

La maison Chester

Les apparences sont toujours trompeuses

Cette aventure est destinée à un groupe de personnages qui n'ont absolument pas besoin d'être expérimentés. Le *Don* est parfois vécu comme une malédiction et l'appartenance à une congrégation comme un carcan de règles et de devoirs insoutenables. Ceux qui ont vécu leur *Don* dans la douleur, ne souhaitent pas que cela arrive à leurs enfants, et peuvent parfois agir de façon bien cruelle quand le *Don* s'exprime en eux. Nous verrons ici, sous couvert d'un scénario de maison hantée relativement classique, comment les personnages joueurs découvriront un sombre secret familial et comment le *Don*, transmis de génération en génération peut être perçu comme une malédiction. A la fin de cette aventure, les personnages auront très probablement la charge d'une jeune élue très puissante, mais qui ne maîtrise absolument pas ses pouvoirs, parricide de surcroît, et qui vit tout ce qui touche à la sorcellerie comme une manifestation diabolique.

Où tout commence :

- Il n'est pas d'histoire familiale sans drames, ni douloureux secrets -

Le *Don* est apparu dans la famille Chester, il y a quatre générations, avec l'arrière-grand-père Théodore Chester (né en 1866). Celui-ci, convié lors d'une séance de spiritisme a spontanément détruit un des esprits qui devenait hostile et dangereux. Théodore a été approché par la société des Sentinelles qui lui a expliqué qu'il possédait le *Don* et l'a aidé à le cultiver, en échange de « missions ». On lui présenta une jeune femme, Honorine St André, qui devint sa femme, elle possédait elle-même le *Don*, et la société des Sentinelles espérait beaucoup de leur descendance.

En 1891, naquit Edouard Chester, dont les parents moururent officiellement dans un accident de carrosse quand il eut 7 ans. Son éducation fut prise en main par la société des Sentinelles, qui à son grand dam, ne vit aucune manifestation du *Don* en lui. Il fut donc mis de côté et juste entretenu en mémoire de ses défunts parents. En 1912, Edouard rencontra Louise Legrand, une jeune fille bien sous tout rapport et totalement profane, il en tomba éperdument amoureux et entreprit de lui faire la cour. Hélas, en 1914, Edouard, âgé de 24 ans fut appelé pour servir sous les drapeaux lors de la drôle de guerre, qui ne fut pas si drôle que ça pour lui, puisqu'il y mourut en 1916. Étrangement, peu de temps après sa mort, Louise découvrit qu'elle était enceinte. Elle courut chez les « amis » de son époux, qui y décelèrent un mystère ésotérique à étudier, et entreprirent d'aider la jeune femme à prendre le nom de Chester et à élever son enfant à condition, qu'elle leur laisse le soin de l'éduquer.

Julien Chester naquit donc en 1917, il manifesta très tôt le *Don* et fut entièrement éduqué par la société des sentinelles pour être un chasseur de monstres. Il en devint un, et un bon, entièrement dévoué à l'ordre qu'il servait. Il fit des enfants à celle qu'on lui présenta, une certaine Marie Duval (possédant elle-même le *Don*). Julien, incapable de sentiments, endurci par les épreuves auxquels il était régulièrement confronté, souvent absent (car en mission), ne fit jamais un bon père. Il naquit toutefois deux enfants de ses étreintes peu passionnées avec Marie.

Ses deux enfants Thomas (né en 1950) et Françoise Chester (1954) tinrent rigueur à leur père de son indifférence toute leur vie, surtout Thomas d'ailleurs. Et encore plus quand un des monstres que chassait son père vint un soir tuer sa mère et sa sœur (1959). La manifestation inopinée du *Don* sauva Thomas, mais il se mit à haïr l'ordre des Sentinelles de tout son cœur. Son *Don* et les secrets de sa lignée, le mettaient d'office à l'écart pendant toute sa scolarité. Il en souffrit énormément, fut l'objet du mépris et de la haine de ses camarades. Il se mit à haïr son père de plus belle, souhaitant que cette malédiction ne se transmette jamais à ses descendants. La confrérie n'ayant pu se résoudre à utiliser Thomas comme chasseur, il devint le gardien de l'accès d'un des refuges de la confrérie des Sentinelles.

En 1976, Thomas épousa Michèle Normand, une profane extrêmement pieuse, qui lui donna trois enfants : Frédéric (né en 1976), Amélie (née en 1980) et Sylvie (née en 1989). Seule cette dernière manifesta le *Don*. Thomas que la simple vue de la petite fille mettait dans une colère noire, et Michèle, sa femme, qui voyait dans le *Don* de la petite fille une manifestation du démon, la rejetèrent, et ne lui témoignèrent jamais la moindre once d'estime et d'amour. Dès qu'ils le purent, ils l'envoyèrent au loin, dans une dure pension catholique au fin fond

de la Suisse allemande. Evidemment, ils cachèrent son existence à l'Ordre des Sentinelles et au reste du monde, en détruisant méticuleusement (ou presque) la moindre trace de son existence.

En 2006, Sylvie va sur ses 17 ans, son Don, extrêmement puissant, s'est manifesté à plusieurs reprises de façon totalement incontrôlable. Elle se réveillait nue, mais indemne, dans un lieu inconnu, au milieu d'une zone complètement brûlée sur plusieurs hectares. Ces manifestations ont été traitées par l'Internat comme des fugues à répétition, que l'attitude perturbée de la jeune fille ne démentait pas. Les punitions pleuvaient drues, et les bonnes sœurs, lasses de discourir sur la damnation éternelle qu'encourait la jeune fille à pactiser et à user de pouvoirs démoniaques (et malgré le fait que Sylvie, qui a été élevée dans ce credo religieux, y croyait fermement et se repentait de tout son cœur) ont refusé de l'héberger plus longtemps et la renvoyèrent chez elle.

Sylvie s'est donc présentée il y a peu chez ses parents, qui ne lui ont évidemment pas réservé un accueil très chaleureux. La discussion fut particulièrement houleuse, et soumise à des émotions trop fortes, le pouvoir de la jeune fille se déclencha une nouvelle fois de façon incontrôlée. Ses parents en moururent. Sylvie s'évanouit. La société des Sentinelles captura la jeune fille encore choquée, et l'attacha dans le « *purgatoire* », un lieu souterrain situé non loin et réservé habituellement à l'emprisonnement des entités démoniaques qui ne peuvent pas être tuées et attendent là, le moment où les invocateurs de l'Ordre trouveront le moyen de les bannir dans leurs dimensions respectives. Ils ne savent pas encore ce qu'ils doivent faire d'elle et devant le meurtre horrible qu'elle a commis d'un des leurs, (même s'il n'était pas très apprécié Thomas restait un sentinelle !), ils ne semblent pas pressés de statuer. Tous les événements que rencontreront les personnages dans la maison Chester sont des manifestations de la colère, de la frustration et du désarroi de Sylvie, qui ont imprégné la maison. Ce sont également tout en étant autant d'indices permettant de découvrir ce qui s'est réellement passé.

Peu de temps après la mort des époux Chester, les deux autres enfants, Frédéric et Amélie, furent conviés par un notaire (travaillant secrètement pour l'Ordre des Sentinelles) à hériter de la maison et des biens de Mr et Mme Chester. Amélie, déjà mariée vendit sa part de la maison à son frère. Celui-ci vint s'y installer, mais ne parvint pas à y dormir plus de deux nuits de suite. Il est persuadé que la maison est hantée.

Où l'on se voit proposer d'exorciser une maison :

- Des vieilles maisons, émane le parfum des âmes qui y ont vécu -

Mr Ambre, libraire occulte assez réputé sur Bordeaux, vient de recevoir un appel de détresse de Mr Chester (Frédéric, le fils Chester, mais il ne donne pas son prénom au téléphone). Ce dernier est persuadé que la maison qu'il a reçue en héritage est hantée. Un peu réticent au début, Mr Ambre finit par accepter de s'en occuper. Il reçoit deux jours plus tard par courrier, adresse, clés, et une petite compensation financière pour les « frais d'exorcisme ». Mr Ambre contacte alors plusieurs spécialistes afin qu'ils se penchent sur la question, et leur explique le problème. Ces spécialistes en occultisme ne sont rien de moins que les personnages joueurs.

« Mesdames, messieurs, je vous remercie d'avoir bien voulu prendre un peu de votre temps précieux pour examiner ce problème. J'ai été contacté il y a peu par un homme qui désirerait savoir si sa maison est réellement hantée. N'ayant moi-même que peu d'expérience dans la pratique de l'exorcisme, je me suis permis de faire appel à vous, qui possédez des talents certains dans le domaine occulte, afin que vous me donniez votre avis d'expert. Si l'étude d'un possible cas de possession vous tente, je serais heureux de vous laisser opérer. »

Après acceptation des personnages, Mr Ambre développe :

« En réalité, la demande de Mr Chester est un peu plus précise, il aimerait savoir si sa maison est hantée par un esprit ou par autre chose. Avant de procéder à un quelconque rituel, il vous faudra découvrir quel type d'esprit hante ces lieux et surtout pour quelle raison. Enfin, Mr Chester serait réellement ravi que vous débarrassiez la maison de cette indésirable présence en exécutant le rituel approprié. Mr Chester m'a chargé de vous remettre ceci afin de vous aider dans votre entreprise : un trousseau de clé et une liasse de billets pour vos faux frais (l'enveloppe n'a visiblement pas été ouverte, et contient environ 5.000 euros). Mr Chester espère sincèrement que ceci vous permettra de résoudre le problème. Par ailleurs, vous êtes autorisés à fouiller, consulter tout ce qui vous semblera utile sur place – à la condition expresse- de tout remettre en place ensuite et de ne rien détruire ou emporter. »

« En dernier recours, si certaines questions ne trouvent pas réponse à l'intérieur de la maison, vous pourrez le joindre à ce numéro de téléphone. Malheureusement, il craint de ne pouvoir vous être que d'une utilité limitée. »

Petite enquête préalable

- prudence est mère de sûreté -

Il est fort possible que les personnages tentent de se renseigner sur la famille Chester avant de se rendre sur place. La famille Chester compte en plus des deux parents, Thomas et Michèle, deux enfants : un garçon, Frédéric, 30 ans, informaticien célibataire et une fille, Amélie, 26 ans, mariée à Mr Benoît Toussaint-Levêque, avocat. Pas d'adresse pour Frédéric (il habite à l'hôtel Burdigala), mais celle d'Amélie est facile à trouver : elle et son mari habitent Périgueux, ils ne seront d'aucune utilité lors du scénario. Amélie ne se souvient presque pas de son enfance (et pour cause, elle a été soigneusement été hypnotisée par un agent sentinelle afin que toute information qu'elle aurait pu recueillir à son insu durant son enfance ne puisse pas être utilisée contre l'ordre.)

On ne trouve aucune indication sur la profession exercée par les parents Chester, et ni Frédéric, ni Amélie ne pourront aider sur ce point. Il semblerait qu'ils vivaient de leurs rentes et que le père et sa petite famille bénéficiaient d'un niveau de vie plutôt correct, sans être excessif. L'information sur la mort des parents n'a pas encore filtré. On ne trouve finalement pas grand-chose sur cette famille et en tout cas rien qui justifie des précautions particulières.

Des recherches beaucoup plus poussées permettront de découvrir que Mme Chester, née Michèle Normand, a en réalité porté 3 enfants, mais que la seconde fille, née en 1989, a été déclarée morte avant sa première année. Ni Frédéric, ni Amélie ne se souviennent de leur sœur. Michèle Normand fait partie d'une famille très pieuse en cheville avec la faction la plus intégriste de l'église catholique bordelaise. Evidemment toute recherche de ce côté-là est une fausse piste potentielle.

La maison est située dans un quartier relativement ancien de Villenave-d'Ornon, une ville située au sud-ouest dans la Ceinture Urbaine de Bordeaux. Il semblerait que la maison est toujours appartenue aux Chester, et qu'elle est là depuis plus de deux siècles.

Les tentatives pour remonter la généalogie des Chester seront très difficiles à mettre en place. Même s'il apparaît dans les registres que des documents relatifs à cette famille existent depuis un certain temps. Ceux-ci ont été détruits, s'avèrent introuvables ou inaccessibles (l'Ordre des Sentinelles protège l'identité des siens).

Bref, il ne reste plus qu'à se rendre sur place pour découvrir la maison.

Où l'on s'aventure dans la fameuse maison Chester

- l'horreur ne se cache pas dans la surenchère, mais dans la volonté de l'esprit humain à vouloir tout expliquer de façon rationnelle -

Précédée d'un petit jardin mal entretenu fermé par une grille de fer forgé rouillée, la façade de la maison dégage une impression assez forte d'austérité et de majesté. L'architecture globale est typique de la maison bordelaise du début du XVIIIème siècle : pierre de taille massive, grandes fenêtres, hauts plafonds. Un vieux ballon en cuir crevé traîne dans un coin du jardin, ultime témoin de la présence d'enfant ici, autrefois. Un personnage observateur remarquera sur une pierre de la façade, le nom de l'architecte « Jean Juste » et une date « 1872 ». Un petit chemin de pierre au milieu duquel s'échappent quelques touffes de mauvaises herbes, mène jusqu'à une volée de marche, surplombée d'une porte imposante de bois massif. La sonnette est hors d'usage, un tympan permet de frapper à la porte, mais personne ne répond. A la seconde tentative, on remarquera que la porte est n'est pas fermée à clé. Il fait assez sombre à l'intérieur (et pour cause tous les volets sont fermés).

L'entrée

Juste derrière la porte d'entrée se trouve un petit tas de courrier (la boîte aux lettres est une simple fente dans la porte d'entrée). De nombreuses publicités, quelques factures ordinaires et récentes et, cachée au milieu une lettre datée du 8 septembre 1915 d'après le cachet de la Poste. Le contenu de cette lettre, n'est ni plus ni moins qu'une lettre d'amour entre un poilu, (Edouard Chester) envers sa fiancée (Louise Legrand). Il parle des conditions difficiles de la guerre, de ses désillusions, et de sa peur que la guerre ne se mette à durer. Il lui renouvelle son souhait de se marier à son retour. Il lui demande de lui promettre de l'attendre.

De l'entrée, sont visibles une porte en face (qui mène à la cuisine), et une double porte vitrée sur la droite qui mène au salon. Avec un jet d'observation difficile, on pourra se rendre compte que le miroir sur le mur de gauche dissimule l'entrée de la cave. En s'avançant vers la cuisines on découvre un escalier sur la gauche (juste

après le miroir) qui monte vers l'étage, et juste sous l'escalier vers la gauche un autre couloir dissimulé par des tentures qui mène vers le bureau.

Dans le salon.

Il fait extrêmement sombre, les volets roulants sont fermés. C'est un salon classique avec un grand canapé sur la droite, deux fauteuils, une liseuse, une commode, une vitrine (vide et poussiéreuse), une cheminée de marbre gris, un accès à la salle à manger. Toutes les portes de commode, de tiroirs et de placards sont clouées, la vitrine est vide et ses vitres ont été scotchées. Des planches ont été clouées sur toutes les ouvertures. L'énorme télévision qui trône, débranchée, dans un coin de la pièce, a son écran tourné vers le mur, tous les tableaux sont retournés face contre mur, et il n'y a aucun bibelot qui traîne. Même le tapis a été cloué au plancher ancien, et le lustre est maintenu au plafond par des chaînes tendues supplémentaires. Il n'est guère possible de déplacer les meubles, ceux-ci ont également été fixés au sol. Les chaises sont plombées.

La salle à manger.

Toujours sombre (les volets sont là aussi fermés). Une grande table avec une douzaine de chaises, des placards dissimulés derrière des miroirs. Les meubles sont cloués au sol, laissant des éclats dans le sol en marbre. Les portes des placards sont fermées et clouées. Un des miroirs présente un gauchissement qui renvoie un reflet déformé, presque dérangeant. On peut encore voir les traces de cadres de tableaux au mur, ainsi que d'armes entrecroisées et probablement d'armoiries qui par les traces qu'elles ont laissés ont sans doute été là pendant des siècles. L'endroit laisse une impression de vide. Il y a un œil de poupée par terre.

Dans la cuisine.

Même constat, les portes de tous les placards ont été clouées, rien ne traîne. Les robinets ont été vissés, et des planches de bois (autrefois des planches à découper) ont été clouées sur l'évier, massacrant le marbre de l'évier. Comme dans toutes les pièces de la maison, il est possible de forcer les tiroirs, on y trouvera les instruments de cuisine classique, avec une exception, tous les objets tranchants sont dans des gaines en cuir. Une porte fenêtre mène vers le jardin de derrière, mais les volets ont là aussi été tirés. Les personnes qui canalisent de l'essence, commenceront à manifester les premiers symptômes du tableau 1. Il y a une voiture miniature qui traîne par terre. Un personnage inattentif pourrait bien marcher dessus et faire un joli vol plané.

Le jardin d'hiver

Dans un complet état d'abandon, le jardin d'hiver ressemble plus à une cour intérieure aménagée. Cernée au quatre coins par des murs de maison étonnamment similaires. Cinq arbres vieux et massifs trônent au milieu du jardin. Une mer de feuilles mortes (au moins vingt centimètres) témoignent que celles-ci n'ont pas été ramassées depuis de nombreux hivers. La façade du bâtiment directement en face de la porte extérieure de la cuisine, est entièrement recouverte de lierre. Toutefois on peut deviner un renfoncement en ogive qui devait autrefois être une porte ou un porche. Il y a quelque chose qui brille au milieu des feuilles mortes. Les personnages capables de *décoder la véritable nature des choses*, seront pris d'une terreur inexplicable et refuseront de s'aventurer dans le jardin. Un personnage courageux (ayant réussi un jet de volonté difficulté 12) et s'aventurant dans le jardin, se sentira quand même un peu mal à l'aise. A mi-chemin vers l'objet, il remarquera peut être comme une ondulation sous les feuilles mortes. Les branches mortes des arbres s'agiteront étrangement, cherchant à l'agripper, et s'il n'est pas assez agile, des racines s'enrouleront autour de ses chevilles. Le personnage chanceux récupérera l'objet brillant avant de courir se réfugier sur le perron de la cuisine poursuivi par les racines qui auront soudainement pris vie. Les racines sont rapides (vitesse 12), agrippent leur victime avec férocité (force 4) et, quand elles ont saisi leur victime, les lacèrent avant de tenter de les disloquer (dégâts 8). Elles ne rentreront toutefois pas dans la maison, comme si quelque chose les bloquait. L'objet ramassé est une chaîne avec une croix, au dos de celle-ci est gravé un prénom : Sylvie.

Le bureau

Le bureau est bien sombre (les volets sont fermés). Le sol est recouvert de moquette. Juste en face de la porte d'entrée trône une énorme bibliothèque avec portes vitrées. En parcourant rapidement les titres des livres, on peut constater qu'un bon tiers est consacré à la généalogie de la famille Chester (on y trouvera donc les précieuses informations du chapitre « Où tout commence ». Tous les autres livres sont plutôt classiques, (livres d'histoire, de géographie, encyclopédies, romans classiques), mais titilleront l'œil du collectionneur qui estimera la valeur globale de la bibliothèque pour un peu moins d'un quart de million d'euro. Il n'y a pas de livres spécifiquement ésotériques. L'ouvrage le plus cher de la bibliothèque est sans conteste une énorme bible allemande du XIII^{ème} siècle (avec enluminures et illustrations) qui doit bien valoir 15.000 euros. A gauche de la bibliothèque, se trouve un bureau en bois, sur lequel traîne un ordinateur relativement moderne (moins de deux ans). Une hache est plantée au milieu de l'écran (l'unité centrale est intacte, mais ne recèle rien de palpitant si ce

n'est un logiciel de gestion de compte en banque, sur lequel on notera que la même somme importante est versée à un couvent en Suisse). Tout au long de la fouille du bâtiment, la même hache apparaîtra plantée dans différents endroits de la maison (un cadre de photo, un clown, la chaise où s'asseyait le père...). Mais les personnages ne la verront jamais se déplacer. La pièce forme un angle bizarre dans un coin, laissant à penser qu'il existe un placard ou un renforcement dont la porte doit se trouver dans l'entrée (ici on ne voit que le mur du fond de l'entrée de la cave). A droite de la bibliothèque se trouve une autre porte (qui mène à la salle de bain / toilette du rez-de-chaussée).

La salle de bain

Juste en face de la porte se trouvent les toilettes. A droite de la porte un lavabo surmonté d'un miroir. A côté des toilettes, une baignoire, le rideau de douche est tiré. Au fond se trouvent les machines : un lave-linge et un sèche linge, portes contre le mur, pieds en l'air, débranchés, et prises scotchées sur le montant des machines. Une boîte cadénassée et clouée au mur à côté des toilettes contient du papier toilettes. Les placards de la salle de bain sont eux aussi cloués.

Il ne se passe rien à la première visite, mais si les personnages viennent ici après avoir découvert le prénom « Sylvie » quelque part, attendez qu'une personne et une seule, entre dans la salle de bain, puis décrivez ce qui suit :

« La moquette du bureau est complètement trempée et vous entendez distinctement l'eau couler à gros bouillons dans la salle de bain. Vous l'imaginez sans peine clapoter doucement dessous la porte de la salle de bain. Lorsque vous arrivez sur les lieux, l'atmosphère est entièrement embrumée du fait de la vapeur d'eau. L'eau qui coule est brûlante et s'échappe dessous la porte avec des volutes de fumées. Il est assez difficile de pousser la porte qui s'ouvre vers l'intérieur de la salle de bain (l'eau pousse de l'autre côté). Et dès que vous entrez la porte claque et se referme (normal l'eau la repousse). Vous avez juste le temps de remarquer que le rideau de la salle de bain est tiré derrière vous quand vous commencez à fermer les deux robinets du lavabo qui déborde (l'eau chaude coule des deux robinets !). La lumière de l'ampoule électrique nue, vacille dans un grésillement de mauvais augure avant de claquer. Est-ce l'effet de la vapeur d'eau ou autre chose ? Un bruit strident vous intrigue, vous levez la tête et voyez des lettres qui se dessinent dans la buée du miroir. « Pourquoi ? Pourquoi m'avez-vous abandonné ? Pourquoi me haïssez-vous ? ». Derrière vous, les anneaux du rideau de douche commencent à se détacher de la tringle, un à un, pendant que de façon surréaliste le lave-linge et le sèche-linge (pourtant toujours débranchés) se mettent à vibrer. Vous croyez un instant distinguer une forme humaine sur laquelle se serait collé le rideau de douche. Soudain les toilettes explosent et un jet puissant venant des entrailles de la canalisation monte en un flot puissant, noirâtre et nauséabond jusqu'au plafond. Vous trébuchez. C'est à ce moment-là que le rideau de douche (sous la forme d'une main griffue à la poigne de fer) vous saisit le bras et tente de vous entraîner dans le fond de la baignoire. Pendant que le niveau de l'eau ne cesse de monter et commence à devenir de plus en plus noirâtre... »

Il sera très difficile pour la personne prise au piège de se dégager. Des jets de force, de constitution et de volonté difficiles seront nécessaires pour s'extraire de la baignoire. A moins, bien sûr qu'un de ses camarades ne viennent à la rescousse en défonçant la porte avec la hache coincée dans le moniteur sur le bureau de la pièce d'à côté par exemple. Chaque minute de noyade ôte (D4)2 PV.

L'escalier

Il s'agit d'un escalier en colimaçon en bois. Il grince affreusement, malgré le fait que la partie centrale des marches soit recouverte d'un tapis élimé. Une des marches dissimulent une cache en bois, à l'intérieur de laquelle se trouve une trentaine de lettres qui datent de la première guerre mondiale. Il s'agit de lettres écrites par Edouard Chester à sa bien aimée Louise. Les descriptions des conditions de vie dans les tranchées sont saisissantes. La vision que possède Edouard des allemands est quasi surréaliste. Plus le temps passe, plus il les décrits comme des créatures monstrueuses et avec tellement de précisions qu'il est parfois difficile de savoir s'il est dans la métaphore ou non. Les nazis utilisaient-ils réellement des créatures mort-vivantes pour combattre pour leur compte dans les tranchées ? Impossible de le savoir vraiment. A demi-mot, Edouard parle également des « gens de la société » qui lui demandent de continuer son travail sur place. Edouard faisait-il partie d'une société secrète ?

Sur le palier du premier étage, trône un piano (qui commencera à jouer tout seul quand les phénomènes surnaturels s'emballeront, tantôt des comptines enfantines, tantôt des requiems ou des morceaux de musique d'église résolument lugubres avec une sonorité proche de l'orgue), une porte qui donne accès à une salle de bain classique (si ce n'est que le miroir est brisé et que les éclats sont fichés dans le mur *d'en face*). Une autre porte donne accès à des toilettes séparées. En face un couloir donne sur quatre portes (deux à droite, deux à gauche). Ce sont les portes des chambres.

Chambre 1 : la chambre de Frédéric

La première chambre à droite est celle du fils, Frédéric. C'est sa chambre d'enfant. Une fois l'interrupteur allumé, on découvre des clowns. Beaucoup de clowns. En peluche, en poster, en figurines. Une telle abondance de clown est oppressante, d'autant plus qu'ils ont tous les yeux tournés vers la porte. Ce qui devrait causer un choc à la première personne qui entre. Fouiller dans cette pièce est assez difficile et n'apporte pas grand-chose, si ce n'est, marcher par inadvertance sur un clown (qui se mettra à battre du tambour, à émettre quelques rires stridents ou nasillards, voire même à sauter de sa boîte). La chambre en elle-même est assez classique, un lit une place, un énorme coffre à jouets, une bibliothèque, et un petit bureau. Une porte dans le mur cache un placard, où se trouvent des vêtements d'enfant. Ceux-ci s'arrêtent à l'âge de 11 ans, et tous sont rangés dans des housses qui sentent bon la naphthaline. (A partir de 11 ans, Frédéric est parti en pensionnat privé, et depuis sa majorité ne vit plus chez ses parents).

Par psychométrie, le Voyant, se découvrira dans la peau d'un garçonnet de 8 ans. Il fait nuit, et il a été réveillé en sursauts par les pleurs d'une fillette : sa petite sœur quatre ans plus jeune. Chaque sanglot, sonne comme une explosion. Il serre très fort son clown dans ses bras et s'aventure dans le couloir. Il voit de la lumière filtrer sous la porte de la chambre de sa sœur. Son père est en train de crier, il sort de la pièce en courant, jette un extincteur et part en chercher un autre. Le garçonnet s'approche de la chambre. Là, au milieu de la pièce, le feu semble danser autour de la petite fille qui flotte à un bon mètre au dessus du lit. Les rideaux ne sont plus que cendres, et des traces de suie court jusqu'au plafond. Sur le mur, les crucifix cramés ont fondus, ne formant que des protubérances métalliques informes. Le garçonnet s'approche, vers la petite fille. Elle le regarde, les yeux pleins de larmes et la morve au nez. Il lui tend le clown. Elle le prend dans ses bras, elle le serre, et redescend doucement dans son lit. Elle s'endort et les flammes s'éteignent doucement. Le père arrive en hurlant, finit d'asperger les dernières flammèches et envoie violemment le garçonnet dans sa chambre. La vision prend fin.

Chambre 2 : la chambre d'Amélie

La première chambre à gauche est celle de la fille aînée, Amélie. La lumière filtre difficilement à travers les volets. Le contraste est saisissant avec la chambre de Frédéric, car tout y est d'un rose acidulé criard. Des posters de stars de la chanson d'il y a dix ans, trônent sur les murs. Des poupées de toute taille font office de décoration. Un lit, un bureau (sur lequel a été fixé un vieil ordinateur macintosh), une commode, le tout dans des tons de rose un peu fané. En fouillant un peu, il est possible de trouver un journal intime. Il n'y a pas de date d'année, mais les notations des deux derniers mois mentionnent (dans une écriture différente de celle du début du journal intime) tous les événements surnaturels qui se sont produits dans la maison. Le ton est à la fois enfantin et inquiétant, et contraste radicalement (notamment par les très nombreuses références religieuses) avec ce qui est écrit au début du journal intime. Avant que le personnage qui fouille cette pièce ne finisse la lecture du journal intime, la musique mélancolique d'une boîte à musique se fait entendre. Sur le miroir d'une boîte à bijou, une petite danseuse (aimantée) se met à virevolter doucement puis de plus en plus rapidement au point de gauchir le verre et le faire fumer. La boîte finit par casser, les rouages explosant dans tous les sens comme autant de projectiles mortels. Le rire cristallin d'une petite fille finit la scène.

Chambre 3 : La chambre des Parents

La seconde chambre à gauche est la chambre des parents. Elle semble avoir été habitée assez récemment (moins d'une semaine, c'est là que Frédéric a posé ses valises et a tenté de dormir). En plus d'un grand lit deux places, on trouve une armoire imposante (et clouée), une coiffeuse, deux tables de chevet, une caisse à outils avec plusieurs grosses boîtes de clous quasiment vides. Au-dessus de l'armoire, se trouvent un fusil à éléphant avec crosse argentée et plusieurs cartouchières de balles creuses et de balles argentées (une relique du grand-père, le chasseur de monstre). Fugitivement, quand le personnage qui fouille la pièce, refermera la porte de l'armoire, il apercevra dans la glace de la porte un reflet qui n'est pas le sien mais celui du père Chester qui le regarde d'un air sévère. L'impression ne dure que quelques secondes. Dans l'une des tables de chevet, juste au-dessus d'une bible, se trouve la publicité d'un hôtel (le burdigala, c'est là qu'est finalement descendu Frédéric Chester). Froissée dans le fond de la corbeille, se trouve une lettre de la pension Suisse allemande qui explique qu'ils n'acceptent plus la pensionnaire que les Chester ont placée chez eux. Sont précisés la date de renvoi (il y a un mois), et les horaires d'arrivée du train. La lettre se termine sur l'assurance que le reliquat de la pension leur sera naturellement reversé par virement. A priori, il ne se passe rien de particulier dans cette chambre, si ce n'est que l'on entend comme un enfant pleurer dans la pièce d'à côté.

Chambre 4 : La pièce condamnée

Ce devait être la chambre de Sylvie. A travers la porte on entend une fillette pleurer. En attendant la porte est condamnée, et il faut un jet de force difficile pour l'ouvrir. La pièce est plongée dans le noir, et les meubles sont

entassés au milieu de la pièce, un énorme drap blanc, poussiéreux, recouvrant le tout. Si les personnages sont déjà descendus à la cave et ont trouvé la statuette, la forme générale du tas, leur y fera immédiatement penser. Peu après leur entrée dans la pièce la silhouette drapée semble littéralement s'avancer vers eux et s'écrouler en un tas de bric-à-brac et de meubles pour enfants. Il est difficile de l'éviter. On trouve des vêtements de petite fille taillés (avec ce que l'on espère être des ciseaux), les meubles présentent pour la plupart des traces de brûlures ou de torsion du bois (avec des empreintes de main de la taille de celle d'un enfant de 6 ans). Le papier peint des murs est arrachés par endroit, et on devine que les murs devaient autrefois supporter des centaines de crucifix avant qu'un incendie ne ravage la pièce (il reste la forme des croix en surimpression). Toutes les personnes ayant Inspiration Divine, ou tout simplement la Foi, se sentiront mal dans cette pièce, et finiront par se sentir oppressé comme si un poids écrasait leur poitrine (jet de constitution difficile), et il faudra ramper jusqu'au couloir pour pouvoir reprendre son souffle. L'utilisation de pouvoirs dans cette pièce entraîne des effets secondaires : le bois des meubles se contracte et explose en milliers d'écharde, qui restent un instant suspendu en l'air avant de finir leur course en se fichant dans tout ce qui se trouve à proximité. Une craie raye un tableau à l'ancienne, et d'une écriture enfantine on voit apparaître des lignes d'écriture « tu n'offenseras pas le Seigneur, en usant des pouvoirs du Malin », et ce, des centaines de fois. La craie finit par faire des bulles comme chauffées à ébullition avant de baver et fumer en s'écoulant sur le tableau.

La Cave

Il s'agit probablement d'un des endroits les plus intéressants. L'entrée est dissimulée derrière le miroir de l'entrée. L'escalier est assez raide. Sur la droite se trouve une rangée de casiers pour bouteilles de vin.

Casiers de bouteilles de vin

La plupart d'entre elles sont vides, la plupart sont de Saint-émilion ou des environs de Bordeaux. Certains de ces crus ont même une signature astrale (certaines œuvres d'art dans lesquelles l'artiste s'est personnellement investi ont quelques points d'essence, c'est pareil pour les grands vins). Au pied du mur d'en face de l'escalier se trouve un tas d'objets (la plupart des objets que l'on trouve normalement sur les étagères et autres vitrines, mais qui ont été amassées là) dépassant de quelques cartons au fond humide (le sol est en terre). Au pied du mur de droite, se trouvent deux énormes barriques de vin bordelaises (en astral les anneaux de fer qui tiennent les lattes de bois des barriques brillent de symboles ésotériques).

Les barriques de vin

C'est dans ces deux barriques qu'ont été immergés les corps des parents Chester. Les symboles ont un double usage : débarrasser les âmes des corps immergés des débris émotionnels qui les habitent (pour éviter que les fantômes des êtres tués trop violemment ne viennent hanter les liens), et enfin attacher les âmes à l'intérieur du tonneau. Un personnage trop curieux ou brisant les sceaux libérerait les âmes des parents Chester (littéralement une âme en peine qui considère toute utilisation de magie comme une manifestation démoniaque et attaquera tout lanceur de sort -la mère-, et une âme en colère qui attaquera toute personne à proximité avec une préférence pour les sentinelles ! -le père-).

Les caisses de fer scellées

Sous l'escalier, dissimulé, se trouvent des caisses en fer scellées. Elles contiennent les archives familiales que Thomas Chester n'a pu se résoudre à détruire, plus de nombreux papiers que l'on se doit de conserver ad vitam (relevés de compte sur lesquels apparaissent les virements vers l'école catholique Suisse allemande, factures pour des meubles cassés par la petite Sylvie lorsqu'elle avait 6 ans, vieilles lettres de correspondance du grand-père). On y trouve également une étrange statuette qui ressemble à une jeune femme (il s'agit d'un montant en pierre de style gothique que Sylvie avait ramené autrefois de son école catholique suisse, considérez l'objet comme un objet saint +1 pour les prières / inspiration divine).

La statuette de la Vierge

Par psychométrie, le voyant est dans la peau d'une bonne sœur, vous tenez religieusement la statuette, vous venez approchez d'une cellule de prière entièrement plongée dans le noir. A l'intérieur on entend des gémissements. Sylvie a visiblement encore été punie par des coups de fouet. Vous changez les langes humides qui ont été posées sur son dos. Vous lui tendez la statuette en lui promettant que prier la vierge marie, lui apportera le réconfort dont elle a besoin dans les moments difficiles.

Les archives familiales

En cherchant bien dans les archives, on pourra trouver l'unique photo de Sylvie, il s'agit d'une photo de famille où les 5 membres sont présents, une espèce d'aura semble se dégager de la petite qui ne doit pas avoir plus d'un an. Un flash psychométrique se produit sur celui qui tient la photo.

Par psychométrie, le voyant se trouve à la place du photographe. Toute la famille se tient, l'air austère devant la façade grisâtre de la maison. La mère tient un poupon emmaillotté. Nous sommes en 1990 et pourtant toute la scène dégage une impression « début du siècle », un brin suranné. La mère dit à son mari « tu vois, Thomas, qu'on aura fini par réussir à la prendre en photo cette petite ». Vous tendez la photo au père, vous tremblez un peu, la photo présente une étrange auréole lumineuse autour de la petite. Le père est furibond, vous paye, et la vision prend fin au moment où il vous arrache la photo des mains.

Où l'on s'aventure dans de biens étranges catacombes.

- la vérité est au fond du puit -

En réussissant un jet d'Observation ou d'Enquête, (où en observant la signature astrale des lieux) les personnages pourront découvrir que l'un des murs de pierre du fond de la cave dissimule une porte dérobée. Celle-ci s'ouvre sur un long couloir mal éclairé de facture ancienne. L'ensemble de ce « pâté de maison » n'était autrefois qu'une vaste demeure qui a été divisée en plusieurs appartements, mais dont semble-t-il un passage permettait de mettre en communication les caves.

La cave suivante

La première cave en enfilade après celle des Chester est vide. Le sol est en pierre. Et la salle plongée dans des ténèbres insondables semble immense. Deux lueurs assez éloignées et plutôt distantes attireront l'attention. Celle de droit mène sous le jardin intérieur. Entre les pierres disjointes, quelques racines pendent mollement du plafond. Un sentiment de malaise saisira les élus qui canalisent de l'essence. Ils sont littéralement sous le jardin. Et certaines racines tenteront littéralement d'étrangler les plus malchanceux.

Le couloir maléfique

L'autre leur provient du dessous d'une porte de cachot au fond d'un couloir. De chaque côté du couloir, des dizaines de portes de cachot verrouillées et d'où s'échappent une aura maléfique provoqueront une hésitation, chez ceux qui réussiront un jet de volonté difficile, arrêtant littéralement ceux qui ont échoué. Il est évidemment déconseillé aux personnages d'ouvrir les portes de ces cachots. De nombreux signes cabalistiques recouvrent les portes en bois lourdement renforcées de métal ancien et grossier. Les cachots renferment différentes créatures maléfiques que les Sentinelles gardent prisonnières ici en attendant de trouver un moyen de les renvoyer dans leur plan d'existence (en les empêchant de revenir) ou de les détruire définitivement. En l'état, si les Sentinelles ne les ont pas détruit purement et simplement, c'est probablement parce que ces créatures sont trop puissantes. Ce sont ces créatures qui dégagent des auras maléfiques qui combinées, pervertissent les ondes d'essence « d'appel au secours » de Sylvie et qui imprègnent le jardin et la maison Chester.

Le dernier cachot

Au fond du couloir, se trouve après une volée de trois marches un cachot plus imposant, d'où filtre, par les fentes de la porte, une lumière intense. C'est évidemment dans ce dernier cachot qu'est retenue Sylvie. Au moment de pénétrer dans ce couloir, une alarme silencieuse a retenti dans le quartier général des Sentinelles, et un commando silencieux et armé descend déjà pour intercepter les intrus. Dans le cachot, les personnages découvriront une jeune fille attachée en l'air par des dizaines de chaînes qui la relie aux murs. Les murs sont recouverts de milliers de symboles ésotériques, et tous les élus qui entreront dans la pièce se sentiront étrangement démunis, comme s'ils étaient coupés de l'essence ambiante. La lumière irradie directement de la jeune fille. Surprise par l'intrusion des personnages, elle cherchera à se défendre par réflexes. Elle semble la seule à encore pouvoir user de magie, même si l'effet est diminué par les glyphes ésotériques, la puissance de la lumière qu'elle projette reste encore dangereuse voire mortelle. En parvenant à la calmer, il est possible de la faire parler un peu et de découvrir son histoire. Étonnamment, Sylvie n'en veut pas à ses geôliers, elle se considère comme un monstre, et désire expier pour les péchés qu'elle a du commettre dans ses vies antérieures en échange de ce qu'elle considère comme un don du diable. Elle ne le sait pas encore mais elle est une Elue Suprême (Greater Gifted). Un de ses rares humains capables de rivaliser avec des Avatars, des Incarnats et d'autres entités quasi-divines (cf Armageddon pour plus d'informations sur ces entités).

L'histoire de Sylvie

Arrivés à ce stade de l'histoire, les personnages devraient avoir collecté suffisamment d'informations au cours de leur enquête pour reconstituer le cours des événements. Voici ce que Sylvie pourra leur apprendre.

Je... Je m'appelle Sylvie Chester, je suis née en août 1989. Mon père s'appelle Thomas, et ma mère Michèle. Je crois que j'ai un frère et une sœur, plus âgés, même si je n'en ai qu'un lointain souvenir. Je ne me souviens

même plus de leur visage. J'ai été séparé de ma famille très tôt. Le diable était dans mon corps et cela mettait mon père dans des colères noires. Ma mère brûlait des cierges à l'église pour ma rédemption chaque semaine. Mais ça ne marchait pas. C'était en moi et chaque jour, chaque nuit, ça devenait plus fort. Mes parents m'ont alors confiés aux sœurs. Au début elles étaient gentilles avec moi. L'enseignement religieux était strict, mais cela me faisait tellement de bien. J'ai compris la nature du mal qui grandissait en moi, et que les punitions pour le contenir étaient nécessaires. Cela faisait mal, mais c'était pour mon bien, disaient-elles. Puis l'an dernier, ça s'est amplifié. Ça voulait sortir, ça voulait s'exprimer, ça prenait entièrement le contrôle de mon corps. Et quand je me réveillais, je ne me souvenais pas de ce qui c'était passé ou de comment j'étais arrivée là mais, j'étais nue au milieu de la forêt. Tout autour de moi sentait la cendre et la mort. Pas une âme qui vive à des kilomètres. J'errais au milieu des cendres, et les sœurs me ramenaient à la maison. Elles me retrouvaient toujours. Et à chaque fois, j'étais punie. Mais après la dernière fois, ce fut différent. Quand elles m'ont ramené au couvent, j'ai bien senti le malaise grandissant dans les yeux des sœurs, et l'absence de la mère supérieure. Les sœurs portaient le deuil et leurs regards m'accusaient. J'ai eu beau me défendre, m'excuser, me flageller, la nouvelle mère supérieure ne voulait plus de moi... Elle m'obligeât à prendre mes affaires et m'ordonna de quitter le couvent. Sœur Bénédicte, ma seule amie, en fut très peinée. Elle me donna une statuette de la vierge Marie en me promettant qu'elle m'apporterait douceur et réconfort dans les moments de peine. Je fus mise dans le premier train pour Bordeaux. J'étais à la fois triste et excitée. J'allais découvrir la vie hors du couvent, j'allais découvrir ma famille. Mais ça ne s'est pas passé comme je l'espérais. Mon père a hurlé quand il m'a vu débarquer ce soir-là. J'ai cru qu'ils allaient me laisser dehors, mais ma mère m'a finalement fait entrer. Je ne voulais pas leur faire de mal... je ne voulais pas... Il a commencé à crier, et je ne sais pas comment, mais les choses sont devenues sombres et je me suis évanouie. Quand je me suis réveillé, il y avait du sang partout. Je me sentais faible. J'ai serré le corps de mon père dans mes bras, il ne remuait plus. C'est alors qu'ils sont arrivés, les hommes en noir. L'air s'est mis à crépiter, et je me suis de nouveau évanouie. Toutes les fois où je me suis réveillée depuis, j'étais enchaînée ici. Parfois un homme en noir me questionnait, me parlait en des langues étranges de choses que je ne connais pas, puis il repartait la mine sombre... Depuis que je suis ici, la nuit parfois j'entends des murmures gutturaux, des voix qui me parlent d'autres espaces et de pouvoirs infinis... Je sais que c'est le diable qui me réclame, les sœurs m'ont appris à reconnaître la voix pleine de tentations du malin. J'essaye de résister, mais je me sens si lasse, de plus en plus lasse...

Sur ses entre faits, le commando de Sentinelles surgira, traitant les personnages comme des intrus cherchant à relâcher dans la nature de dangereuses créatures venues de par-delà les dimensions. Il se peut qu'ils tirent d'abord et ne posent des questions qu'ensuite. Durant cette scène, Sylvie parviendra probablement à se libérer. Confrontés aux « hommes en noir » (ce qui correspond assez bien à la description d'un commando Sentinelle), elle sentira l'Essence affluer dans son corps, et des flammes impressionnantes jailliront de son bras en direction de la source de danger. La négociation avec les Sentinelles s'avèrera d'autant plus difficile, les actions de Sylvie (pour sa propre survie) et la conclusion de ce scénario dépendront essentiellement des actions des personnages lors de cette scène finale.

Conclusion

- où toute farce possède une fin, même si celle-ci est déplaisante -

Voici quelques suggestions de fins possibles :

Les personnages raisonnent Sylvie, puis le commando, expliquant qu'il ne s'agit que d'une jeune fille apeurée n'ayant jamais appris à maîtriser ses pouvoirs. Ceux-ci reverront sans doute leur position, écouteront l'histoire de Sylvie (étayée par les preuves des personnages). Elle sera condamnée à une vie de servitude au sein de la congrégation des sentinelles, mais au moins elle sera éduquée pour maîtriser ses pouvoirs. Peut-être même la recroiseront-ils, une fois qu'elle sera devenue une grande chasseresse qui a fait ses preuves dans un autre scénario.

Les personnages raisonnent Sylvie, mais pas les Sentinelles. L'opération tourne à l'affrontement armé. Sylvie réalisera que les personnages viennent la sauver et se joindra à eux, déchaînant un flot de magie, qui aura comme malheureux effet secondaire de briser les sceaux des cachots des monstres. Les sentinelles auront fort à faire et pris entre deux feux auront bien du mal à empêcher Sylvie et les personnages de fuir. Les personnages se chargeront-ils de son éducation ou la confieront-ils à une autre congrégation ? Vont-ils réparer leurs bêtises et poursuivre les entités qu'ils ont malencontreusement contribuées à relâcher dans la nature ? Voici une nouvelle source de scénarios.

Les personnages ne parviennent pas à raisonner Sylvie. Celle-ci profite de leur intervention pour s'échapper, amalgamant le visage des personnages à celui de ses ennemis. Les sentinelles (qui ne sont pas des monstres) ne tueront pas les personnages, mais trouveront un moyen pour les obliger à la ramener. Une longue traque s'annonce. Vous connaissez le roman 'Charlie' de Stephen King ou les deux films « Firestarter » et « Firestarter 2 : rekindled » qui en ont été adaptés ? Voilà une idée de ce qui vous attend, mais en étant du côté des méchants !

PNJ :

- Sylvie
- Thomas : Ame vengeresse
- Michèle : Ubume
- Sentinelle