettre de démission puis Serguei s'est débarrassé d'elle. De nuit, j'ai glissé discrètement l'enveloppe dans la boîte aux lettres de la résidence. Puis je suis passée à l'action le lendemain après-midi.

Je suis rentrée dans la clinique et j'ai demandé à parler au directeur, James Murdock. Je lui ai gentiment demandé s'il recherchait du personnel médical en ce moment. Cela tombait bien puisqu'il avait appris le matin même que l'infirmière de la clinique venait de démissionner. Il s'est tout d'abord montré très réticent, mais je l'ai très vite rassuré à l'aide d'un CV très rempli de références aussi prestigieuses que mensongères. Mon charme et mon décolleté ont fait le reste. Il m'a engagée à l'essai...

Tout cela s'est passé il y a 4 jours. Deux jours plus tard, j'étais déjà dans son lit et j'avais quasiment tous les hommes de la clinique dans la poche. Les enfants aussi d'ailleurs, il faut dire que j'étais plus calme et plus avenante que Cybill.

Serguei, mon coéquipier, attend dehors. Un simple coup de fil de ma part et il pourra intervenir. De son côté, il me contacte par courrier en cas d'information importante. Il envoie une lettre à mon nom avec un texte pour leurrer les curieux et un vrai message écrit au jus de citron en russe. Il n'a eu à le faire qu'une seule fois en 4 jours pour m'annoncer que le plan se déroulait comme prévu et que la seule personne du FBI qui allait accompagner Cheryl Martins serait Fox Steinfield, un des hommes de John Parker. J'ai reçu, lu et brûlé le message hier après l'avoir lu.

Ce matin, le docteur Stevenson m'a demandé de faire une prise de sang de routine aux enfants. J'ai mis tous les échantillons dans le caisson frigorifique du docteur et je l'ai refermé à clef (seuls le docteur et moi avons la clef pour ouvrir le caisson). Tout s'est bien passé et les enfants n'ont pas pleuré.

Ce que je sais sur les personnes présentes ce soir

James Murdock

Le directeur de la clinique Silencio. Il a la quarantaine et il s'occupe de la partie administrative de la clinique. Il est séduisant et riche. Et comme tous les hommes, il est très facilement manipulable. Il m'a embauchée il y a 4 jours comme infirmière, pour remplacer Cybill. Je fricote désormais avec lui. Autant avoir le chef dans la poche, surtout qu'il n'est pas un mauvais amant. Il me semble un peu préoccupé en ce moment mais je ne sais pas exactement pourquoi. Peut-être à cause de l'arrivée de Cheryl...

John Stevenson

C'est le psychiatre de la clinique. Il s'agit d'un professionnel réputé capable de faire des miracles avec les enfants. Il passe beaucoup de temps à discuter avec eux. Il va falloir observer tout cela d'un œil attentif pour savoir si Cheryl est aussi intéressante que Parker le prétend.

Alan Fischer

C'est l'animateur de la clinique. Un homme qui respire la joie de vivre et qui s'occupe à merveille des enfants.

Walter Stuart, le cuisinier

Ce n'est pas une tâche de tout repos d'arriver à faire manger tous les pensionnaires, qui ont parfois un caractère difficile, mais il se débrouille comme un chef.

Tom Spicey

C'est le gardien. C'est quelqu'un de discret et je n'ai pas eu l'occasion de parler avec lui. Il est plutôt costaud et a une cicatrice sur la joue droite.

Morgan Walker

C'est un autiste qui arrive toutefois à communiquer et à s'ouvrir aux autres. En revanche, dès que quelque chose le perturbe, il se renferme sur lui-même. J'essaie d'être très gentille avec lui pour éviter tout incident. C'est un garçon curieux et attachant.

Gordon Thomas

Un garçon souffrant d'impulsivité extrême. Il est très nerveux, très sombre et s'isole souvent de ses camarades.

Laura

Elle est amnésique. Elle est calme et gentille mais elle ne se souvient pas de qui elle est. Tout le monde l'appelle Laura.

Samuel Dickinson

C'est un schizophrène qui doit prendre régulièrement ses médicaments. Il a l'air un peu nerveux en ce moment. J'essaie de lui rappeler périodiquement de bien prendre ses médicaments.

Au début de la soirée

Il est 18 heures. Fox Steinfield et Cheryl Martins vont bientôt arriver. Je traîne à la cuisine en train de discuter avec Walter Stuart, le cuisinier.

Objectifs de la soirée

Attention : ces objectifs sont amenés à évoluer durant la soirée. Ils ne sont fournis qu'à titre indicatif.

- accueillir et observer l'enfant dont m'a parlé John Parker
- déterminer si ses capacités peuvent être utiles au KGB
- si c'est le cas, envoyer un message à Serguei pour capturer la gamine
- ne pas me faire découvrir en remplissant mon rôle d'infirmière au mieux
- m'enfuir discrètement une fois ma mission accomplie

Accessoires / indices

Accessoires / indices :

- mon passeport russe bien caché dans mon armoire – fourni par les orgas
- des sous-vêtements affriolants dans ma valise (facilement trouvables) – à apporter par la joueuse
- un briquet dans une poche (je ne fume pas mais il me permet de déchiffrer les messages envoyés par Serguei)
- un morceau de papier brûlé dans la corbeille de ma chambre – fourni par les orgas
- un kamasutra ou un livre du même genre sous mon oreiller
- quelques bijoux (un collier + une bague) sur moi
- la clef du caisson frigorifique sur moi - fournie par les orgas

Compétences

- tirer avec un flingue (je sais mettre et enlever un cran de sécurité, recharger/décharger un flingue et tirer avec de manière très précise)
- lire et parler l'anglais et le russe
- voler discrètement un objet (en réel)
- me battre à mains nues ou avec une arme blanche : 3 (chi fu mi)
- assommer
- conduire
- espionner : je suis une experte en espionnage. Outre les tentatives d'espionnage que je peux jouer en réel, je peux espionner, avec un succès automatique, 3 fois dans la soirée. Il me faudra contacter un orga qui me donnera les infos que je récupère.
- Soins
- Connaissances médicales

Spécial 1 : contacter Serguei par téléphone (contacter un orga)

Spécial 2 : séduction.

Le directeur a succombé à mes charmes. Je peux, après lui avoir fait les yeux doux, lui demander de me faire une confidence sur un sujet de mon choix (2 fois dans la soirée).

Costume

Un costume d'infirmière, de préférence légèrement sexy. Apporte également une petite mallette/trousse médicale pour faire des piqûres, mettre un pansement, nettoyer une blessure, quelques médicaments de base...

Prévoir un pyjama ainsi que quelques fringues qu'on placera dans ton armoire.

Répliques préférées

- Vous désirez ?
- Ne t'inquiète pas, ça ne va pas faire mal...

Gordon Thomas

Date de naissance : 09/03/1977

Date d'arrivée à la clinique : 01/09/1989

Date du jour : 17/09/1990

Ma vie, Mon œuvre

Je suis Gordon Thomas et j'ai 13 ans. Ça fait 1 an que je traîne dans cet asile de dingues, 1 an que mes parents m'ont abandonné ici... Ils m'ont expliqué que j'étais trop énervé, trop impulsif, parfois violent avec les autres. Ce qui n'est pas vraiment faux. Il faut dire que j'ai souvent été entouré de vrais imbéciles, pour ne pas dire de pauvres cons.

Ils ont bien essayé de me calmer en me punissant et en m'enfermant des heures voire des jours dans ma chambre. Dieu comme je haïssais le bruit de cette fichue clef qui tournait dans la serrure pour m'emprisonner. Mon père me disait que le calme et la solitude me feraient le plus grand bien pour réfléchir à ce que je faisais. Et bien entendu, ça me rendait encore plus furieux... J'en cauchemarde encore aujourd'hui.

Finalement, ils m'ont amené ici pour me faire suivre par un éminent spécialiste, le docteur Stevenson, dans un cadre « calme et reposant ».

Mon cul ouais ! On se fait chier à mourir ici et les gosses sont tous barjots. Je crois que celui qui m'énerve le plus, c'est Morgan. J'ai jamais vu une personne aussi niaise de toute ma vie.

1 an à tourner en rond dans cette satanée clinique... Vous imaginez le calvaire ? Alors je m'occupe. Je m'amuse à emmerder les autres, surtout Morgan, ça fait passer le temps. Les larmes d'un pauvre gamin apeuré, ça vaut son pesant de cacahuètes ! Je dessine aussi beaucoup. Ça me permet de me défouler. Et puis je bouquine. Pas des livres pour enfants. Je laisse ça aux autres mioches de la clinique. Non, des vrais bouquins ! Des livres d'horreur, des histoires de vampires, de fantômes avec plein de morts et les gentils qui se font massacrer à la fin. J'adore ! Mais il y a 3 jours, j'ai trouvé un livre encore plus intéressant que les autres dans la bibliothèque du docteur Stevenson : « Vaudou et magie noire ». Je ne sais pas trop ce que ce bouquin fichait là mais je l'ai discrètement emprunté un soir et je l'ai dévoré. Certains passages étaient écrits en latin alors je n'ai pas pu tout comprendre. Mais ce que je pouvais lire parlait des mystérieuses poupées vaudou et rituels obscurs permettant de déchaîner les enfers. Le passage concernant les cauchemars m'a paru très intéressant et j'ai déchiré les pages en question, puis j'ai remis le livre à sa place. Apparemment, le docteur Stevenson n'a rien remarqué. Je ne sais même pas si cet imbécile savait qu'il avait un ouvrage aussi intéressant dans sa bibliothèque. Il faut dire que la demeure qui abrite la clinique est assez ancienne et que pas mal de choses doivent provenir des anciens habitants.

Mais peu importe ! Ces quelques pages allaient changer ma vie, j'en étais sûr ! Il s'agissait d'un rituel. Un rituel maléfique permettant à celui qui l'accomplit de créer un cauchemar. Et de remodeler le réel à sa convenance à l'intérieur de ce cauchemar. Voilà exactement ce qu'il me fallait. À défaut de m'évader de cette clinique, j'allais enfermer toutes les personnes présentes dans MON univers. Et j'allais bien en profiter.

Il me fallait toutefois bien réfléchir à ce que je faisais car le contenu du cauchemar devait être défini précisément lors du rituel : impossible selon le livre de modifier le cauchemar une fois que celui-ci était enclenché.

J'avais trois idées en tête :

- Me débarrasser de cet enfoiré de cuisinier qui nous fait sans arrêt des épinards (ai-je besoin de vous dire à quel point je déteste les épinards ?)
- Devenir un adulte et profiter des plaisirs de la vie. Je me suis dit que ça pourrait être marrant de prendre la place du directeur de la clinique. Comme ça, je pourrais punir abusivement tous ces sales mioches et donner des ordres au personnel.
- Et surtout, passer du bon temps avec Deborah, l'infirmière, qui a un sacré châssis, il faut bien l'avouer. Comme elle s'est entichée du directeur, je ferais d'une pierre deux coups.

Le rituel était relativement simple. J'ai pris un morceau de craie qui traînait dans ma trousse et je me suis enfermé dans les toilettes. J'ai dessiné, en suivant les consignes à la lettre, un pentacle au sol et j'ai lu la formule écrite dans les pages que j'avais sur moi.

Avant de prononcer la dernière phrase, j'ai décidé de faire disparaître le contenu du bureau de Stevenson, sans toucher toutefois aux livres de la bibliothèque que je voulais continuer à lire. Je suis sûr qu'il y avait mon dossier médical dedans. Et je me méfie de ce psy. Peut-être qu'il y avait des éléments dans mon dossier susceptibles de l'aider à découvrir le pot aux roses...

Et tout d'un coup, tout a basculé. Je me suis retrouvé assis dans le fauteuil du directeur. Et j'ai su que tout avait marché quand je me suis levé et que j'ai contemplé mon visage dans le miroir.

Ce que je sais sur les personnes présentes ce soir

Le directeur

Désormais, le directeur, c'est moi ! Il y a quand même un détail qui m'embête et auquel je n'avais pas pensé : je n'ai accès à aucun de ses souvenirs. Je sais juste qu'il s'appelle monsieur Murdock et qu'il est plutôt sévère. Je sais aussi qu'il fricote avec l'infirmière. Peut-être que je trouverai plus d'informations dans son bureau.

Morgan

Celui-là, je ne peux pas le sentir. Il était déjà là avant que j'arrive à la clinique. Je le trouve stupide et je lui ai souvent fait savoir. Bon, évidemment, maintenant que je suis directeur, il va falloir agir un peu différemment. Mais j'espère avoir l'occasion de le punir injustement pour me défouler.

Alan

C'est l'animateur/surveillant de la clinique. Il m'ennuie avec ses jeux pour gamins et ses chansons ridicules. Du coup je préfère jouer dans mon coin. Mais bon, ça reste une des personnes qui m'insupportent le moins dans la clinique.

Deborah, l'infirmière

Elle est arrivée il y a quelques jours pour remplacer Cybill, la précédente infirmière. Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'on n'a pas perdu au change ! C'est un vrai canon et je vais bien en profiter en tant que directeur. Je sais qu'ils fricotent ensemble. Elle m'a fait une prise de sang ce matin.

Walter, le cuisinier

Cet enfoiré nous prépare des épinards 2 fois par semaine. Ça me fout la gerbe et en plus il m'oblige à finir mon assiette à chaque fois !

Je vais lui faire payer ces semaines de gavage intensif. Un homme aussi cruel ne mérite qu'une seule chose...

J'ai décidé de m'en débarrasser lorsque j'ai conçu mon cauchemar. Cela dit, je n'ai pas eu l'occasion de vérifier que son cas était définitivement réglé. Mais comme le cauchemar a l'air de bien se passer et que je suis dans la peau du directeur, je n'ai aucune raison de m'inquiéter, non ?

Gordon

C'est moi... Enfin mon ancien moi... Mais je ne sais pas vraiment ce qu'il est advenu de mon ancien corps... A-t-il disparu ? Peut-être est-il encore dans les toilettes ? Ce détail me turlupine...

Laura

Il paraît qu'elle est « allergique ». Mais je ne sais pas ce que ça veut dire. Elle ne parle pas beaucoup mais joue parfois avec Morgan et Samuel. Elle est moins fragile et sensible que Morgan et du coup, c'est nettement moins rigolo de l'embêter.

Samuel

Il s'entend bien avec Morgan et ils jouent souvent ensemble. Un gosse sans intérêt.

Monsieur Spicey, le gardien

Je ne le connais pas bien. Il est costaud et il a une cicatrice sur la joue droite. Celui-là, il vaut mieux ne pas trop l'embêter... Il me fait un peu peur.

Le docteur Stevenson

Le docteur Stevenson m'a dit que les médicaments ne me seraient d'aucune utilité. Tant mieux, ça m'évite d'être à moitié endormi par ces fichus tranquillisants qu'ils donnent parfois aux barjots de la clinique.

En contrepartie, il analyse mes rêves et cauchemars, ainsi que tous mes dessins. J'ai passé des heures et des heures à lui expliquer toutes ces âneries. Il doit avoir un gros dossier médical sur mon compte alors j'ai préféré faire disparaître les affaires de son bureau. Je n'ai en effet aucune envie que quelqu'un découvre ce que j'ai fait.

Au début de la soirée

Je suis dans le bureau du directeur, enfin dans mon bureau désormais. Je me regarde dans un miroir, le sourire aux lèvres... Je jette un coup d'œil à ma montre : il est 18h.

Objectifs de la soirée

Attention : ces objectifs sont amenés à évoluer durant la soirée. Ils ne sont fournis qu'à titre indicatif.

- me faire passer au mieux pour le directeur
- vérifier ce qu'il est advenu de Gordon
- vérifier ce qu'il est advenu de Walter, le cuisinier
- fricoter avec l'infirmière et récupérer ses sous-vêtements (je suis sûr qu'ils sont affriolants !)
- profiter (abusivement !) de mon nouveau statut de directeur
- m'assurer que le cauchemar continue

Accessoires / indices

Pour la chambre de Gordon

- un livre du style « rêves et cauchemars » de Stephen King dans ma valise (à apporter par le joueur)
- dans mon cahier, une page « Je ne dois pas jouer avec la nourriture et je dois manger des épinards » (punition donnée par le cuisinier – fournie par les orgas)
- mon cahier de dessins avec des croquis d'enfants dont plusieurs assez sanglants avec le cuisinier et un autre avec l'infirmière + gros cœur... (fourni par les orgas)
- une trousse avec des crayons et des traces de craie (à apporter par le joueur)

Pour la chambre du directeur : les organisateurs s'en occupent et tu ignores ce qui s'y trouve

Sur moi (en tant que directeur) à la main : la formule (page déchirée du livre dans la bibliothèque – fournie par les organisateurs) et un morceau de craie (à apporter par le joueur) ainsi qu'une montre à mon poignet (à apporter par le joueur)

Compétences

- lire et parler l'anglais
- je ne sais pas manier les armes à feu (en terme de jeu, il me faudra au moins 10 secondes pour arriver à enlever le cran de sûreté et tirer)

- me battre à mains nues ou avec une arme blanche : 2 (chi fu mi)
- espionner les gens de manière standard (à jouer en réel)
- voler les gens de manière standard (à jouer en réel)
- assommer

Spécial 1

Je suis claustrophobe. Si je me retrouve enfermé dans une pièce, je pète un plomb pendant la scène (je deviens très énervé et très violent, sans possibilité de me maîtriser).

Spécial 2

Déclencher un cauchemar (dessiner un pentacle avec une craie et prononcer la formule)

Costume

Tu vas bien entendu jouer le directeur. Il te faut donc des habits sérieux et classes. Veste, pantalon, chemise de rigueur. Cravate en option.

Cependant, il te faut prévoir également les habits de Gordon. Pas la peine de prendre des vêtements taille enfant, prend simplement des t-shirt/jeans/chaussures dans ta garde-robe. Toutefois, évite à tout prix les motifs enfantins vu le caractère de ton personnage. Des habits légèrement sombres/gothiques sont fortement conseillés.

Prévoir aussi un pyjama et une valise avec 2-3 fringues (ou sac de sport) qu'on déposera dans la chambre de Gordon.

Répliques préférées

- Tu es idiot ou tu le fais exprès ?
- Mais qu'est-ce que je fous là ?

John Stevenson

Date de naissance : 13/07/1946
Date d'arrivée à la clinique : 01/12/1980
Date du jour : 17/09/1990

Ma vie, mon œuvre

Je suis John Stevenson, expert en psychiatrie. J'ai 44 ans et je suis un des plus grands spécialistes en la matière. Contrairement à la majorité de mes confrères, j'ai décidé de travailler sur le terrain, en contact permanent avec des patients. Je n'avais aucune envie de finir dans un laboratoire de recherches ou en train de publier des ouvrages sans aucun intérêt si ce n'est satisfaire mon ego.

J'ai été élevé dans un milieu ouvrier, dans des conditions difficiles. Mais à force de persévérance et en travaillant le soir pour gagner de quoi payer mes études, j'ai pu devenir psychiatre. Ces années passées à côtoyer des gens perdus m'ont fait trouver ma vocation : redonner une chance aux enfants exclus de la société qu'on envoie habituellement dans des asiles ou des centres psychiatriques ressemblant souvent à des prisons.

Après quelques années dans le département psychiatrie d'un hôpital du coin - St Andrew - j'ai décidé de monter ma propre affaire. La qualité de mes prestations avait visiblement fait le tour de la ville et James Murdock m'a contacté pour m'aider à financer mon projet. Je lui ai parlé longuement de ce que je voulais faire : une clinique privée avec peu de patients mais en étant proche des enfants et en leur donnant des soins et une écoute qu'ils n'auraient pas ailleurs.

Même si ce projet n'allait sans doute pas s'avérer très rentable, James accepta et nous créâmes la clinique Silencio il y a 10 ans dans un bâtiment que James racheta pour une bouchée de pain à la municipalité. Je devins le psychiatre principal de la clinique et James prit la place de directeur. En quelques années, nous avons acquis une réputation et une image de qualité. Nous avons même fait la une des journaux locaux récemment. Nous avons parfois réussi l'impossible et redonné un peu de bonheur à des familles désespérées face à des troubles mentaux difficiles à gérer.

Il y a un mois, je suis tombé par hasard sur un livre mystérieux dans la bibliothèque de la clinique intitulé « Vaudou et magie noire ». Je me suis d'abord demandé ce que ce livre faisait ici puis je l'ai parcouru par curiosité. Une partie de l'ouvrage était rédigée en anglais et parlait des principes de base de la magie noire, des forces obscures, des cauchemars et des effets de la pleine lune. Je parcourus rapidement ces passages en souriant, d'abord sceptique face à ces croyances populaires. L'autre partie de l'ouvrage était en latin mais je pus en déchiffrer les grandes lignes. L'auteur parlait de vaudouisme et du contrôle de l'esprit. Ce que pensais trivial et sans intérêt quelques minutes plus tôt me paraissait déjà plus intéressant. Très intéressant... Au fur et à mesure de ma lecture, tout devenait plus passionnant, plus pertinent, plus évident...

Le lendemain, je suis allé voir James et je lui ai présenté un nouveau projet : de nouvelles expériences psychiatriques sur les patients de la clinique, capables de pénétrer leur inconscient et de faire des miracles. Prudent de nature, il m'a demandé de préparer une première séance avec un patient, séance à laquelle il voulait assister.

Chaque soir, pendant 15 jours, j'ai soigneusement étudié les chapitres en latin sur le vaudouisme de ce livre. Mes efforts se sont portés sur le rituel de souvenir qui permet à une personne de visualiser des souvenirs enfouis au plus profond de sa mémoire. Une de nos patientes, Laura, souffrant d'amnésie, je l'ai naturellement choisie.

La première partie du rituel n'avait rien à voir avec la magie noire. Il s'agissait juste de placer Laura sous hypnose, ce que je fis sans aucun problème. La deuxième partie du rituel consistait à prononcer des incantations tout en touchant les tempes du patient. Pendant les quelques minutes nécessaires, je fermai les yeux et me concentrai de toutes mes forces sur Laura. J'eus l'impression qu'une énergie entra en elle... Impression de courte durée car je sentis la main de James sur mon épaule.

Je lus la peur et l'incompréhension sur son visage.

« Ces pratiques sont inadmissibles ! On aurait dit un rituel satanique... Avez-vous perdu la raison ou vendu votre âme au diable ? Si je vous reprends à recommencer, expert ou pas, je vous renvoie ! ». Il prit Laura, qui reprenait conscience, dans ses bras et quitta mon bureau, sans que je puisse ajouter un mot.

Quel imbécile ! Ne se rend-il pas compte de l'opportunité qui s'offre à nous ? Hé bien, s'il ne veut pas saisir cette chance, je le ferai sans lui !

James avait tout fait capoter mais je ne comptais pas en rester là. Mes talents m'ont permis de sympathiser avec des gens riches qui seraient tout à fait capables de financer cette clinique. Et si James ne croyait plus en moi, je n'avais plus besoin de lui. J'allais donc m'en débarrasser et reprendre les rênes de cette clinique.

Pendant 7 jours, j'ai étudié avec attention l'utilisation des poupées vaudous pour prendre le contrôle d'une personne. À mon grand regret, il n'était pas possible d'effectuer un rituel pour obliger une personne à se suicider, l'esprit de la victime ne pouvant commettre un acte qui la mettrait en danger. Mais je pouvais toutefois contourner cette difficulté en contrôlant quelqu'un qui se chargerait de me débarrasser de Murdock. J'ai ensuite reposé le livre à sa place dans la bibliothèque : perdu parmi tous les autres ouvrages, il y est en plus grande sécurité que dans mon bureau.

Enfin, cette semaine, j'ai commandé une petite poupée que j'ai reçue hier matin. Elle ferait parfaitement l'affaire pour le rituel. J'avais également besoin d'un objet de la victime ainsi que de son sang. J'ai demandé à Deborah, l'infirmière, de faire des prélèvements sanguins de routine ce matin sur tous les enfants. Ils sont à ma disposition dans le caisson frigorifique de mon bureau, caisson fermé à clef (Deborah et moi possédons la clef).

Il ne me reste désormais plus qu'à récupérer un objet de la victime et à attendre la tombée de la nuit. Alors, je pourrai exécuter mon plan qui comprend 3 étapes :

- placer l'objet de la victime dans ou sur la poupée et verser le sang dessus
- réciter la formule (que j'ai apprise par cœur)
- prendre le contrôle de la victime et lui demander de tuer le directeur

Quant à la personne que j'allais contrôler... Mon choix s'est porté tout naturellement sur Samuel, le schizophrène. Fragile psychologiquement, très instable, potentiellement très violent... C'est la cible idéale, le rituel précisant bien que les esprits forts avaient une chance de résister. J'ai décidé de donner un petit coup de pouce au destin en mettant un placebo à la place de ses médicaments il y a 3 jours. Sans ses calmants, Samuel est plus perturbé et plus facile à contrôler.

Une fois que Samuel aura tué le directeur, je pourrai révolutionner la psychiatrie et contrôler la clinique, MA clinique ! Et même si on découvre que Samuel a commis le meurtre, qu'importe ! Après tout, il ne s'agit que d'un enfant atteint de troubles psychologiques, qui lui en voudra ? Et qui sait, peut-être pourrai-je le soigner grâce à ma nouvelle thérapie basée sur la magie noire...

Ce que je sais sur les personnes présentes ce soir

Le personnel qui encadre les enfants est à peu près stable depuis ces 10 années.

Il y a :

James Murdock, le directeur

James m'a aidé à créer la clinique Silencio il y a 10 ans. Mais il est désormais devenu un obstacle encombrant et je ne le laisserai pas se mettre au travers de ma route. Sa mise à mort est prévue pour ce soir.

Depuis l'expérience sur Laura, nous ne nous sommes quasiment plus parlés. Il m'a annoncé il y a quelques jours qu'une nouvelle patiente, Cheryl Steinfield, devait arriver aujourd'hui.

Alan Fischer

C'est l'animateur de la clinique. Un homme qui respire la joie de vivre et qui s'occupe à merveille des enfants. Il est arrivé il y a 5 ans.

Deborah Anderson, l'infirmière

Une nouvelle. Elle a remplacé Cibyll, l'ancienne infirmière, il y a 4 jours. C'est James qui l'a recrutée. Elle n'a pas l'air très expérimentée mais les enfants adorent son sourire...et les adultes ne sont pas insensibles à son charme, surtout James, qui passe beaucoup de temps avec elle.

Walter Stuart, le cuisinier

Il est arrivé à la clinique il y a 5 ans. Ce n'est pas une tâche de tout repos d'arriver à faire manger tous les pensionnaires, qui ont parfois un caractère difficile, mais il se débrouille comme un chef.

Tom Spicey

C'est le gardien. Il a d'ailleurs gardé cet immeuble toute sa vie puisqu'il était gardien de ce bâtiment avant que James ne le rachète. C'est quelqu'un de discret, que je ne connais pas beaucoup. Il est plutôt costaud et a une cicatrice sur la joue droite. Il fait son boulot correctement et je n'en demande pas plus.

Les enfants qui sont actuellement soignés à la clinique :

Morgan Walker

C'est un autiste qui est là depuis 2 ans mais son état s'est bien amélioré. Il arrive désormais à communiquer et à s'ouvrir aux autres. En revanche, dès que quelque chose le perturbe, il se renferme sur lui-même. Il est très curieux et a une fâcheuse tendance à ramasser tout ce qu'il trouve. Il est également très doué avec les chiffres.

Gordon Thomas

Un garçon souffrant d'impulsivité extrême. Il est très nerveux, très sombre et s'isole souvent de ses camarades. Je ne lui ai prescrit aucun médicament mais j'analyse ses rêves et cauchemars depuis bientôt 1 an. Ses parents avaient l'habitude de l'enfermer à clef dans sa chambre pour le calmer. Il en est devenu claustrophobe. Le travail est difficile et il faudra une longue thérapie avant de le guérir.

Laura

Elle est amnésique. Les services sociaux l'ont retrouvée seule, errant dans la rue, sans papier. Je l'ai accueillie à la clinique il y a 6 mois car je n'avais pas encore eu l'occasion de travailler sur des cas d'amnésie. Je l'ai baptisée Laura car il lui fallait bien un prénom. Malheureusement, je n'ai pas avancé d'un pouce sur son cas. Les médicaments et les thérapies se révèlent inefficaces. Je suis sûr que la magie noire pourrait l'aider et sans l'intervention de James, elle serait sans doute déjà guérie. Mais ce n'est que partie remise !

Samuel Dickinson

C'est un schizophrène mais c'est surtout le pantin que je vais manipuler pour me débarrasser de James. Il est arrivé à la clinique il y a 3 mois. J'ai rapidement pu soigner ses troubles de la personnalité grâce à des médicaments adaptés et il va désormais beaucoup mieux. Je sais que son autre « moi » est très violent et que ses parents l'ont amené ici à cause de violences répétées. Cela fait 3 jours qu'il n'a pas pris ses vrais médicaments et je le sens très nerveux. L'occasion idéale pour accomplir le rituel.

Au début de la soirée

Je suis sur le pas de la porte d'entrée, en train de fumer une cigarette. Il est 18h. Je discute avec Tom Spicey.

Objectifs de la soirée

Attention : ces objectifs sont amenés à évoluer durant la soirée. Ils ne sont fournis qu'à titre indicatif.

- prendre la tête de la clinique et tuer le directeur
- pour cela, mettre en place le rituel très rapidement (j'ai déjà le sang de Samuel et une petite poupée vaudou – il ne me reste plus qu'à récupérer un objet appartenant à Samuel puis à attendre la tombée de la nuit)
- ne pas me faire découvrir
- examiner la petite fille dont m'a parlé James et qui doit arriver aujourd'hui
- guérir Laura

Accessoires / indices

- la poupée vaudou bien cachée dans mon bureau (le meuble est fermé à la clef et je suis le seul à avoir la clef) – fournie par les orgas
- la facture de la poupée dans ma poche – fournie par les orgas
- toutes mes notes sur les patients posées en vrac sur mon bureau – fournies par les orgas
- 1 livre sur la magie noire dans la bibliothèque – fourni par les orgas
- des livres de psychologie (indices ambiance) dans la bibliothèque et sur mon bureau - à apporter par le joueur
- une trousse à pharmacie/mallette de médecin sur mon bureau - à apporter par le joueur
- des prélèvements de sang de tous les enfants dans le caisson frigorifique – fournis par les orgas
- la clef du caisson frigorifique sur moi – fournie par les orgas
- un briquet et un paquet de cigarettes sur moi (à apporter par le joueur)

Compétences

- lire et parler l'anglais et le latin
- je ne sais pas manier les armes à feu (en terme de jeu, il me faudra au moins 10 secondes pour arriver à enlever le cran de sûreté et tirer)
- me battre à mains nues ou avec une arme blanche : 2 (chi fu mi)
- espionner les gens de manière standard (à jouer en réel)
- voler les gens de manière standard (à jouer en réel)
- soins
- connaissances médicales

Spécial 1 : rituel de possession (poupée vaudou) - 1 fois durant la partie. Je peux alors donner des ordres à ma cible plusieurs fois durant la soirée.

Spécial 2 : pouvoir vaudou de souvenir

Spécial 3 : examiner un patient (je reconnais facilement certains signes/symptômes/son profil psychologique suite à un entretien prolongé avec le patient)

Pour ces 3 dernières compétences, merci de consulter un organisateur en cours de jeu.

Costume

Tu es psychiatre. Tenue correcte (chemise/pantalon/chaussures de ville) de rigueur. Pas la peine de prendre une cravate. Veste en option.

Prends également un petit calepin et un stylo pour prendre des notes si tu reçois des personnes dans ton bureau.

Briquet et paquet de cigarettes (même vide) à prévoir.

Ton visage est très pâle et tu as des cernes (prévoir un peu de maquillage : fond de teint blanc et cernes sous les yeux).

Prévoir un pyjama, 2-3 fringues en vrac (pour remplir un rayon d'affaires personnelles) et un sac de couchage (pour simuler ton lit).

Répliques préférées

- Ne t'inquiète pas, tout va bien se passer.
- Le Surmoi est un agent critique, la plupart du temps inconscient, filtrant les pulsions au travers de normes intériorisées... Vous avez l'air perdu... Voulez-vous que je recommence ?

Alan Fischer

Date de naissance : 22/10/1949
Date d'arrivée à la clinique : 01/09/1985
Date du jour : 17/09/1990

Ma vie, mon œuvre

Je m'appelle Alan Fischer et j'ai 40 ans. Je travaille à la clinique depuis 5 ans... Je prends soin des enfants comme si c'étaient les miens. À défaut de chérir ceux que j'aurais pu avoir, je leur donne tout mon amour et toute ma tendresse.

J'ai vécu une enfance et une adolescence heureuse, un bonheur qui perdura jusqu'à la mort de mes parents, la veille de mes trente ans. C'était ma seule famille et j'ai été très affecté par leur disparition. Il m'a fallu plus plusieurs mois pour m'en remettre. Heureusement, j'avais Lisa à mes côtés. Lisa, c'était mon rayon de bonheur. C'était mon amie, ma copine, ma confidente et, je l'espérais à cette époque, ma future femme et la future mère de mes enfants. Nous avions nos projets, nos rêves et nous voulions bâtir une famille ensemble.

Et puis, en mars 1980, elle a disparu.

L'enquête de police n'a rien donné, si ce n'est que la piste du kidnapping fut retenue. J'ai passé des mois et des mois à attendre en vain un coup de fil qui ne venait pas. Aujourd'hui encore, je ne sais pas ce qu'elle est devenue.

J'étais seul et désespéré. L'alcool m'a aidé à tenir. Et puis j'ai commencé à penser au suicide à l'approche des fêtes de fin d'année. Je suis allé acheter une corde pour me pendre. Tandis que je rentrais chez moi, prêt à en finir, un homme me demanda de l'aide. C'était un prêtre. Il avait besoin de quelqu'un pour aller récupérer une gamine qui s'était amusée à grimper sur le toit de la cure et qui n'osait plus descendre.

Finalement, la corde qui devait servir à me pendre fut accrochée au toit pour aider la gamine à descendre. Et j'ai terminé ma journée autour d'un bon repas servi par le père Walter. Nous avons beaucoup discuté et je lui ai raconté toute mon histoire. Contrairement à la plupart des gens, il ne m'a pas dit qu'on finirait par la retrouver un jour, qu'il fallait garder espoir et que tout allait finir par s'arranger. Au lieu de ça, il m'a regardé droit dans les yeux et m'a dit que tout l'amour dont j'avais été privé et que j'aurais tant voulu donner était encore là, au fond de mon cœur. Et que cet amour pouvait faire des miracles.

Pendant les quelques mois qui ont suivi, j'ai aidé le père Walter et je suis allé plus souvent à l'église. J'ai peu à peu repris goût à la vie et j'ai décidé de faire don de ma vie aux autres.

J'ai étudié de septembre 1981 à septembre 1985 au séminaire pour devenir prêtre. J'y ai appris le latin, de nombreuses connaissances religieuses, les moyens de résister au mal et de dispenser le bien et l'espérance autour de moi. Ces quelques années m'ont permis de développer ma foi tout en restant à l'écoute et au service de ceux qui en avaient besoin.

A 35 ans, quelques semaines avant d'être ordonné prêtre, j'ai réalisé que j'avais profondément envie d'autre chose. Je n'avais pas oublié Lisa et chaque nuit je rêvais d'elle. Je m'imaginai la vie que j'aurais pu avoir avec elle. Notamment les enfants... Je suis tombé par hasard sur une annonce dans le journal qui parlait d'un poste d'animateur pour enfants dans une clinique de la ville. Je n'avais pas d'expérience en la matière mais je sentais que j'avais besoin de changer d'air... De plus, je dois avouer qu'au plus profond de moi, je me disais que si ces enfants avaient besoin de quelqu'un pour veiller sur eux, j'avais moi-même besoin de ces enfants pour continuer mon petit bonhomme de chemin.

Je suis allé à l'entretien d'embauche sans grand espoir mais James Murdock et le docteur Stevenson, les fondateurs de la clinique, ont eu l'air d'apprécier ma candidature et mon profil atypique. J'ai également été séduit par leur concept : une clinique privée avec peu de patients mais avec une grande proximité des enfants, des soins et une écoute qu'ils n'auraient pas ailleurs. C'est ainsi que j'ai

abandonné la prêtrise et que je suis rentré à la clinique Silencio il y a près de 5 ans. Je n'ai jamais regretté mon choix et j'ai veillé chaque jour sur ces enfants que j'aurais tant aimé avoir et qui sont un peu les miens d'une certaine manière.

Ce que je sais sur les personnes présentes ce soir

Le personnel qui encadre les enfants est à peu près stable depuis ces 5 dernières années.

Il y a :

James Murdock, le directeur

James a créé la clinique Silencio il y a 10 ans avec le docteur John Stevenson. Ils sont amis et associés. Je les apprécie pour leur sympathie et leurs compétences. James excelle dans la partie administrative tandis que John s'occupe des soins psychiatriques. Je suis toutefois beaucoup plus proche des enfants que de James et de John. Il m'a semblé que James avait l'air préoccupé ces derniers temps.

James t'a annoncé il y a quelques jours qu'une nouvelle patiente, Cheryl Steinfield, devait arriver aujourd'hui.

John Stevenson

C'est le psychiatre de la clinique et l'associé de James Murdock. Il s'agit d'un professionnel capable de faire des miracles avec les enfants, comme j'ai pu le constater au cours de ces 5 dernières années. Il passe beaucoup de temps à discuter avec les gamins.

Deborah Anderson, l'infirmière

Une nouvelle. Elle a remplacé Cibyll, l'ancienne infirmière, il y a 4 jours. C'est James qui l'a recrutée. Elle n'a pas l'air très expérimentée mais les enfants l'adorent... Elle est très séduisante et son sourire me rappelle un peu celui de Lisa. Le départ de Cibyll m'a étonné. Je ne sais pas ce qui l'a poussé à partir.

Walter Stuart, le cuisinier

Il est arrivé à la clinique il y a 5 ans, la même année que moi. Ce n'est pas une tâche de tout repos d'arriver à faire manger tous les pensionnaires, qui ont parfois un caractère difficile, mais il se débrouille comme un chef.

Tom Spicey

C'est le gardien. C'est quelqu'un de discret, que je ne connais pas beaucoup. Il est plutôt costaud et a une cicatrice sur la joue droite. Une nuit où je n'arrivais pas à dormir, je l'ai entendu parler dans son sommeil. Ses propos n'étaient pas très clairs mais j'ai pu comprendre qu'il s'agissait d'un cauchemar à propos d'un bébé. La voix de Tom était totalement désespérée. Quoi qu'il en soit, je n'ai jamais osé aborder le sujet avec Tom. J'espère simplement qu'il s'agit d'un simple cauchemar et pas de la perte d'un être cher...

Les enfants qui sont actuellement soignés à la clinique :

Morgan Walker

C'est un autiste de 13 ans qui est à la clinique depuis 2 ans. Son état s'est bien amélioré depuis son arrivée. Il arrive désormais à communiquer et à s'ouvrir aux autres. En revanche, dès que quelque chose le perturbe, il se renferme sur lui-même. Il est très curieux et a une fâcheuse tendance à ramasser tout ce qu'il trouve. Il est également très doué avec les chiffres. C'est un peu mon chouchou.

Gordon Thomas

Un garçon de 13 ans souffrant d'impulsivité extrême. Il est très nerveux, très sombre et s'isole souvent de ses camarades. Le docteur Stevenson le suit depuis bientôt 1 an. Il ne suit pas de traitement médicamenteux mais une psychanalyse très poussée. Je sais qu'il est claustrophobe. John m'a confié que le travail était difficile et qu'il faudrait une longue thérapie avant de le guérir.

Il embête souvent Morgan. J'essaie de le calmer du mieux que je peux même si ce n'est pas toujours évident. Il m'arrive toutefois de passer quelques moments agréables avec lui. Mais c'est le gamin qui me donne le plus de fil à retordre de la clinique.

Laura

Une fille de 10-12 ans qui est amnésique. Les services sociaux l'ont retrouvée seule, errant dans la rue, sans papier. John Stevenson l'a accueillie à la clinique il y a 6 mois et l'a baptisée Laura car il lui fallait bien un prénom.

Son visage m'est familier mais je ne parviens pas à me souvenir en quoi. Je lui fais faire beaucoup de jeux faisant appel à la mémoire.

Samuel Dickinson

C'est un schizophrène de 10 ans qui est arrivé à la clinique il y a 3 mois. Le docteur Stevenson a pu soigner ses troubles de la personnalité grâce à des médicaments adaptés. Je sais que son autre « moi » pouvait s'avérer violent mais il va désormais beaucoup mieux. Il a l'air préoccupé depuis quelques jours.

Au début de la soirée

Je suis en train de jouer avec Samuel, Morgan et Laura dans le salon. Bizarrement, Gordon n'est pas avec nous. Peut-être est-il encore en séance de thérapie avec le docteur Stevenson ? Il est 18h.

Objectifs de la soirée

Attention : ces objectifs sont amenés à évoluer durant la soirée. Ils ne sont fournis qu'à titre indicatif.

- veiller sur tous les enfants
- m'assurer que Gordon n'est pas en train de faire de bêtise et qu'il est bien avec le docteur Stevenson
- accueillir la nouvelle pensionnaire
- m'isoler un moment et prier pour les enfants

Accessoires / indices

- une photo de Lisa dans ma valise (fournie par les orgas)
- un bouquin de chants d'animation / de jeux (indice d'ambiance – à apporter par le joueur)
- une bible dans ma table de nuit (à apporter par le joueur) avec un article sur la disparition de Lisa dedans (fourni par les orgas)
- une croix autour du cou (à apporter par le joueur)
- une tâche de naissance sur l'épaule gauche (prévoir un crayon de maquillage)

Compétences

- lire et parler l'anglais et le latin
- je ne sais pas manier les armes à feu (en terme de jeu, il me faudra au moins 10 secondes pour arriver à enlever le cran de sûreté et tirer) – je suis pacifiste et je n'aurais recours à ce genre de choses qu'en cas de nécessité extrême et si possible sans tuer la personne
- me battre à mains nues ou avec une arme blanche : 1 (chi fu mi)
- espionner les gens de manière standard (à jouer en réel)
- voler les gens de manière standard (à jouer en réel) : je ne suis pas du genre à voler, je n'y aurais donc recours qu'en cas d'absolue nécessité
- soins
- connaissances religieuses (à voir avec un orga)

Spécial 1

Cercle de protection contre le mal (rayon de 2m autour de moi) – je ne peux rien faire d'autre pendant ce temps et je dois réciter un rituel en latin en boucle (à préparer par le joueur)

Spécial 2

Exorcisme : je peux tenter d'affronter le malin et de l'obliger à partir (d'un corps, d'un lieu, d'un objet...). Je dois contacter un orga si je souhaite utiliser cette compétence. Un exorcisme est un acte difficile, exténuant, qui devra être joué de manière roleplay. Un contrecoup est possible, le processus étant particulièrement dangereux.

Costume

Tu es l'animateur de la clinique. Tu es habillé de façon décontractée (jean/chemise).

Tu peux apporter des petits jeux pour amuser les enfants. Tu dois connaître par cœur quelques chansons enfantines et des histoires.

Prévoir un pyjama et 2-3 fringues en vrac (pour remplir un rayon d'affaires personnelles).

Répliques préférées

- Et ils vécutent heureux et eurent beaucoup d'enfants...
- Gordon, au lieu d'embêter Morgan, fais-moi plutôt un joli dessin !
- Que Dieu nous garde !

Date de naissance : 11/05/1977

Date d'arrivée à la clinique : 05/09/1988

Date du jour : 17/09/1990

Ma vie, mon œuvre

Je m'appelle Morgan et j'ai 13 ans. Quand j'étais petit, j'ai été prince de l'Amazonie, j'ai marché sur la lune, j'ai mangé des tas de forêts en chocolat et j'ai aussi récupéré le plus gros diamant du monde !!! Les adultes n'arrêtaient pas de m'embêter alors je ne les écoutais pas. Leur monde ne m'intéressait pas, le mien était beaucoup plus passionnant. Quand ils m'interrogeaient, je récitais les couleurs en boucle. Toutes ces couleurs étaient plus vivaces et plus belles dans mon monde imaginaire !

Il y a deux ans, on m'a emmené ici, à la clinique Silencio. Au début, je suis resté dans mon univers à m'inventer des aventures toujours plus palpitantes. Mais petit à petit, une voix a retenu mon attention. C'était une voix apaisante et envoûtante, celle du docteur Stevenson. Elle m'a donné l'envie de regarder ce qui se passait autour de moi. J'ai d'abord observé prudemment tout en écoutant avec attention cette voix qui me parlait d'autres enfants, de jeux et d'aventures. Le docteur Stevenson me racontait de belles histoires, me parlait des amis que je pourrais me faire dans la clinique...

Jour après jour, j'avais envie d'en savoir plus, de découvrir cet univers que j'avais longtemps rejeté. Le docteur Stevenson avait su aiguïser ma curiosité tout en me rassurant : j'aurais toujours la possibilité de revenir dans mon monde imaginaire quand j'en aurais besoin ou envie.

C'était la première fois qu'on me parlait ainsi... J'avais l'impression d'être quelqu'un à ses yeux et pas simplement une sorte d'extraterrestre ou de spécimen rare qu'on veut étudier, comme le faisaient mes précédents médecins. J'avais longtemps eu l'impression d'être un fardeau dont personne, y compris mes parents, ne voulait et dont on cherchait à se débarrasser dans des instituts spécialisés. Le docteur Stevenson m'a de suite considéré comme un petit garçon comme les autres et c'est ce qui a sans doute fait la différence.

Les mois ont passé et j'ai découvert petit à petit les personnes de la clinique. J'aime bien Alan, notre animateur, il nous propose toujours plein de jeux et de chansons... Par contre, je n'aime pas Gordon, il me fait peur et il n'arrête pas de m'embêter... Il est... (vert, bleu, rouge, jaune, noir, blanc...)

Je trouvais quand même que ce monde manquait un peu de piquant alors, un soir, j'ai décidé de devenir agent secret ! Vous allez me dire que 13 ans c'est un peu jeune mais justement, c'est là que réside tout l'intérêt de ma couverture : personne n'irait soupçonner un gamin d'être le nouveau James Bond !

Ma mission est simple : observer et débusquer l'autre agent secret qui se cache dans cette clinique. Pour l'instant, je n'ai pas beaucoup de pistes mais je ne désespère pas. Je finirai bien par trouver et ce jour-là, Debbie, notre infirmière, sera tellement fière de moi qu'elle me fera un gros bisou !

Il y a quelques mois, j'ai découvert un gros cadenas attaché à la porte du grenier. C'était un cadenas avec des milliers de combinaisons chiffrées... Je me suis dit que c'était louche et qu'il y avait quelque chose derrière. Alors j'ai testé toutes les combinaisons une par une. J'ai tout noté dans mon cahier pour me rappeler où je m'étais arrêté. Et il y a 1 mois, je suis arrivé à l'ouvrir...Le code était 7483. Malheureusement, je n'ai rien trouvé d'intéressant dans ce grenier... (vert, bleu, rouge, jaune, noir, blanc...)

J'ai aussi un collier à bonbons que j'ai récupéré d'une de mes aventures nocturnes ! Et je vais te dire un secret mais ne le répète à personne, d'accord ? C'est un collier magique ! Il y a une quantité inépuisable de bonbons sur ce collier et de tous les goûts en plus ! Ce collier, je ne m'en sépare jamais, même pour dormir... Il a trop de valeur et si jamais on apprenait son existence, des dizaines d'agents seraient envoyés à ma poursuite...

Finalement, cette nouvelle vie est assez rigolote ! Comme James Bond, j'ai plein de gadgets. J'ai un super pistolet dernier cri que je fais passer pour un vulgaire pistolet à eau. J'ai aussi des farces et attrapes qui sont en réalité des poudres explosives et une tarentule venimeuse !

Hier soir, on était en train de jouer aux billes avec Samuel, mon meilleur ami, dans le couloir. Le directeur est passé, l'air soucieux, en train de lire un dossier et une de mes billes lui a fait perdre l'équilibre. Il était tellement en colère qu'il me les confisquées sur le champ. J'ai pleuré pendant 1 heure (vert, bleu, rouge, jaune, noir, blanc...)

Je ne suis plus un gamin ! C'est pas mon genre de pleurer pour des billes... En réalité, ces billes, c'étaient les balles de mon super pistolet... Du coup je me retrouve sans munition. Il faut impérativement que je mette la main sur ces billes ! C'est une question de vie ou de mort !!!

Ce que je sais sur les personnes présentes ce soir

Le directeur

Le directeur de la clinique, monsieur Murdock, m'a accueilli le 1^{er} jour avec le docteur Stevenson. C'est une personne que je vois assez peu. Il n'est pas très rigolo et plutôt sévère. C'est lui qui a pris mes billes ! Il faut vraiment que je les retrouve au plus vite. Je vais en profiter pour enquêter sur cet homme, peut-être que c'est lui l'agent secret que je cherche !

Samuel

Samuel, je l'aime bien. On s'amuse bien ensemble mais je ne lui ai pas révélé ma véritable identité. Ca vaut mieux pour lui sinon il serait en danger. La semaine dernière, on est devenus frères de sang ! C'est bien d'avoir un frangin... Par contre, j'ai eu mal au pouce pendant 1 semaine après, le temps que ça cicatrise.

Alan

L'autre personne que j'aime bien dans cette clinique, c'est Alan, notre animateur. Lui, il est super cool ! Il fait le pitre, il chante et il nous propose des jeux très marrants. Il m'a dit qu'une nouvelle pensionnaire allait arriver ce soir.

Deborah, l'infirmière

On l'appelle tous Debbie et elle est très jolie. Elle est arrivée il y a quelques jours et elle ne fait pas mal quand elle fait les piqûres ou des prises de sang, contrairement à l'ancienne infirmière, Cibyll.

Walter, le cuisinier

Il fait d'excellentes tartes aux pommes et il nous donne souvent du chocolat pour nos 4 heures.

Gordon

Lui, je l'aime pas. Il se moque souvent de moi. Heureusement, il passe la plupart de son temps à lire et à dessiner et pendant ce temps, je suis tranquille. Je ne peux pas utiliser mes armes sur lui tant que je suis en mission, cela risquerait de compromettre ma couverture !

Laura

Il paraît qu'elle est « antalgique ». Mais je ne sais pas ce que ça veut dire. Elle ne parle pas beaucoup mais joue parfois avec Samuel et moi.

Monsieur Spicey, le gardien

Je ne le connais pas bien. Il est costaud, il a une cicatrice sur la joue droite et il me fait un peu peur. C'est peut-être lui l'agent secret que je recherche. Il faudra que je le surveille...

Le docteur Stevenson

Le docteur Stevenson discute avec moi régulièrement. C'est quelqu'un de gentil, de patient et d'attentionné et c'est lui qui m'a permis de m'ouvrir au monde réel. C'est aussi un peu grâce à lui que je suis devenu le nouveau James Bond. J'en ferai part à mes supérieurs quand j'aurai fini ma mission pour qu'il soit récompensé !

Au début de la soirée

Je suis en train de jouer avec Alan, Morgan et Laura dans le salon. Bizarrement, Gordon n'est pas avec nous. Il est 18h.

Objectifs de la soirée

Attention : ces objectifs sont amenés à évoluer durant la soirée. Ils ne sont fournis qu'à titre indicatif.

- récupérer au plus vite les billes que le directeur m'a confisquées
- parfaire ma couverture en continuant à faire des blagues avec mes jouets et farces et attrapes : il ne faut pas qu'on me découvre !
- espionner les personnes présentes pour trouver qui est l'agent secret que je dois débusquer
- devenir copain avec la nouvelle petite fille qui arrive ce soir et lui offrir un cadeau (je dois me comporter en vrai gentleman, comme le ferait James Bond)

Accessoires / indices

- des farces et attrapes en tout genre dont au moins une araignée factice et une poudre (à éternuer ou à gratter) dans mon armoire – à apporter par le joueur
- des billes dans une petite pochette (celles que le directeur m'a confisquées) – à apporter par le joueur
- un collier à bonbons – à apporter par le joueur
- un pistolet à eau sur moi – à apporter par le joueur (prendre un pistolet en plastique/métal ressemblant à une vraie arme)
- un cahier avec plein de chiffres dans mon armoire – fourni par les orgas
- indice d'ambiance : un bouquin d'espionnage sous mon oreiller – à apporter par le joueur

Compétences

- lire et parler l'anglais
- je ne sais pas manier les armes à feu (en terme de jeu, il me faudra au moins 10 secondes pour arriver à enlever le cran de sûreté et tirer)
- me battre à mains nues ou avec une arme blanche : 1 (chi fu mi)
- voler discrètement un objet (avec une pince à linge)
- espionner les gens de manière standard (à jouer en réel)

Spécial 1 : je DOIS essayer de voler 3 objets (ou plus) durant la partie (je suis quelqu'un de curieux et j'ai une mission à remplir)

Spécial 2 : je suis un petit malin qui se cache de partout et je peux espionner, avec un succès automatique, 3 fois dans la soirée. Je dois alors contacter un orga qui me donnera les infos que je récupère.

Costume

Tu es un enfant de 13 ans, prends donc des habits en conséquence. T-shirt « jeune », jeans, basket... N'hésite pas à apporter des jouets/BDs d'enfants de cet âge. Insiste bien sur le côté débordant de ton imagination.

Tu as un pansement au pouce gauche (prévoir du maquillage/mercurochrome en dessous, ta blessure ne s'étant pas encore refermée). Tu as également un pansement au creux du bras gauche (Deborah t'a fait une prise de sang ce matin)

Prévoir un pyjama et une valise (ou sac de sport) avec quelques fringues dedans (pour simuler l'endroit où tu ranges tes vêtements).

Répliques préférées

- « vert, bleu, rouge, jaune, noir, blanc... » en boucle quand quelque chose te perturbe ou te contrarie
- Parle moins fort, quelqu'un pourrait nous entendre !
- Si tu pars en Amazonie, méfie-toi des mygales... Pourquoi tu me regardes comme ça ? Tu m'crois pas ? On voit bien que tu n'es jamais allé en Amazonie toi !

Laura

Date de naissance : ???

Date d'arrivée à la clinique : 15/03/1990

Date du jour : 17/09/1990

Ma vie, mon œuvre

Rien. Je ne me souviens de rien, à part de cette fichue lumière blanche...

Il y a 6 mois, j'étais dans la rue sans trop savoir ce que je faisais là. Sans papier, sans argent, sans bagage... J'avais peur et je ne savais pas quoi faire. Je n'avais aucun souvenir de ma vie d'avant et le pire, c'est que je ne me souvenais même pas de mon nom.

Les services sociaux m'ont trouvé et ont cherché qui j'étais. Pour l'instant, leurs efforts sont restés vains. Ils m'ont confié provisoirement au docteur John Stevenson qui essaie de me faire retrouver la mémoire dans sa clinique spécialisée, la clinique Silencio.

Comme il me fallait bien un prénom, il m'a baptisé Laura. Même si ce nom-là ne me dit rien du tout. Je le trouve joli et je l'ai adopté...en attendant que mes souvenirs reviennent.

J'ai rencontré à la clinique des enfants qui ont à peu près mon âge et avec qui je peux m'amuser mais je me sens horriblement seule. Je ne parle pas beaucoup et je cherche désespérément un détail enfoui tout au fond de moi qui me permette de savoir qui je suis et d'où je viens.

Le docteur Stevenson et l'animateur de la clinique, Alan, me font faire beaucoup de jeux faisant appel à la mémoire. Je trouve cela amusant mais les résultats ne sont guère encourageants. Même les médicaments que je prends ne me font aucun effet.

Il y a 15 jours, le docteur Stevenson m'a demandé de venir dans son bureau pour tester une nouvelle méthode dérivée de l'hypnose. Habituellement, le docteur Stevenson est toujours seul avec moi dans le bureau. Ce jour-là, bizarrement, le directeur était présent également.

Le docteur Stevenson m'a parlé d'une voix calme et paisible. On aurait dit une berceuse et j'ai eu l'impression de m'assoupir. Puis il m'a semblé entendre des phrases incompréhensibles dans une langue que je ne connaissais pas. Au bout d'un certain temps, quelque chose s'est produit. C'était comme si une vague de chaleur s'emparait de mon corps. Puis, plus rien.

J'ai repris conscience dans les bras du directeur qui m'a ramené à ma chambre sans un mot. Quand je lui ai demandé ce qui s'était passé, il m'a simplement répondu qu'il m'interdisait désormais toute nouvelle séance d'hypnose et que cela pouvait s'avérer dangereux pour moi. Il avait l'air à la fois énervé et paniqué. Depuis lors, la routine a repris... à une exception près.

Cette nuit, la lumière blanche était moins forte... Et j'ai eu l'impression d'entendre dans mes rêves, de manière assourdie, les pleurs d'un bébé...

Ce que je sais sur les personnes présentes ce soir

Le directeur

Le directeur de la clinique, monsieur Murdock, m'a accueillie le 1^{er} jour. C'est une personne que je vois assez peu. Il n'est pas très rigolo et plutôt sévère. Il m'a rigoureusement interdit de recommencer toute séance d'hypnose avec le docteur Stevenson.

Alan

C'est l'animateur de la clinique. Il est très gentil et je l'aime bien. Il fait le pitre, il chante et il nous propose des jeux très marrants. Ceux qu'il me propose pour améliorer ma mémoire n'ont par contre pas été très efficaces jusqu'à présent. Il m'a dit qu'une nouvelle pensionnaire allait arriver ce soir.

Morgan

On s'amuse parfois ensemble Morgan, Samuel et moi. Je le trouve quand même un peu bizarre.

Deborah, l'infirmière

On l'appelle tous Debbie. Elle est arrivée il y a quelques jours et elle ne fait pas mal quand elle fait les piqûres ou des prises de sang, contrairement à l'ancienne infirmière, Cibyll.

Walter, le cuisinier

Il fait d'excellentes tartes aux pommes et il nous donne souvent du chocolat pour nos 4 heures.

Gordon

C'est un garçon solitaire qui passe son temps à lire et à dessiner. Il se moque souvent de Morgan. J'essaie de l'éviter quand je peux.

Samuel

Je m'amuse parfois avec lui. Je le trouve très sympathique. Il a l'air nerveux en ce moment. Je ne sais pas pourquoi.

Monsieur Spicey, le gardien

Je ne le connais pas bien. Il est costaud, il a une cicatrice sur la joue droite et il me fait un peu peur.

Le docteur Stevenson

Le docteur Stevenson m'examine souvent et discute beaucoup avec moi. Il me demande souvent de lui raconter ce que j'ai fait de ma journée ainsi que mes rêves. Il vérifie aussi si je m'entends bien avec les gens de la clinique. Depuis la tentative d'hypnose ratée, il a repris des séances plus classiques.

Au début de la soirée

Je suis en train de jouer avec Alan, Morgan et Samuel dans le salon. Bizarrement, Gordon n'est pas avec nous. Il est 18h.

Objectifs de la soirée

Attention : ces objectifs sont amenés à évoluer durant la soirée. Ils ne sont fournis qu'à titre indicatif.

- retrouver la mémoire
- découvrir où est passé Gordon
- accueillir la nouvelle pensionnaire

Accessoires / indices

- un bouquin sur l'amnésie (un roman de préférence) dans ma valise
- une liste d'exercices et/ou des jeux de mémorisation dans ma chambre (fournis par les orgas)

Compétences

- lire et parler l'anglais
- je ne sais pas manier les armes à feu (en terme de jeu, il me faudra au moins 10 secondes pour arriver à enlever le cran de sûreté et tirer)

- me battre à mains nues ou avec une arme blanche : 1 (chi fu mi)
- espionner les gens de manière standard (à jouer en réel)
- voler les gens de manière standard (à jouer en réel)

Spécial

Flash du passé durant la soirée (un orga me contactera lorsqu'ils se produiront)

Costume

Tu es une petite fille d'une dizaine d'années, prends donc des habits en conséquence. Le style doit rester mignon et enfantin.

Prévoir également un pyjama et une valise (ou sac de sport) avec quelques vêtements de rechange dedans.

Tu as un pansement au creux du bras gauche (Deborah t'a fait une prise de sang ce matin).

Répliques préférées

- Je ne sais pas.
- Laissez-moi tranquille !

Tom Spicey

Date de naissance : 05/09/1945

Date d'arrivée à la clinique : 01/12/1980

Date du jour : 17/09/1990

Ma vie, mon œuvre

Je suis Tom Spicey, le gardien de la clinique Silencio. J'ai 45 ans et ça fait près 20 ans que je garde cet immeuble. J'ai bien songé à quitter cet endroit plus d'une fois mais je n'ai jamais pu m'y résoudre... J'ai l'impression de ne pas encore avoir fini ce que j'avais à faire ici. Allez savoir pourquoi...

Je ne vais pas vous raconter ma vie, je suis pas doué pour ces conneries. Alors je vais tâcher d'être bref. Je suis arrivé dans cet immeuble en 1970. À l'époque, c'était une sorte de monastère dans lequel vivait une communauté de Franciscains. J'étais jeune et je cherchais un boulot peinarde. On m'a proposé le gîte et le couvert ainsi qu'une petite rémunération. Ça me laissait suffisamment de temps libre pour les virées arrosées avec les potes. La journée, j'étais gardien et je glandais à la fraîche. Le soir, je picolais et j'étais le roi du monde. Et ça m'allait très bien.

Ça a duré pendant 10 ans. 10 années où j'ai passé finalement plus de temps à rendre service aux moines et à bricoler qu'à garder quoi que ce soit. Et puis, le 17 septembre 1980, tout a basculé. Je revenais d'une virée bien arrosée. Il était presque minuit et je n'avais qu'une idée en tête : m'avachir sur mon lit et dormir. Mais j'ai entendu un bruit bizarre à l'étage. Je suis monté au premier pour vérifier et il n'y avait rien d'anormal. Au moment où j'allais redescendre, j'ai entendu quelque chose au-dessus de moi, dans le grenier. J'ai grimpé les marches par acquis de conscience, persuadé que j'allais tomber sur un rat ou quelque chose du genre. J'ai entrouvert doucement la trappe et j'ai vite compris que quelque chose clochait.

Face à moi se trouvait un moine penché sur une sorte d'autel. Je ne pouvais voir ni le visage du moine (je ne voyais que son dos), ni ce qu'il y avait sur l'autel. Mais j'entendais parfaitement ses murmures. On aurait dit qu'il prononçait des incantations bizarres dans une langue que je ne connaissais pas. Il s'est penché un peu plus puis s'est redressé et j'ai entraperçu le pied d'un petit bébé ainsi qu'une flaque de sang.

J'ai ordonné au moine de laisser ce bébé tranquille et je me suis approché. Ce que je vis quand il se retourna me tétanisa. Son visage était barbouillé de sang et il tenait une dague dans sa main droite. Il se jeta sur moi et j'évitai son premier coup de justesse. Mais il parvint à me balafrer le visage. Je pus heureusement immobiliser sa main armée et le plaquer au sol. Ses murmures devinrent cris puis se perdirent dans un rire démentiel. J'ai réussi à l'assommer puis je me suis approché du bébé. Il était mort, son sang répandu sur l'autel.

Quelle folie avait poussé cet homme à tuer ce pauvre bébé ? Puis, entre l'horreur et les larmes, je me suis posé la question : « et si j'étais arrivé un peu plus tôt, aurais-je pu le sauver ? ». Si je n'avais pas forcé sur l'alcool, si j'étais rentré plus tôt, plus sobre, si j'avais fait mon fichu boulot de gardien comme il fallait, ne l'aurais-je pas sauvé ???

Un hurlement de dépit, de remords et de rage sortit de ma bouche... Et c'est alors que je vis l'amulette qui traînait sur l'autel. Une amulette en forme de pentacle qui semblait se repaître du sang du bébé. Je la pris et je sentis de suite l'aura de cet objet. Une aura de mal et de mort... Et pourtant, le contact avec le métal froid était agréable. Il était même délicieux... Ma main, muée par je ne sais quelle force, s'apprêta à accrocher l'amulette autour de mon cou.

Heureusement pour moi, le moine que j'avais cru avoir assommé se releva et s'élança sur moi. Surpris et déséquilibré, je lâchai l'amulette et je me défendis. Le moine sembla plus intéressé par cette amulette que par moi mais je parvins à envoyer ce satané pentacle au fond du grenier à l'aide d'un coup de pied.

C'est à ce moment précis que les autres moines du monastère débarquèrent. Ils avaient l'air tout aussi surpris que moi. Mais en voyant le sang et le bébé, ils s'avancèrent, ne sachant qui de nous

deux maîtriser. Je crois que c'est le cri démentiel du moine qui me sauva. En l'entendant hurler ainsi, d'une voix qui n'avait plus rien d'humaine, il leva les doutes sur l'identité du coupable de ce meurtre. Acculé, il marmonna des paroles incompréhensibles et se trancha la gorge...

Le lendemain, la police fouilla le grenier, recueillit les témoignages et autopsia le bébé - c'était une fille -. Elle avait quasi été vidée de son sang sur l'autel. La quantité de sang retrouvée sur le moine et le fait que ce dernier ait visiblement perdu la raison m'ont permis d'être innocenté sans problème. Un détail chiffonna toutefois l'inspecteur en charge de l'enquête : la police ne retrouva pas l'amulette dont j'ai fait mention dans ma déclaration. L'inspecteur mit ça sur le compte de la panique et de la violence de la scène. Il y avait des pentacles dessinés au sol avec le sang du bébé, mon imagination avait sans doute fait le reste selon lui.

Pourtant, j'ai gardé dans ma mémoire le souvenir précis du contact avec le métal... Ce contact à la fois si repoussant et si délicieux... Et j'ai gardé aussi la vision de ce pauvre bébé... que je n'ai pas pu sauver.

J'ai arrêté l'alcool. J'ai également condamné le grenier à l'aide du plus gros cadenas que j'ai trouvé : pas question que quelqu'un revienne dans cette pièce maudite.

Les moines n'ont pas voulu continuer d'habiter dans cet immeuble et je les comprends. Moi, je suis resté, l'agence immobilière m'ayant accordé 3 mois pour partir. Mais l'immeuble n'est pas resté très longtemps sans propriétaire. Au bout d'à peine un mois, James Murdock, l'actuel propriétaire de la clinique, l'a racheté pour une bouchée de pain.

L'agence m'a mis en contact avec lui. Il m'a expliqué qu'il voulait monter avec John Stevenson, son associé, une clinique pour soigner les enfants atteints de troubles psychiatriques. Et bien entendu il avait besoin d'un gardien.

Tout cela s'est passé il y a 10 ans et depuis, je suis gardien de la clinique Silencio. Vous allez sûrement me demander pourquoi je suis resté. Comme je vous le disais tout à l'heure, j'ai l'impression de ne pas encore avoir fini ce que j'avais à faire ici. Et puis la fuite n'a jamais rien résolu. J'aurais beau m'en aller à l'autre bout du monde, jamais je ne pourrais oublier ce que j'ai vu. Et jamais je ne pourrais me pardonner de ne pas avoir pu sauver cette gamine. Alors je garde cette clinique et ces gamins. Je prends désormais mon job au sérieux. C'est ma vie, mon fardeau et ma quête de rédemption.

Ce que je sais sur les personnes présentes ce soir

Le personnel qui encadre les enfants est à peu près stable depuis ces 10 années.

Il y a :

James Murdock, le directeur

James Murdock est le propriétaire et le directeur de la clinique Silencio. Il a l'air préoccupé depuis quelques jours. Peut-être s'agit-il de la nouvelle patiente qui doit arriver aujourd'hui, Cheryl Steinfield. Il m'a demandé de le prévenir dès son arrivée. Elle doit venir accompagnée de son père, Fox Steinfield.

John Stevenson

C'est le psychiatre de la clinique. Il s'agit d'un professionnel réputé capable de faire des miracles avec les enfants. Il passe beaucoup de temps à discuter avec eux.

Alan Fischer

C'est l'animateur de la clinique. Un homme qui respire la joie de vivre et qui s'occupe à merveille des enfants. Il est là depuis 5 ans.

Deborah Anderson, l'infirmière

Une nouvelle. Elle a remplacé Cibyll, l'ancienne infirmière, il y a 4 jours. C'est James qui l'a recrutée. Elle n'a pas l'air très expérimentée mais les enfants adorent son sourire...et les adultes ne sont pas insensibles à son charme, surtout James, qui passe beaucoup de temps avec elle.

Walter Stuart, le cuisinier

Il est arrivé à la clinique il y a 5 ans. Ce n'est pas une tâche de tout repos d'arriver à faire manger tous les pensionnaires, qui ont parfois un caractère difficile, mais il se débrouille comme un chef.

Les enfants qui sont actuellement soignés à la clinique :

Morgan Walker

C'est un autiste qui est là depuis 2 ans mais son état s'est bien amélioré. Il arrive désormais à communiquer et à s'ouvrir aux autres. En revanche, dès que quelque chose le perturbe, il se renferme sur lui-même. Il est très curieux et a une fâcheuse tendance à ramasser tout ce qu'il trouve.

Gordon Thomas

Un garçon souffrant d'impulsivité extrême. Il est très nerveux, très sombre et s'isole souvent de ses camarades. Il est là depuis 1 an.

Laura

Elle est amnésique. Elle est calme et gentille mais elle ne se souvient pas qui elle est. Le docteur Stevenson l'a accueillie il y a 6 mois. C'est lui qui l'a baptisée Laura – il lui fallait bien un nom !

Samuel Dickinson

C'est un schizophrène qui est arrivé à la clinique il y a 3 mois. Il semble aller beaucoup mieux qu'à son arrivée.

Au début de la soirée

Il est 18 heures. Je suis sur le pas de la porte, guettant l'arrivée de la nouvelle patiente. Je discute avec John Stevenson.

Objectifs de la soirée

Attention : ces objectifs sont amenés à évoluer durant la soirée. Ils ne sont fournis qu'à titre indicatif.

- accueillir Cheryl et Fox Steinfield et prévenir le directeur de leur arrivée
- accomplir du mieux possible mon job de gardien, veiller à la sécurité du personnel et des enfants
- m'assurer que personne ne pénètre dans le grenier. J'ai installé un cadenas vraiment très solide avec un système de combinaison multi-chiffres (je connais le code par cœur : 7483). Il n'y a pas de clef. La porte est tout aussi solide : elle me paraît impossible à enfoncer.
- trouver le chemin de la rédemption

Accessoires / indices

- un trousseau de clefs dans ma poche me permettant d'ouvrir toutes les portes de la clinique (à apporter par le joueur)
- un couteau suisse qui peut être utilisé comme une arme blanche dans ma poche (à apporter par le joueur)
- un article de journal relatant les événements de 1980 caché dans mon placard (fourni par les orgas)

- un livre sur le rachat/le pardon en évidence dans mon placard (à apporter par le joueur)

Compétences

- lire et parler l'anglais
- je ne sais pas manier les armes à feu (en terme de jeu, il me faudra au moins 10 secondes pour arriver à enlever le cran de sûreté et tirer)
- me battre à mains nues ou avec une arme blanche : 3 (chi fu mi)
- espionner les gens de manière standard (à jouer en réel)
- voler les gens de manière standard (à jouer en réel)
- conduire
- défoncer une porte
- assommer

Spécial

Impressionner : ma carrure et ma cicatrice me permettent d'impressionner les gens. Je peux utiliser cette compétence 3 fois durant la soirée. Il faut jouer la scène de manière roleplay et réellement impressionner la personne (si la personne ne réagit pas, la compétence est sans effet). Si la personne éprouve de la crainte, de la peur ou un certain malaise alors elle doit me faire une confidence sur le sujet principal de notre discussion.

Costume

Tu es le gardien de la clinique. Une tenue relativement décontractée (jean/chemise/chaussures de ville) et plutôt sombre est de rigueur. Quelque chose de relativement discret, à ton image.

Tu as une cicatrice à la joue droite (prévoir un peu de maquillage)

Prévoir un pyjama, 2-3 fringues en vrac (pour remplir un rayon d'affaires personnelles) et un sac de couchage (pour simuler ton lit).

Répliques préférées

- Laissez-moi faire, je m'en occupe !
- Tout le monde a droit à une seconde chance, vous ne trouvez pas ?

Samuel Dickinson

Date de naissance : 03/02/1980

Date d'arrivée à la clinique : 15/06/1990

Date du jour : 17/09/1990

Ma vie, mon oeuvre

Mon dieu, que je suis fatigué... J'ai l'impression de ne pas avoir dormi depuis 3 jours. Fichue migraine ! Je ne comprends pas pourquoi elle est revenue ces temps-ci...

Je m'appelle Samuel Dickinson et j'ai 10 ans. Mes parents m'ont toujours dit que j'étais un enfant adorable mais je voyais bien dans leurs yeux qu'ils avaient peur... Ça a commencé quand j'avais 8 ans. J'étais en train de jouer dans la cour de récré avec mes copains quand un grand de la classe supérieure s'est mis à nous embêter. Je ne me rappelle pas du tout de ce qui s'est passé si ce n'est qu'à la fin, le grand pleurait tellement fort que l'institutrice a appelé les pompiers. Il y avait du sang et des dents sur le sol, mais c'est flou. Je me souviens par contre très bien de la punition qui a suivi, j'ai eu mal aux fesses pendant 3 jours.

Après, j'ai dû changer d'école mais je rentrais souvent le soir avec des bleus et des vêtements dans un sale état, sans vraiment comprendre ce qui m'arrivait... Et puis, à 9 ans, « il » s'est manifesté plus clairement. Et je crois que j'aurais préféré ne rien savoir. J'étais au square avec Cheryl, une copine de l'école. Je l'aimais bien Cheryl ! On se baladait en se tenant la main et on ne parlait pas beaucoup. Mais j'étais bien avec elle. D'un coup, sans trop que je sache pourquoi, elle m'a fait un bisou sur la bouche. C'était bizarre et mouillé...

Et puis je me suis retrouvé à regarder la scène. J'ai pas vraiment compris ce qui se passait tout de suite. On aurait dit que j'étais en train de voir des flashes, par à-coups, comme si mes yeux s'ouvraient et se fermaient. J'étais dans mon corps mais je ne contrôlais plus rien du tout. « Il » bougeait et parlait tout seul. « Il » a pris Cheryl par la taille et « il » l'a embrassé à son tour. Et « il » a continué. Elle a essayé de se dégager et « il » l'a maintenue de force. Puis « il » l'a plaquée au sol et lui a enlevé son t-shirt. Cheryl se débattait, criait. Moi je hurlais de toutes mes forces, mais aucun son ne sortait de ma bouche. J'ai voulu fermer les yeux mais « il » ne me l'a pas permis. Soudain, quelqu'un est intervenu. « Il » l'a bousculé et s'est enfui mais je me rappellerai toujours du visage de Cheryl et de ses larmes.

Je me suis réveillé en pleine nuit dans la rue et je suis rentré chez moi, terrifié et rempli de remords. Comment avais-je pu faire cela à Cheryl ? Ou plutôt, comment avait-« il » fait ?

On a déménagé suite à ce scandale et je n'ai jamais revu Cheryl. J'ai à nouveau changé d'école. Mais « il » était toujours là, guettant la moindre occasion pour refaire surface.

Ça fait 3 mois que je suis arrivé dans cette clinique. Mes parents ont bien essayé de me garder chez eux tant bien que mal... jusqu'au jour où « il » a tué le chat. Ça a dû être la goutte d'eau qui a fait déborder le vase. Il faut dire qu'« il » l'a empalé avec une broche et l'a fait rôtir dans la cheminée... L'odeur de poils brûlés était insupportable. J'ai vomi mon petit déjeuner sur le tapis du salon et je me suis évanoui...

À mon réveil, j'étais allongé sur un lit d'hôpital. Maman était en pleurs et papa était en train de discuter avec un médecin. Il s'est approché de moi <sale enfoiré de fils de pute !> et m'a dit que j'avais besoin d'un traitement dans une clinique spécialisée <la maison des jeunes maboules>. Il m'a dit aussi que je pourrais me faire plein d'amis là-bas et que je trouverais des enfants de mon âge <une belle brochette d'enfants de salopes !>. Et qu'il viendrait me rendre visite de temps en temps.

Trois jours plus tard, ils m'ont emmené ici, à la clinique « Silencio ». Et ça fait 3 mois que je n'ai pas revu mes parents. J'espère qu'ils ne m'ont pas oublié ou qu'il ne leur est rien arrivé de grave... <qu'ils crèvent les tripes à l'air...>

Je l'entends dans ma tête, « il » ne va pas tarder à refaire surface et il va encore se passer des horreurs... Mes médicaments, vite, il me faut mes médicaments...

Ce que je sais sur les personnes présentes ce soir

Le directeur

Le directeur de la clinique, monsieur Murdock, m'a accueilli le 1^{er} jour. C'est une personne que je vois assez peu. Il n'est pas très rigolo et plutôt sévère. Hier soir, on était en train de jouer aux billes avec Morgan dans le couloir. Il est passé, l'air soucieux, en train de lire un dossier et une bille lui a fait perdre l'équilibre. Il était tellement en colère qu'il a confisqué les billes de Morgan sur le champ. Morgan a pleuré pendant 1 heure après ça.

Morgan

Morgan, je l'aime bien. J'ai parfois du mal à comprendre ce qu'il dit mais on s'amuse bien ensemble. La semaine dernière, on est devenus frères de sang ! C'est bien d'avoir un frangin... Par contre, j'ai eu mal au pouce pendant 1 semaine après, le temps que ça cicatrise.

Alan

L'autre personne que j'aime bien dans cette clinique, c'est Alan, notre animateur. Lui, il est super cool ! Il fait le pitre, il chante et il nous propose des jeux très marrants. Il m'a dit qu'une nouvelle pensionnaire allait arriver ce soir.

Deborah, l'infirmière

On l'appelle tous Debbie et elle est très jolie. Quand je serai plus grand, je la demanderai en mariage ! Elle est arrivée il y a quelques jours et elle ne fait pas mal quand elle fait les piqûres ou des prises de sang, contrairement à l'ancienne infirmière, Cibyll.

Walter, le cuisinier

Il fait d'excellentes tartes aux pommes et il nous donne souvent du chocolat pour nos 4 heures.

Gordon

Lui, je l'aime pas. Il se moque souvent de Morgan. Heureusement, il passe son temps à lire et à dessiner et pendant ce temps, on est tranquilles.

Laura

Il paraît qu'elle est « anémique ». Mais je ne sais pas ce que ça veut dire. Elle ne parle pas beaucoup mais joue parfois avec Morgan et moi.

Monsieur Spicey, le gardien

Je ne le connais pas bien. Il est costaud, il a une cicatrice sur la joue droite et il me fait un peu peur.

Le docteur Stevenson

Le docteur Stevenson m'examine régulièrement et me donne mes médicaments. Il me demande souvent de lui raconter ce que j'ai fait avant de venir ici, ce qui me tracasse et si je m'entends bien avec les gens de la clinique. « Si tu suis le traitement à la lettre, tu seras guéri d'ici peu » m'a-t-il dit quand je suis arrivé. Et c'est vrai qu'au début, je me suis senti beaucoup mieux. Mais depuis trois jours, mes maux de tête ne font qu'empirer. Il faut que je garde le contrôle, « il » ne doit pas revenir...

Au début de la soirée

Je suis en train de jouer avec Alan, Morgan et Laura dans le salon. Bizarrement, Gordon n'est pas avec nous. Il est 18h.

Objectifs de la soirée

Attention : ces objectifs sont amenés à évoluer durant la soirée. Ils ne sont fournis qu'à titre indicatif.

- Garder le contrôle. Il ne faut pas qu' « il » revienne, sinon ça va barder...
- Voir le docteur Stevenson pour lui parler de mes récentes migraines
- Faire connaissance avec la nouvelle pensionnaire
- Revoir mes parents

Accessoires / indices (à apporter par le joueur)

- Un livre du style « ange ou démon » ou un comics avec un héros aux deux facettes (hulk par exemple) dans ma valise
- Un nounours tout mignon ET une peluche ou figurine de monstre bien gore dans mon lit
- Des médicaments (à prendre toutes les heures) sur moi, dans un conteneur/une boîte ne faisant mention d'aucune marque

Compétences

- lire et parler l'anglais
- je ne sais pas manier les armes à feu (en terme de jeu, il me faudra au moins 10 secondes pour arriver à enlever le cran de sûreté et tirer)
- me battre à mains nues ou avec une arme blanche : 1 (chi fu mi)
- espionner les gens de manière standard (à jouer en réel)
- voler les gens de manière standard (à jouer en réel)
- crocheter une serrure

Spécial

Si je perds le contrôle ou si je subis un traumatisme majeur, l'organisateur me donnera plus de détails.

Je sais toutefois qu' « il » est très costaud et très violent et qu' « il » a les compétences suivantes :

- se battre à mains nues ou avec une arme blanche : 3 (chi fu mi)
- compétence assommer
- défoncer une serrure (remplace crocheter une serrure)
- tirer avec un flingue (sans temps d'attente)

Costume

Tu es un enfant de 10 ans, prends donc des habits en conséquence. T-shirt « jeune », jeans, basket... N'hésite pas à apporter des jouets/BDs d'enfants de cet âge. Fais bien ressortir les deux aspects de ta personnalité dans tes affaires.

Tu as un pansement au pouce gauche.

Tu as également un pansement au creux du bras gauche (Deborah t'a fait une prise de sang ce matin)

Prévoir un pyjama et une valise (ou sac de sport) avec quelques fringues dedans (pour simuler l'endroit où tu ranges tes vêtements).

Répliques préférées

- Tu viens jouer avec moi ?
- J'espère que mes parents vont venir me voir cette semaine.

De temps à autre, des répliques plus violentes, plus agressives (sur un ton assez impulsif et nerveux).

Indices

Indice 1 : lettre de mission de Fox Steinfield

De la part de John Parker,
Directeur de la division paranormale du FBI

A l'intention de Fox Steinfield
Chargé de mission

16 septembre 1990

Objet : mission de protection de Cheryl Martins

Voici le contenu de votre nouvelle mission :

- accompagner Cheryl Martins à la clinique Silencio
- la faire ausculter par le docteur Stevenson
- la protéger de toute menace
- contacter le FBI pour la suite des opérations

Vu le jeune et les particularités de Cheryl Martins, cette mission doit s'effectuer de manière confidentielle. N'utilisez votre insigne que si cela s'avère vraiment nécessaire.

Cordialement,

John Parker

Indice 2 : article de journal concernant Cheryl

Journal datant du 12/09/1990

Sur une page de journal avec quelques articles fictifs dessus, on trouve l'article suivant :

Evénements troublants à l'hôpital Erwing

« Hier soir, l'hôpital Erwing a été le théâtre d'événements on ne peut plus étranges. D'après notre envoyée spéciale, Maria Chepard, il semblerait qu'une chambre ait pris feu durant la nuit. Par chance, cette chambre avait été vidée la veille par une infirmière troublée par les déclarations d'une fillette recueillie ce jour-là à l'hôpital. La fillette aurait mis en garde l'infirmière sur un possible incendie nocturne.

« Sur le coup, je n'ai pas vraiment prêté foi aux propos de la fillette mais ses yeux m'ont fait peur... Alors j'ai préféré vider la chambre pour la nuit. Le lendemain, cette dernière était carbonisée. Et ce qui m'a vraiment surpris et qui me surprend encore, c'est que la fillette avait précisé le numéro de la chambre en question : la chambre 117 ! ».

Info, intox ? Don de voyance ou supercherie ? Incendie criminelle ou simple incident ? La police mène l'enquête... »

Indice 3 : le journal intime de Cheryl

Prévoir un cahier avec une page par mois

Mai 1989

J'ai décidé de commencer un journal intime. J'ai plein de choses à raconter mais j'ai un peu la flemme de tout écrire...

Nancy est ma meilleure copine à l'école. On a joué à la poupée ensemble pendant des heures ce mois-ci. Il y a aussi un garçon qui est très gentil et que j'aime bien dans la classe : Samuel. Mais je ne lui parle pas beaucoup car tout le monde va se moquer de moi et dire que je suis amoureuse sinon.

Maman, tu es la plus belle des mamans du monde et je t'aime très fort !

Juin 1989

C'est le dernier mois de l'année scolaire. J'ai réussi mes contrôles de fin d'année. J'ai eu un 8 en maths mais sinon, j'ai eu la moyenne de partout.

J'espère que tu es fière de moi maman !

L'été arrive et nous allons partir en colo à la campagne avec les autres enfants du foyer...

Juillet-août 1989

Je suis revenue toute bronzée de cette colo ! On s'est bien amusés... Vivement l'été prochain... Samuel est venu me voir plusieurs fois durant le camp et on a beaucoup discuté. Il est vraiment mignon.

Maman, pourquoi les garçons sont aussi timides ?

Septembre 1989

Samuel, mon ami Samuel, est devenu fou ! J'ai cru qu'il allait me... Heureusement, quelqu'un est intervenu et m'a sauvé. Je ne sais pas ce qui se serait passé ensuite.

Je n'arrive pas à comprendre pourquoi ce garçon si gentil en apparence m'a agressée.

Maman, j'ai si peur... Aide-moi !

Octobre 1989

Depuis l'incident avec Samuel, j'essaie d'éviter tout contact physique avec les autres. Ces contacts m'indisposent. Les dernières fois que j'ai embrassé une amie ou que j'ai serré la main de quelqu'un, j'en ai eu la chair de poule...

Je crois que je vais arrêter ce journal intime...

Je t'aime maman. Si tu savais comme tu me manques...

Août 1990

Cela fait bientôt un an que j'ai arrêté d'écrire dans ce journal. Il est temps pour moi de le reprendre. Il y a tant de choses qui se sont produites ces derniers temps et il faut que je les exprime quelque part.

Mes camarades me regardent désormais bizarrement, mes professeurs se méfient de moi. La directrice m'a même traitée de menteuse... J'ai peur que ce qui lui est arrivé soit de ma faute...

Maman, aide-moi. Je ne sais plus quoi faire !

Septembre 1990

J'ai fugué. Je crois que c'était le mieux pour tout le monde. Je risquais de les mettre en danger et puis personne ne pouvait m'aider ou me comprendre.

Je suis seule dans la rue désormais. Je ne sais pas comment je vais pouvoir m'en sortir...

Maman, prête-moi ton courage !

Indice 4 : la page arrachée

Cet indice décrit le contenu de la page du livre de magie noire arrachée par Gordon. La formule en question est en anglais, donc lisible par tous les joueurs.

Rituel de cauchemar contrôlé

Ce rituel demande une grande concentration et une grande précision. La difficulté ne réside pas dans le lancement de l'incantation mais dans le degré de complexité du monde à reproduire et à maintenir. Plus le nombre d'éléments intégrés au cauchemar sera important, plus le sort sera difficile à prolonger.

Le cauchemar doit être défini mentalement AVANT le lancement du sort. Toute modification sera très difficile, pour ne pas dire impossible, une fois le rituel enclenché.

La prudence est de rigueur : il est très difficile de savoir combien de temps ce monde parallèle va durer. Cela peut varier de quelques minutes à quelques années...

Il ne faut pas non plus oublier que les actes réalisés durant le cauchemar ont des répercussions sur la réalité...

- Dessiner un pentacle sur le sol

- Lire la formule ci-dessous tout en définissant précisément le contenu du cauchemar

« Par Belzébuth et les flammes de l'enfer
Par la puissance de l'esprit et les profondeurs du néant
Par les forces du mal et la noirceur de mon âme
Je t'invoque, cauchemar des abysses !
Que ton ombre nous entraîne dans les ténèbres... »

- Basculer au-delà du réel

Indice 5 : notes du docteur Stevenson sur chacun des patients

Une fiche par patient avec des graphismes, illustrations, photos...

Morgan Walker

Date de naissance : 11/05/1977

Age : 13 ans

Date d'admission à la clinique : 05/10/1988

Son autisme s'est bien amélioré depuis 2 ans. Il arrive désormais à communiquer et à s'ouvrir aux autres. En revanche, dès que quelque chose le perturbe, il se renferme sur lui-même. Il est très curieux, a beaucoup d'imagination et a une fâcheuse tendance à ramasser tout ce qu'il trouve. Il est également très doué avec les chiffres.

Gordon Thomas

Date de naissance : 09/03/1977

Age : 13 ans

Date d'admission à la clinique : 01/09/1989

Un garçon souffrant d'impulsivité extrême. Il est très nerveux, très sombre et s'isole souvent de ses camarades. Aucune prescription de médicament mais de nombreuses analyses de ses rêves et cauchemars sont nécessaires depuis bientôt 1 an. Ses parents avaient l'habitude de l'enfermer à clef dans sa chambre pour le calmer. Il en est devenu claustrophobe. Le travail est difficile et il faudra une longue thérapie avant de le guérir.

Laura

Date de naissance : ???

Age : ???

Date d'admission à la clinique : 15/03/1990

Elle est amnésique. Les services sociaux l'ont retrouvée seule, errant dans la rue, sans papier. J'ai décidé de l'appeler Laura car il lui fallait bien un prénom. Les médicaments et les thérapies se révèlent inefficaces. Suis-je dans une impasse ?

Samuel Dickinson

Date de naissance : 03/02/1980

Age : 10 ans

Date d'admission à la clinique : 15/07/1990

C'est un schizophrène. Son autre « moi » est très violent et ses parents l'ont amené ici à cause de violences répétées. Ses troubles de la personnalité ont été soignés grâce à des médicaments adaptés et il va désormais beaucoup mieux.

Indice 6 : livre de magie noire

Le livre sur la magie noire dans la bibliothèque : « Vaudou et magie noire »

Il contient notamment le rituel de poupée vaudou et le rituel du souvenir. Ces deux rituels sont rédigés en latin et ne peuvent être compris que par les personnes possédant cette compétence (ou pensant à utiliser le dictionnaire dans la bibliothèque).

Rituel du souvenir

Ce rituel permet à une personne de visualiser des souvenirs enfouis au plus profond de sa mémoire. Attention, les résultats de ce rituel ne sont pas forcément immédiats. Plusieurs rituels peuvent de plus s'avérer nécessaires. Tout dépend du degré de résistance de la cible.

- Placer la cible sous hypnose
- Prononcer l'incantation ci-dessous

« Par les tourments et les méandres de l'âme,
Suis cette lueur qui te guide...
Qu'elle te permette de ramener ici-bas
Ces souvenirs laissés aux portes de l'enfer »

- Laisser l'énergie affluer dans la cible

Rituel de poupée vaudou

Ce rituel permet de prendre le contrôle d'une personne. Il n'est pas possible d'effectuer un rituel pour obliger une personne à se suicider, l'esprit de la victime ne pouvant commettre un acte qui la mettrait en danger. Il est toutefois possible de contrôler une personne pour nuire à autrui.

Ce rituel nécessite :

- une petite poupée vaudou
- du sang de la victime
- un de ses objets personnels

Il convient de placer l'objet de la victime dans ou sur la poupée puis de verser le sang dessus.

La formule suivante doit alors être prononcée :

« Que cette poupée guide tes pas
Que ses gestes soient tiens
Que mes paroles et ma volonté te portent
Pantin au service de ton maître
Ainsi parle le serviteur de Satan »

La victime de ce rituel doit être dans une condition physique ou mentale affaiblie. Les femmes enceintes, les personnes fatiguées ou stressées, les malades ou les personnes influençables sont les cibles idéales de ce rituel très puissant. Le sort se prolonge tant que la poupée est intacte. Il est tout à fait possible de ne contrôler la personne que par intermittence.

La prophétie

Le livre contient également la prophétie mais le texte est particulièrement difficile à comprendre. Il faudra que le personnage passe ¼ heure à lire pour arriver à déchiffrer le texte même en ayant la compétence latin.

« Pendant 6 mois, une mère son enfant de litanies bercera
Puis seule et sans aide au monde le mettra
Dans un ultime soupir, son dernier souffle rendra
Et son enfant enfin, donné au sacrifice sera.

Son sang sur l'amulette 10 années coulera
Par 4 âmes sous ce toit la nourrir il faudra
Pour qu'enfin s'accomplisse ici-bas
La prophétie des ombres que rien n'arrêtera. »

Indice 7 : article sur la disparition de Lisa

Article en date du 15/03/1980

« Kidnapping de Lisa Connors

Il y a quelques jours, nous vous parlions de la disparition mystérieuse de Lisa Connors. Si la police mène l'enquête et semble privilégier la thèse de l'enlèvement, le mystère demeure entier. « Qui pourrait en vouloir à Lisa ? C'est une fille si gentille... ». Tels sont les propos de son compagnon, Alan Fischer, dont la détresse et les interrogations ne seront apaisées que quand la police aura retrouvé le coupable. Si vous apercevez une personne ressemblant à la photo ci-dessous, n'hésitez pas à contacter les forces de l'ordre. »

Indice 8 : un article de journal relatant les événements de 1980

Article en date du 18/09/1980

« Meurtre au monastère !

Nous venons d'apprendre qu'un événement tragique a eu lieu cette nuit dans un monastère franciscain. Un bébé a été retrouvé mort, vraisemblablement assassiné par un des moines dans un élan de folie. Des rumeurs parlent d'un témoin sur les lieux du meurtre qui aurait essayé de maîtriser le moine en question mais nous n'en savons pas plus pour l'instant... Plus de détails dans notre édition de demain ! »

Indice 9 : cahier de Morgan avec les chiffres

A griffonner dans un cahier

28/05 : 400
04/06 : 900
09/06 : 1500
13/06 : 1800
17/06 : 2200
21/06 : 2600
24/06 : 3000
28/06 : 3300
02/07 : 3500
08/07 : 4000
12/07 : 4400
15/07 : 5200
20/07 : 5600
23/07 : 5800
27/07 : 6000
02/08 : 6200
07/08 : 6500
11/08 : 6950
15/08 : 7400

Indice 10 : lettre annonçant le décès des parents de Samuel dans une enveloppe déjà ouverte

De la part des services sociaux

A l'intention de Mr James Murdock
Directeur de la clinique Silencio

16 août 1990

Cher monsieur Murdock,

Comme nous vous l'avons déjà annoncé par téléphone le 15/08/1980, nous vous annonçons avec regret le décès d'Henry et Jenny Dickinson dans un accident de la route.

Compte tenu des troubles très spécifiques de leur fils, Samuel Dickinson, désormais orphelin, nous vous laissons, au docteur Stevenson ou à vous-même, le soin de lui annoncer cette terrible nouvelle. L'enterrement aura lieu le 19 août au cimetière St Edward.

Souhaitez-vous continuer à traiter Samuel Dickinson sans le soutien financier de ses parents ou désirez-vous que les services sociaux s'occupent de lui ?

Cordialement

Marc Spencers
Manager

Indice 11 : lettre de démission de Cybill

De la part de Cybill Stern

A l'intention de Mr Mudock

12 septembre 1990

Cher Mr Murdock,

Après ces quelques années comme infirmière dans votre établissement, j'aspire désormais à changer de vie. Le temps passé auprès de ces enfants m'a donné envie d'en avoir et je pars dès ce soir rejoindre l'homme que j'aime en Europe.

Je suis consciente que ce départ aussi soudain qu'inattendu ne va pas sans poser quelques problèmes pour la bonne continuation de votre clinique et je m'en excuse. Mais je ne doute pas un seul instant que vous trouverez très rapidement quelqu'un pour me remplacer.

Veillez en conséquence accepter ma démission.

Bon courage et bonne continuation.

Cybill Stern

Indice 12 : lettre de désapprobation sur les méthodes employées par John Stevenson dans une enveloppe fermée et prête à être postée

Sur l'enveloppe
Ordre des médecins
526 Downing Street
WASHINGTON

12 septembre 1990

Messieurs,

Suite à un événement récent, je me suis rendu compte que le docteur John Stevenson, responsable psychiatrique de la clinique Silencio, utilisait des méthodes de travail pour le moins surprenantes.

Ces pratiques me semblent potentiellement dangereuses et j'aimerais solliciter la visite d'un spécialiste pour contrôler le travail du docteur John Stevenson.

Je tiens à préserver la sécurité des enfants dont j'ai la charge ainsi que la réputation de ma clinique, aussi vous demanderais-je d'agir en toute discrétion.

Veillez agréer l'expression, de mes sentiments distingués.

James Murdock
Directeur de la clinique Silencio

Indice 13 : agenda de Murdock

Dans un agenda, griffonner les messages suivants :

3 janvier

Pensez à faire le bilan 1989

15 janvier

Réunion téléphonique avec les services sociaux

2 février

Rendez-vous avec le plombier

18 février

Récupérer quelques livres pour les enfants

15 mars

Accueil de ???

15 juin

Accueil de Samuel Dickinson

15 août

Samuel
Que faire ?

19 août

Enterrement au cimetière St Edward

2 septembre

« Panneau danger »
John, qu'as-tu fait ?

13 septembre

Rédiger le contrat de Deborah Anderson dans les jours à venir

17 septembre

Arrivée de Cheryl Steinfield

Indice 14 : dossiers administratifs

Il s'agit simplement de quelques documents d'ambiance purement administratifs : facture d'électricité, de matériel, relevé de comptes... Au nom de James Murdock et de la clinique Silencio.

Indice 15 : diagnostic Cheryl à écrire

Si Cheryl ne parle pas de Samuel mais que le docteur Stevenson pose bcp de questions sur le passé de Cheryl...	Tu es sûr que cette petite fille a vécu un événement traumatisant il y a quelques mois.
Si le docteur Stevenson insiste sur le comportement de Cheryl et ses relations avec les autres.	Sa manière de parler et ses gestes t'indiquent une tendance à tout intérioriser et une peur des autres prononcée.
Si le docteur Stevenson demande à Cheryl pourquoi elle porte des mitaines ou si il s'aperçoit qu'elle refuse tout contact physique.	Cheryl a l'air d'avoir une phobie prononcée envers les contacts physiques. Il faut faire attention, le moindre contact peut sans doute déclencher une crise d'angoisse.
Si le docteur Stevenson aborde le thème des visions du passé ou du futur.	Cheryl a l'air d'avoir un don de médium qu'elle ne contrôle pas du tout, ce qui l'angoisse énormément.
Dans tous les cas	Tu es sûr que Cheryl te cache quelque chose mais tu ne sais pas quoi. Sur le court terme, tu penses qu'un peu de Benzodiazépines pourrait aider Cheryl et la calmer. Un long suivi psychologique te semble nécessaire.

Indice 16 : médicaments à disposition

Hormis les placebos que Samuel utilise, on pourra trouver des médicaments dans une armoire à pharmacie dans le bureau de John Stevenson.

Prévoir les étiquettes suivantes (à coller sur les boîtes) :

- Médicaments Samuel
- Aspirine
- Somnifères
- Placebo
- Benzodiazépines
- Neuroleptiques
- Vitamines

Si tout le monde peut comprendre directement les effets de l'aspirine, du placebo et des somnifères (ingérer des somnifères entraînera un sommeil profond de la cible 5 minutes plus tard, sommeil qui ne pourra être interrompu que par une intervention extérieure), la compétence « connaissances médicales » (John et Deborah) est nécessaire pour déterminer la nature :

- des médicaments de Samuel (en réalité du placebo)
- Benzodiazépines => permet d'améliorer l'attention, de diminuer l'impulsivité et de diminuer l'hyperactivité (en jeu, cela permet de calmer une personne en 5 minutes – aucun effet sur Samuel)
- Neuroleptiques => traitement que suit Samuel pour soigner sa schizophrénie (en jeu, l'ingestion de ce médicament empêchera son double de se manifester pendant la durée de la partie)

A noter que les joueurs peuvent obtenir des informations sur les Benzodiazépines et les Neuroleptiques dans les documents sur le bureau de John Stevenson.

Au début du jeu, bien présenter les médicaments à John Stevenson :

- Gordon ne suit pas de traitement (quand il est particulièrement énervé, l'administration de Benzodiazépines le calme), juste un suivi psychologique.
- Laura prend de temps à autre des vitamines. Il n'existe pas vraiment de traitement médicamenteux pour améliorer la mémoire...
- Samuel prend normalement des Neuroleptiques que tu as remplacés par du placebo
- Morgan ne suit pas de traitement médicamenteux

Indice 17 : articles concernant la clinique Silencio

Ces articles se trouvent dans le bureau de James Murdock.

Ouverture d'une nouvelle clinique dans notre ville !

Une nouvelle clinique psychiatrique va ouvrir ses portes le 1^{er} décembre 1980, à la place de l'ancien monastère franciscain. Cette clinique, de petite taille, prendra en charge des enfants souffrant de pathologies difficilement soignables dans un environnement hospitalier classique. On ne peut que se réjouir de cette nouvelle et souhaiter bonne chance au directeur, James Murdock, et au responsable psychiatrique, John Stevenson.

Psychiatrie : vers une nouvelle approche, plus humaine

De nouvelles méthodes de traitements psychiatriques sont actuellement testées aux Etats-Unis. Si certains spécialistes, notamment Richard Johnson de l'hôpital St Andrew, s'orientent vers l'utilisation de nouveaux médicaments, d'autres voies sont en cours d'exploration. Maria Thowmsend, responsable de la clinique du Cook Country, a développé un service basé sur l'usage de l'hypnose et le suivi psychologique et humain. John Stevenson, de la clinique Silencio, a de son côté créé une clinique privée avec peu de patients mais avec une grande proximité des enfants, des soins et une écoute qu'ils n'auraient pas ailleurs. Le faible nombre de patients et la rentabilité improbable du projet n'ont toutefois pas arrêté les investisseurs et la clinique Silencio a déjà traité avec succès des cas qui semblaient perdus d'avance.

Cette nouvelle approche, moins théorique et plus humaine, nous rappelle l'importance de l'affectif et du bien-être, deux éléments indispensables de la psychiatrie moderne.

Le prix 1986 de la Fondation pour la Recherche Médicale décerné à John Stevenson pour ses travaux psychiatriques à la clinique Silencio

Ce prix vient couronner plusieurs années de travail acharné ! John Stevenson, loin des grands programmes de recherche des laboratoires, a contribué de manière significative à l'amélioration des soins psychiatriques. Un suivi médical et humain très poussé, une relation de confiance avec ses patients et une grande patience lui ont permis de venir à bout de pathologies très difficiles à traiter.

La Fondation pour la Recherche Médicale a donc décidé de décerner à John Stevenson un prix spécial venant récompenser la qualité des prestations fournies ainsi que son implication au sein de la clinique Silencio. Une subvention de 10 000 dollars lui a également été accordée.

Il ne faut jamais dire jamais

Telle semble être la devise du docteur John Stevenson, responsable psychiatrique de la clinique Silencio. Et tel semble être l'avis des parents dont les enfants ont été soignés par cet homme dont le talent n'a d'égal que sa discrétion et son humilité. Un talent unanimement reconnu par ses confrères lors du congrès psychiatrique de 1988 même si « cette reconnaissance n'est que peu de choses en comparaison du sourire des enfants lors de la sortie de la clinique » pour reprendre les propos de John Stevenson.

Pourtant, la plupart des cas traités par la clinique Silencio sont jugés très délicats et ont bien des fois été suivis sans succès dans d'autres établissements. « Il ne faut jamais perdre espoir » nous rappelle John Stevenson. Et si vous lui demandez comment il arrive à faire des miracles, il vous répondra modestement : « Il suffit d'écouter. Les enfants ont souvent des choses très importantes à nous dire mais nous n'arrivons pas toujours à les comprendre. ».

Indices à placer au début du jeu

Donner 3-4 pinces à linge à Morgan en début de partie.

Prévoir un pansement pour Gordon quand celui-ci fera son apparition (trace de la prise de sang).

Pièce	Indices
Toilettes	Dessiner un pentacle sur le sol (à la craie)
Chambre de James Murdock	1 Lettre annonçant le décès des parents de Samuel : dans une enveloppe déjà ouverte dans un tiroir et sous un livre 2 Lettre de démission de Cybill : en évidence sur le bureau 3 Lettre de désapprobation sur les méthodes employées par John Stevenson dans une enveloppe fermée et prête à être postée 4 agenda de Murdock bien évidence sur le bureau 5 dossiers administratifs pipo 6 Les billes de Morgan dans une pochette dans un des tiroirs du bureau 7 Articles sur la clinique dans un tiroir/sur le bureau
Bureau de John Stevenson	1 Notes sur chacun des patients en vrac sur le bureau * 2 Une poupée vaudou bien cachée dans le bureau (meuble fermé à clef) * * Ces deux indices disparaîtront au début du jeu (et réapparaîtront ensuite) 3 Livre de magie noire dans la bibliothèque 4 Dictionnaire de latin 5 Livres de psychologie (ambiance) 6 Trousse à pharmacie/mallette de médecin 7 Caisson frigorifique avec prélèvements de sang des enfants 8 Armoire à pharmacie (avec 5 médicaments)
Chambre de Deborah	1 Passeport dans l'armoire (bien caché) 2 Des sous-vêtements affriolants dans la valise (facilement trouvables) 3 Un morceau de papier brûlé dans la corbeille 4 Un kamasutra ou un livre du même genre sous l'oreiller
Chambre d'Alan	1 Une photo de Lisa dans la valise 2 Une bible dans la table de nuit avec un article sur la disparition de Lisa dedans
Dortoir des enfants	GORDON 1 Une clef bleue sous l'oreiller de Gordon 2 Un livre du style « rêves et cauchemars » de Stephen King dans la valise 3 Un cahier de dessins 4 Une trousse avec des crayons et des traces de craie MORGAN 1 Des farces et attrapes en tout genre dont au moins une araignée factice et une poudre (à éternuer ou à gratter) dans l'armoire 2 Un cahier avec plein de chiffres dans l'armoire 3 Un bouquin d'espionnage sous l'oreiller

	<p>LAURA</p> <p>1 Un bouquin sur l'amnésie dans la valise</p> <p>2 Une liste d'exercices et/ou des jeux de mémorisation dans ta chambre</p> <p>SAMUEL</p> <p>1 Un livre du style « ange ou démon » dans la valise</p> <p>2 Un nounours tout mignon ET une peluche ou figurine de monstre bien gore dans le lit</p>
Voiture de Fox Steinfield	Feuille de mission de Fox par terre (banquette arrière) + valises de Cheryl et Fox dans le coffre.
Parking	Sous la roue de la voiture de Fox Steinfield, une petite cache contenant une poupée vaudou avec un mouchoir maculé de sang séché (la poupée qui a servi à contrôler Lisa il y a 10 ans).
Chambre de Tom Spicey	<p>1 Un article de journal relatant les événements de 1980 caché dans le placard</p> <p>2 Un livre sur le rachat/le pardon en évidence dans le placard</p>
Cuisine	<p>1 Une casserole remplie d'épinards sur la cuisinière</p> <p>2 Une assiette d'épinards</p> <p>3 Des ustensiles qui peuvent servir d'armes blanches courtes</p>
Grenier	Rien de particulier à l'intérieur mais prévoir une déco inquiétante. Installer un cadenas à 4 chiffres à l'entrée.
Salon	<p>1 De la déco un peu inquiétante, des jeux/jouets pour les gamins</p> <p>2 Une lampe torche qui traîne</p>

Commentaires sur certains objets

Les médicaments de Samuel sont des placebos. Toute personne peut s'en rendre compte en examinant ces médicaments via les compétence « connaissances médicales » / « soins »

Si Sam apprend la mort de ses parents via la lettre dans le bureau de Stevenson, « il » reprend immédiatement le contrôle pendant 1/4h et il cherchera à se venger de celui qui lui a caché la vérité.

N'importe qui peut constater que la blessure de Samuel est totalement guérie tandis que celle de Morgan n'est pas du tout refermée en vérifiant sous le pansement. Ce sang sert en fait à l'amulette pour « s'alimenter » en énergie.

Remettre au personnel de la clinique (John, James, Deborah, Alan et le cuistot) une clef de la porte d'entrée.

Toutes les autres portes sont ouvertes par défaut (sauf celle du caisson frigorifique qui est fermée). Personne n'a les clefs pour ouvrir ou fermer les portes de la maison – sauf la porte d'entrée (John Stevenson voulait éviter qu'un enfant puisse s'enfermer dans une pièce pour des raisons de sécurité). Il est toutefois possible de les ouvrir ou de les fermer :

- avec la compétence « crochetage »
- avec le trousseau de clef du gardien (qui peut tout ouvrir et tout fermer, y compris le caisson)

Prévoir des petites pancartes « ouvert/fermé » accrochées à la poignée des portes.

Le cadenas du grenier et la boîte bleue ne sont pas crochables.

1^{ère} vague d'indices

Nom	Timing	Indice 1
Fox Steinfield	J+30	Mais où est donc passé mon ordre de mission du FBI? Je croyais l'avoir dans ma poche...
Cheryl Steinfield	J+15	Tu reconnais parfaitement Samuel Dickinson, le garçon qui t'a agressée il y a un an.
Deborah Anderson	J+30	Tu as l'impression que James se comporte bizarrement en ce moment.
Gordon Thomas	J+30	Tu ressens une grande fatigue physique et mentale pendant quelques minutes. Sans doute est-ce le contrecoup du rituel... Ton cauchemar est fragile, pourras-tu le maintenir ?
John Stevenson	J+30	Tu as l'impression que James se comporte bizarrement en ce moment.
Samuel Dickinson	J+15	Tu reconnais parfaitement Cheryl Martins, la fille que tu as agressée il y a un an.
Alan Fischer	J+0	Tu ressens un profond malaise et tu as mal à la tête l'espace de quelques secondes. Tu sens une sorte d'aura particulièrement sombre mais tu ne sais pas de quoi il peut s'agir.
Morgan Walker	J+15	Tu te souviens avoir vu Gordon partir en direction des toilettes il y a 20 minutes.
Laura	J+30	Flash 1
Tom Spicey		Tu te rappelles qu'hier, au courrier, deux choses ont attiré ton attention : <ul style="list-style-type: none"> - une lettre à l'intention de Deborah Anderson, la première qu'elle ait reçue depuis son arrivée il y a 4 jours - un gros colis pour John Stevenson

2e vague d'indices

A distribuer après l'ouverture de la boîte.

Nom	Timing	Indice 2
Fox Steinfield	NA	Tu te réveilles brusquement dans ton lit. Un mauvais rêve sans doute...
Cheryl Steinfield	NA	Tu te réveilles brusquement dans ton lit. Un mauvais rêve sans doute...
Deborah Anderson	NA	Tu te réveilles brusquement dans ton lit. Un mauvais rêve sans doute...
Gordon Thomas	NA	Tu te réveilles brusquement dans ton lit... Tu réalises avec stupeur que tu es redevenu Gordon et que tu te trouves dans la chambre des enfants... Le cauchemar se serait-il rompu ? Et si oui pourquoi ?
John Stevenson	NA	Tu te réveilles brusquement dans ton lit. Un mauvais rêve sans doute... Tu constates avec plaisir qu'il fait nuit noire dehors.
Samuel Dickinson	NA	Tu te réveilles brusquement dans ton lit. Un mauvais rêve sans doute... Tu es très fatigué...
Alan Fischer	NA	Tu te réveilles brusquement dans ton lit. Tu te dis que tout cela n'était sans doute qu'un cauchemar. Pourtant, tu ressens à nouveau un profond malaise et tu as mal à la tête l'espace de quelques secondes. Tu sens une sorte d'aura plus sombre et plus intense que celle que tu as ressentie tout à l'heure.
Morgan Walker	NA	Tu te réveilles brusquement dans ton lit. Un mauvais rêve sans doute...
Laura	NA	Flash adéquat – Tu te réveilles brusquement dans ton lit. Un mauvais rêve sans doute...
Tom Spicey	NA	Tu te réveilles brusquement dans ton lit. Un mauvais rêve sans doute...