




[Synopsis] Le Motel


lundi 18 juin 2012, par [rollytroll](#)

Ils sont perdus dans la campagne profonde. La nuit commence à tomber. La radio ne capte plus rien depuis belle lurette. Une tempête de neige approche. La jauge d'essence est dans le rouge... Il fait froid. La faim tenaille les entrailles. Quand soudain, une lumière...

La mission


 Mais commençons par le début : par ordre de leur congrégation, les personnages doivent transporter une caisse en voiture de l'autre côté du pays. Le contenu de cette caisse ? Probablement une relique de puissance, dont le réceptacle ne peut transiter par un aéroport sans affoler les détecteurs et créer une alerte qui sera probablement captée par les ennemis de la congrégation. De fait, ils leur est demandé la plus grande discrétion et d'éviter toute interaction avec les forces de l'ordre. Elles sont peut-être à la solde de ceux qui convoitent le contenu de la caisse. Les coordonnées et le nom de leur contact est laissé à l'entière imagination du chroniqueur. Une petite escarmouche avec ces indicibles opposants devrait mettre la pression nécessaire sur l'importance de cette mission et précipiter le départ des personnages pour un roadtrip sur les chapeaux de roue !

La route

 Les kilomètres (ou les miles) défilent et se ressemblent tous dans ces grands paysages ouverts et quasi-désertiques. Les personnages se perdent dans la campagne profonde au milieu de nul part. Leur véhicule accuse des signes de faiblesse

(peut-être digère-t-il mal les éclairs en chaîne ou le plomb reçu lors du dernier échange de balles avec leurs poursuivants ?). Quoiqu'il en soit il se dirige droit vers une tempête de neige. Et comme la nuit commence à tomber, il serait sans doute plus raisonnable de trouver un coin pour dormir, manger, faire le plein, soigner ses blessures. Hors ils n'ont croisé qu'un seul véhicule en l'espace d'une heure. Le conducteur n'a pas l'air tranquille. Mais qui le serait sous un ciel de fin du monde, les premières rafales de neige et de vent limitant toute visibilité ? Le "bon samaritain" leur indiquera un petit motel situé non loin où ils pourront sûrement passer la nuit.

Le motel

 Le motel a des allures de dernière auberge avant la fin du monde. Il est accolé à une station-service, une épicerie et un resto-route qui ont connu des jours meilleurs et qui semblent appartenir à la même famille. Si au-dehors le vent sifflant, le froid mordant et les éléments hostiles ne rendent pas les extérieurs très accueillants, il règne une étrange chaleur à l'intérieur du resto-route presque apaisante. La salle principale, précocement chargée de décorations de Noël (à moins que ce ne soient celles de l'année dernière), semble figée dans une ambiance sixties américaine surréaliste. Quelque soit l'heure du jour et de la nuit, l'éternelle serveuse désabusée de quarante ans les attend avec une tasse de café fumant (la première tasse est gratuite) et un regard absent. Un gringalet dégingandé au tablier graisseux traîne en cuisine sur-grillant le moindre steak-haché. A la station-service, le parfait jumeau du cuisinier s'endort à moitié derrière son comptoir. Si les

personnages arrivent de nuit, l'épicerie est fermée. De jour, elle est prise en charge par les filles de la maison. La réception du motel est tenue par un père de famille bedonnant à la calvitie avancée qui semble plus intéressé par sa télé que ses clients. En examinant les photos sur les murs du resto-route, on pourra constater que le clan compte un grand-père, mari et femme, trois fils et deux filles... De nombreuses voitures gisent à l'extérieur du motel, mais aucun client n'est visible. Ils sont probablement en train de dormir dans leurs chambres respectives...

Le piège

✖ En réalité, la famille qui gère le motel détrouse les voyageurs de passage et manipule les habitants les plus proches. Le chef de famille et sa femme sont de vicieux sociopathes de la pire espèce qui règnent d'une main de fer sur leur famille nombreuse. Leurs trois fils et deux filles sont dotés de pouvoirs mineurs qu'ils utilisent pour séduire et piéger les voyageurs. Ils portent des vêtements à la mode, mais plutôt mal assortis. Ils tentent dans un premier temps de paraître sous leur plus beau jour devant « les gens de la ville », proposent des jeux à boire, draguent lourdement en utilisant les pires clichés qui soient. Leur ton change subtilement dès que les personnages auront bu un verre ou deux et commenceront à ressentir les effets de la drogue versée dans leurs verres (poison puissance 3, paralysant). Ils deviennent arrogants et leurs expressions faciales se durcissent montrant une rare inhumanité. Les personnages ne sont plus que du bétail à leurs yeux.

L'horreur

✖ Une fois paralysés, les personnages sont enfermés dans une cave particulièrement sordide. Sur le chemin, dans un état semi-somnolent, ils ont peut-être aperçu une pièce où s'amoncelait une collection de vêtements et d'accessoires ayant appartenu à de nombreux voyageurs de passage, d'autres victimes. Les murs de soutènement de la cave sont des piliers de pierre incrustés de runes

anciennes qui bloquent l'utilisation de pouvoirs. Les personnages les plus intuitifs découvriront qu'ils sont dans un "piège à sorcière", un de ces lieux utilisés par l'inquisition qui annihilent les pouvoirs des sorcières et que celui-ci est bien antérieur à la création du motel. Privés de pouvoirs magiques, les voilà à la merci de ces slashers, très probablement anthropophages.

✖ Alors que l'un des personnages se retrouve sur la "table d'opération", prêt à être découpé en steak par le père, une des filles fait irruption dans la pièce et évoque "la caisse". Ils ont forcés la voiture des personnages et trouvé la relique. Ainsi les personnages s'intéressent à la magie. Le personnage sur le point d'être débité en tranche, a gagné un répit.

Au lieu d'être simplement conditionnés pour leur ordinaire, les personnages seront affaiblis et torturés tour à tour par un des parents pour qu'ils crachent leurs connaissances magiques, puis ils seront « préparés » pour un rituel d'extraction de leurs pouvoirs dont l'issue ne peut que leur être fatale.

Ensuite, on devine qu'ils iront rejoindre "le stock" au fond de la chambre froide.

L'espoir

✖ Le temps s'étire comme une éternité quand on souffre et la tempête de neige qui rugit dehors couvre admirablement bien les hurlements des personnages. Un événement inattendu va peut-être leur donner l'occasion de s'échapper. Peu avant l'aube, à l'heure où blanchit la campagne, la voiture de leurs poursuivants vient d'arriver au motel. La sympathique famille de gérants de motel va s'empresser de remonter rejouer leur mascarade auprès des nouveaux arrivants, intimant aux prisonniers de se taire et de ne rien tenter qui rendrait leur séjour encore plus pénible.

Aux personnages de saisir leur chance, d'ôter leurs chaînes, de récupérer la relique, de s'extraire de la cave, d'éviter leurs ravisseurs et leurs poursuivants et ... de ne pas faire l'erreur classique de foncer dans une impitoyable tempête de neige.

Après tout, la voiture de leurs poursuivants est



encore toute chaude, et contrairement au véhicule avec lequel ils sont arrivés, personne n'a coupé les câbles sous le capot avec une grosse tenaille dès qu'ils avaient le dos tourné. Les tenanciers anthropophages se lanceront bien sûr à leur poursuite. Ils sont nombreux, vicieux mais pas très organisés. Ah, et bien sûr, ils préfèrent utiliser hache et couteaux (et pourquoi pas tronçonneuse). Le plomb donnant un goût vraiment trop désagréable à la viande !

Complications

Selon la difficulté que le chroniqueur désire ajouter au scénario :

- On peut imaginer que les poursuivants, qui sont venus au motel après avoir senti l'aura de la relique une fois qu'elle a été extraite de sa caisse protectrice, sont moins dupes que les personnages et se battent avec les tenanciers du motel, offrant une réelle chance de fuite aux personnages, voire d'opportune contre-attaque ;
- On peut faciliter la suite aux personnages en les faisant entrer dans la fameuse pièce aux vêtements et autres accessoires, où ils trouveront sûrement deux ou trois choses susceptibles de les requinquer et d'accroître leur pouvoir (voir même un indice important si vous insérez ce scénario dans une campagne plus large), ainsi que des vêtements et un peu d'équipement propices à affronter les rigueurs hivernales ;
- On peut à contrario compliquer les choses en amenant poursuivants et tenanciers cannibales à conclure une alliance perverse le temps de la traque

des personnages. Après tout, seule la relique intéresse les poursuivants, alors que les tenanciers en veulent directement au corps et aux pouvoirs des personnages.

En conclusion

Les PJ parviendront-ils à s'échapper du piège ? Aideront-ils les habitants du village (dont fait partie le conducteur qui les a amenés dans ce même piège, probablement pour éviter un sort funeste) ? La fin est ouverte sur une traque au milieu d'une tempête de neige avec d'une part, une famille qui connaît bien la région et d'autre part des poursuivants bardés de sorts et d'armes à feu. Si vous êtes taquin, en plus de la moitié des poursuivants, l'un des enfants et sans aucun doute le grand-père peuvent avoir connaissance d'un sort ou deux maximum à choisir parmi les sorts d'invocation, de voyance ou de nécromancie. Ultimement, le pouvoir de la relique (initialement imaginée comme un simple MacGuffin [1], mais dont on m'a suggéré qu'elle pourrait servir à invoquer les âmes en peine des victimes ivres de vengeance, voir à relever les morts récents) pourra être utilisé pour provoquer une fin apocalyptique que nous espérons en faveur des personnages. Bonne chance !

Notes

[1] <http://fr.wikipedia.org/wiki/MacGuffin>