



Paranormal Activity

jeudi 11 avril 2013, par [rollytroll](#)

Notes préalables

Ce scénario a été initialement conçu pour être joué dans l'univers d'Orpheus. Les personnages y incarnaient les postulants de cette entreprise spécialisée dans la traque et l'élimination de fantômes. Il fut joué en 7h (dont une heure de stage de formation en entreprise au sein des locaux d'Orpheus) à la convention du Dragon Libournais en avril 2012. Voici l'adaptation de ce scénario à l'univers de sorCellerie. Idéalement le groupe d'élus devrait compter entre 4 et 6 personnages dont au moins l'un d'entre eux appartenant à l'Ordre de la Pénombre ou la Maison de Thanatos. La présence d'un personnage spectre apporte un plus non-négligeable.

La mission

Mr Smith a toutes les apparences d'un homme d'affaire respectable et semble vraiment soucieux. Son ami Mark n'est plus le même depuis quelques temps. Il ne répond plus au téléphone, ne vient plus au travail et les dernières nouvelles qu'il a de lui, l'ont été via internet, où Mark poste des vidéos concernant le fantôme d'une petite fille qui hanterait sa maison. La dernière fois que Mr Smith et Mark se sont parlés, la rencontre ne s'est pas très bien passée. Mr Smith le regrette fortement et aimerait bien faire un geste pour aider son ami. Il préférerait toutefois que cette action soit la plus discrète possible, juste au cas où elle échouerait ou que Mark prenne mal cette initiative. Si les personnages sont prêts à l'aider dans cette affaire, il aimerait les dédommager à la mesure de leur investissement (une enveloppe de 10.000€ à

partager entre les protagonistes).

Les mensonges de Mr Smith. Une petite recherche préalable de la part des personnages leur permettrait de découvrir que Mr Smith est propriétaire d'un site web "America Most Haunted" spécialisé dans le ghostbusting, l'art de débusquer les faux lieux hantés. Son entreprise désire s'occuper du cas d'un certain Mark. Ce type leur fait de l'ombre. Depuis quelques mois, il poste régulièrement des vidéos sur youtube ("real ghost girl caught on video") sensées montrer que sa maison est hantée. Il se trouve que Mark est également un vidéaste professionnel. C'est en vérifiant son matériel avant un tournage qu'il a soi-disant capté l'image du fantôme d'une petite fille sur une de ses caméras. Intrigué, il aurait posté une première vidéo sur le net pour demander de l'aide. Devant le buzz créée, il s'est promis de poster le plus de vidéos d'activités paranormales possibles tant que ça ne se révèle pas dangereux. Le truc, c'est que ce Mark a refusé les interviews et les rencontres avec les journalistes de "America most Haunted", le commanditaire réel sur cette mission. Mr Smith, le producteur lui en veut un peu et désire que nos personnages, vérifient discrètement l'existence de ce fantôme (preuves à l'appui), qu'ils prouvent l'imposture et dans le cas d'une infestation spectrale avérée qu'ils chassent l'entité pour faire s'écrouler le business de Mark (oui c'est mesquin !).

L'enquête

Les personnages se rendent donc à l'adresse de Mark munis d'un copieux dossier d'enquête préliminaire fourni par Mr Smith. Celui-ci contient le

C.V. de Mark, des vidéos, quelques infos publiques sur la vie professionnelle et personnelle du personnage (la plupart des données sont issues du site internet professionnel et d'informations glanées sur la page Fb de Mark). Mark est décrit comme une personne vive et joyeuse doté d'un grand sens de l'humour, mais aussi un entrepreneur ingénieux et volontaire, qui fourmille d'idées. Extrêmement ouvert, il a tendance à explorer de très nombreux domaines, mais toujours à fond. Il possède plusieurs diplômes dont deux PhD dans des domaines aussi différents que les beaux-arts, le design, l'histoire, le business et l'informatique. Son parcours professionnel comprend de nombreuses créations graphiques, des contributions cinéma et clips musicaux, mais aussi une série de cours sur l'art de filmer, fabriquer des effets spéciaux, retraiter une image. C'est un vidéo gourou, et sa chaîne youtube est plutôt populaire.

Les personnages vont pouvoir commencer la surveillance de la maison, l'enquête de voisinage, et probablement pénétrer dans la maison. La maison de Mark est à première vue un charmant petit pavillon de banlieue situé dans un lotissement typiquement américain. En s'approchant, il se dégage pourtant de cette maison en particulier un aspect négligé et inquiétant. Une voiture garée en catastrophe qui ne semble pas avoir roulé depuis des mois gît dans le carré d'herbes folles devant la maison. Du carton a été scotché et obstrue toutes les fenêtres. La peinture des murs semble un peu plus défraîchie, et la température semble un peu plus basse près de la maison, comme si cette dernière cherchait se protéger de la lumière en développant une aura de pénombre permanente.

Bienvenue chez Mark

La méthode la plus simple pour pénétrer chez mark consiste à sonner tout simplement à la porte pour s'introduire dans la maison sous quelque prétexte fallacieux (une vérification du réseau d'eau, de gaz, téléphonique, électrique... prévoir la tenue adaptée). Le Mark qui apparaît à la porte, est loin de correspondre à celui décrit dans l'enquête préalable. Vieilli, sale, dépenaillé, hagard, nerveux, voir

anxieux, Mark se montre réticent à recevoir les personnages. Toujours sur le qui-vive, sursautant au moindre suspect, il faudra une bonne dose de persuasion pour réussir à pénétrer chez lui et à y rester longtemps.

Visiblement, la femme de Mark l'a quitté, il vit dans son salon sur une couchette improvisée entouré de son matériel vidéo. Tout l'étage semble abandonné, la cuisine sert de dépotoir pour les cartons de pizza (il se nourrit uniquement de junkfood, quand il pense à se nourrir), et les poubelles débordent sur le jardin arrière. D'ailleurs le spectre d'un chat pris dans une routine effectuée toujours le même chemin en stop-motion arrière entre la porte de la cuisine (où gît son cadavre sous un tas d'emballages) et un coin du jardin (où gisent les cadavres de ses chatons)... L'accès à la cave est cloué de lourdes planches.

Quelque soit l'angle par lequel les personnages explorent la maison, dans un premier temps, ils remarqueront quelques trucs bizarres, certes, mais rien d'inquiétant... enfin jusqu'à ce qu'un des personnages se décide à user de ses pouvoirs bien sûr. (Les descriptions suivantes ne sont visibles qu'en "vision spectrale" / psychométrie / vision lointaine etc...). Tout semble normal quand on revient en vision normale.

Le sous-sol

Un escalier en bois mène à la cave. L'ampoule grésille un instant et claque à mi-chemin de l'escalier. La lumière ne fonctionne plus et les lampes torches ont vraiment du mal à éclairer les lieux comme si un épais brouillard étouffait les rayons lumineux en un fin pinceau de lumière diffuse. Mark déconseillera fortement aux pjs de s'y rendre. S'ils le font quand même, il les suivra à distance avec sa caméra allumée, tendus comme un arc, aux aguets, les yeux littéralement vissés sur l'écran. On entend des bruits louches dans le fond comme un vague bruit de tuyauterie gémissante, la cave est dévastée humide et particulièrement en désordre. Au moment où un pj se voudra rassurant, une espèce de boue gluante et noirâtre agitée de petites tentacules suintera à travers les lattes du plancher et commencera à grimper le long de ses

pantalons, les lattes du plancher pourri craquent soudainement, et il faudra de l'adresse et beaucoup de force pour sortir de ce piège aux relents de sable mouvant. En sécurité en haut de l'escalier, un craquement plus important aux faux airs de grognement de frustration retentira au moment où les dernières lattes s'effondreront.

Le premier étage

Il comprend quatre pièces réparties de part et d'autre d'un couloir. On découvrira tout à tour un bureau, la chambre du futur enfant, la chambre parentale et une salle de bain. Les phénomènes ne se produiront que lorsqu'un personnage entrera seul dans une pièce. La porte se fermera alors d'un coup en claquant. A partir du moment, où cette personne aura utilisé au moins une fois ses pouvoirs dans la maison, elle est "marquée", et aura droit aux visions quelque soit la pièce dans laquelle elle rentre.

- *Le bureau.* La pièce comprend un bureau massif avec un ordinateur, un scanner et une imprimante massive. Plusieurs étagères contenant des caisses de cables, des enregistreurs numériques et du matériel vidéo courent jusqu'au plafond et donne un aspect claustrophobique à la pièce. Un écran vert recouvrant l'un des murs et plusieurs lumières indirectes traînent au sol. Au pied des étagères traînent plusieurs moniteurs débranchés. Tout d'un coup, l'ordinateur s'allumera seul et l'imprimante aiguilles crachera des feuilles de papier. Les caractères ne ressemblent à rien de connu, mais leur forme générale à bout de bras semble dessiner une silhouette. Celui qui regarde attentivement, a l'impression qu'il s'agit des contours d'une petite fille accroupie de dos dans le coin d'une pièce. D'une impression sur l'autre, les caractères semblent s'animer donnant l'impression que lentement la silhouette s'approche de la surface du papier en se retournant lentement comme si elle désirait sortir de la feuille. Ce qui ne manque pas d'arriver si le personnage ne réagit pas avant.

- *La chambre d'enfant* suinte le désespoir et la poussière. Mark et sa femme n'ont et n'attendent pas d'enfant. Cette pièce avait été aménagée par les précédents propriétaires. On peut trouver un

album photo étrangement humide dans un coin de la pièce entre le lit pour enfant vide, une poupée décapitée et un cheval à bascule à la peinture écaillée. En le feuilletant, on pourra constater que les yeux des personnages sur les photos rougeoient de colère, tristesse ou d'amertume en totale contradiction avec le reste de leurs visages ou de leurs corps et du contexte où sont prises les photos. Dans un coin de la pièce, se trouve un bracelet avec le nom d'Ella gravé et évidemment une boîte à musique qui contient plusieurs dents de lait. Si un personnage a la bonne idée de tourner la manivelle de la boîte à musique, le spectre d'Ella apparaît.

- *Au garage,* L'atmosphère est lourde et poisseuse. Et pour cause, les murs semblent palpiter d'une vie organique. Boyaux, tendons, chairs dégoulinantes. Les murs donnent l'impression qu'un être vivant a été éclaté et étalé pour tapisser l'intérieur de la pièce et surtout qu'il continue à vivre (ne serait-ce pas un coeur qui bat là ? et là un oeil qui m'observe ? Aaaaah, un truc à essayer de m'agripper les cheveux !!!!). C'est l'antre de Nicole. Là, où elle a rassemblé sa masse organique. Ses veines, ses boyaux se sont infiltrés dans les jointures des parpaings et irradient dans toute la maison. Elle est la maison. La plupart du temps, son âme est assoupie, et seule une dégradation sur la maison, l'utilisation d'un pouvoir magique, la prononciation du nom de sa fille, ou le fait de pénétrer dans cette pièce sont susceptible de la réveiller.

- En regardant les vidéos de Mark, on aperçoit fugitivement une petite fille aux longs cheveux noirs, toujours de dos, dans un coin de la pièce. Ces actions sont de plus en plus violentes et de plus explicites. On dirait qu'elle veut que Mark quitte la maison. La femme de mark l'a fait il y a plusieurs semaines. Mais mark n'a pas pu. Quelque chose le retient ici ou plutôt l'empêche de partir, et à chaque fois qu'il s'approche de la porte d'entrée, il devient de plus en plus faible, ressent comme un froid glacial l'envahir peu à peu.

L'enquête de voisinage

Certains éléments de l'histoire sont racontés par le seul petit vieux du quartier, pas facile à trouver, qui était là depuis la construction du lotissement. (Attendez qu'une partie de l'équipe soit déjà dans la maison avant de livrer quelques bribes de l'histoire). Les éléments plus surnaturels, seront découverts petit à petit in situ par vos braves personnages.

La maison de Mark a longtemps été inhabitée. Elle a plutôt une mauvaise réputation (l'agence immobilière s'arrache les cheveux de ne pouvoir la louer, ils ont fait changer le nom des rues pour multiplier leurs chances). Construit il y a 25 ans, comme le reste de ce lotissement de banlieue, ce charmant petit pavillon a vu emménager à ses débuts une petite famille de 3 personnes. Le père, John, était soumis à un stress immense (il ne gérait pas très bien ses visions de gens qui sont morts) et se montrait colérique, paranoïaque et jaloux (un peu à la Jack Nicholson dans *Shining*). La mère, Nicole, dépressive suite à la perte de son second enfant se disputait souvent avec John et cherchait surtout à protéger Ella, sa petite fille de la fureur de son père. Un jour : c'est le drame. Ayant appelé à la rescousse un élu de l'Ordre de la Pénombre pour tenter de contacter à l'aide du planche Ouija, l'âme de son petit décédé, la mère est violemment prise à partie par John qui l'accuse de le tromper avec cet homme. Le pénombrien part, violemment blessé. Le père tire sur la mère et s'enfuit en voiture. Il se plantera dans une rivière gelée un peu plus loin, en perdant le contrôle de son véhicule suite à l'impact d'un corbeau dans son pare brise. (Il se transformera en spectre du type poltergeist et revient de la rivière vers la maison, dès que quelqu'un s'intéresse à sa femme d'une manière ou d'une autre). La mère pleine de rancœur, s'est vidée de son sang dans la maison en faisant le serment de protéger sa fille et s'est transformée en spectre du type "possesseur" et retenant sa fille, Ella, dans la maison. Celle-ci, prisonnière, a fini par mourir de faim, se transformant en simple apparition, qui tente depuis de faire fuir les éventuels futurs locataires pour éviter qu'ils restent prisonniers comme elle si jamais ils éveillent l'attention de sa mère ou pire s'ils éveillent la colère de son père (qui ne peut

pénétrer dans la maison que si le spectre de la mère est affaibli). L'éveil de la mère se fait par l'utilisation d'un pouvoir ou l'évocation du nom de sa fille, Ella. Le retour du père se fait dès que la maison subit le moindre dégât physique (la mère faisant corps avec la maison, le père l'interprète comme une attaque contre sa femme). Des signes précurseurs de l'arrivée du père ne cessent de tourmenter les habitants de la maison. Les vitres givrent sans explication. Des corbeaux s'entassent sur le toit de la maison et tentent de s'engouffrer dans la maison à la moindre occasion. (notamment quand les autres pjs vont tenter de faire sortir leur camarades physiquement piégés par la mère dans la maison). Un bruit de moteur de voiture rugit parfois dans les endroits inattendus.

Complications

Afin de pimenter cette rencontre spectrale, voici quelques éléments intéressants à placer au moment opportun afin de générer un peu de tension :

- Lors de leur arrivée les chats du quartier se regroupent et observent aussi

bien les personnages vivants que morts dans un bel ensemble coordonné (les chats sont des créatures duales qui voient très bien les fantômes). Ils semblent suivre des yeux quelque chose que vous ne voyez pas et fuiront dès que le père commencera à arriver. Étrangement, les personnages bast ne parviendront pas à communiquer avec eux. Ces chats sont sous l'emprise d'un Mahes. (le spectre du chat d'Ella)

- Ella, La petite fille qui apparaît dans les coins de pièce, tente de faire partir Mark et les personnages (en fait pour les protéger de l'arrivée prochaine de son père, le véritable croquemitaine) en les effrayant. Chacune de ses apparitions est précédée d'une petite musique de boîte à musique. Elle use tour à tour de claquements de portes, peut posséder les appareils électriques (imprimante, téléphone portable où sa voix enfantine se mue d'un coup en une grosse voix spectrale). Chaque appareil disjoncte dès qu'elle a utilisé son pouvoir. Étrangement elle ne s'attaque pas aux caméras vidéo, jugeant sans doute plus intéressant par rapport à ses propres objectifs que Mark puisse

l'apercevoir de temps en temps. Notez que ses premières actions sont timides et espacées. Mais plus les personnages auront peur, plus ils relâcheront de l'Essence dans l'air dont elle pourra se nourrir pour devenir plus consistante et réaliser des effets plus spectaculaires dans un crescendo horrifique.

- Les personnages se promenant sous forme d'esprits voient la porte d'entrée constamment ouverte, alors que les pjs sous forme physique la voient fermée et impossible à ouvrir (action fantomatique de la mère). La conséquence simple : les pjs sous forme spectrale peuvent librement entrer et sortir alors que les pjs sous forme physiques peuvent entrer une fois (si Mark leur a ouvert) mais ne pourront plus ressortir à partir du moment où ils auront aperçu la petite fille (que ce soit en vidéo ou en vrai) ou prononcé son prénom.

- Les attaques magiques des personnages pour sortir vont fatalement affaiblir la mère (qui finit par disparaître ayant épuisé tous ses points de spiritus). Cela se traduit par une dégradation rapide des lieux (moisissures, moquettes et tapisseries qui s'éliment très rapidement comme gangrenés par une lèpre rouge sang). Dès qu'une faille importante se crée dans la structure de la maison (une fissure, une vitre brisée), les signes d'arrivée du père se font sentir. un vent glacial se lève à l'extérieur et givre progressivement la rue, faisant éclater vitre, pare-brise, lampadaire, progressivement dans la rue. En vision spectrale, la vague de froid ressemble à une nuée de corbeaux morts gelés qui viennent se fracasser sur les environs puis sur la fissure. Les cadavres de corbeaux morts s'amoncelleront au contact de la faille pour fondre en une glue noirâtre qui s'insinuera dans la maison où la glue se morphosera en un homme d'une quarantaine d'années glacial, boueux et belliqueux. Un Jason en puissance dont le seul but sera d'exterminer tous ces inconnus qui souillent sa maison et qui dans son esprit le trompent avec sa "catin" de femme.

Solutions

les personnages (physiques ou esprits) sont quasiment impuissants face au spectre. Il est déjà mort, et la maison est son ancre principale. S'il est

détruit, il se régénère au bout de quelques minutes tant qu'il est dans la maison. Seul un locataire légitime possède une maîtrise spirituelle sur lui (ou éventuellement celui qui brandit le bail de location). Plusieurs indices leur feront comprendre qu'ils doivent donner de la vitalité à Mark pour qu'il puisse s'opposer au spectre :

- Premier indice : John n'attaque jamais Mark, semblant bugger un instant en face de lui puis le contournant pour attaquer de préférence le personnage le plus menaçant, ou celui qui a fait le plus de dégâts physiques à la maison.

- Second indice : A chaque désintégration de John, celui-ci revient avec une apparence physique altérée. Il ressemble de plus en plus à Mark. Mark en tant que locataire est devenue une ancre de John et ce dernier puise en Mark une partie de son énergie provoquant chez ce dernier un vieillissement accéléré.

- La troisième constatation se fait par l'expérience : tout objet chargé d'Essence semble avoir plus d'effets sur John dans les mains de Mark. Malheureusement celui-ci est réellement effrayé par John et l'essentiel du travail des personnages sera de charger Mark en Essence et de le convaincre de frapper John avec foi et conviction.

Dans le cas où les personnages échouent, ne trouvent pas la solution, épuisent totalement leur réserve d'Essence et de Vitalité ou tentent de fuir, ils seront rattrapés par John et ramenés dans la maison où ils seront jetés dans le garage. Leur chair sera alors lentement digérée par la maison afin de reconstituer le spectre de Nicole. En cas de résolution du problème, ils pourront joyeusement assister à la scène de libération suivante.

La scène de libération Mark est spectralement inondé de lumière (matérialisation de l'Essence offerte par les personnages). Au moment où Mark frappe un John ébloui par cette aura accrue, le spectre explose (destruction par épuisement de spiritus) libérant des milliers d'échardes de glace tout autour de lui qui finissent par fondre. Du coin de l'oeil, les personnages apercevront le fantôme de la petite fille enfin libérée de ses ancrs qui après un dernier regard et probablement un sourire à l'adresse des personnages montera une à une les



marches de l'escalier vers le premier étage et le fantôme de sa maman qui l'attend au seuil d'un tunnel de lumière. Ella lui tend une main et tend l'autre en l'air comme si elle tenait la main d'une autre personne. Alors apparaît le spectre de son père. Et tous trois entrent dans la lumière.

Conclusion

Mark est plutôt déboussolé suite à cette aventure. L'injection massive d'Essence aura pour conséquence de révéler chez lui le Don, qui existait à l'état latent. Si les personnages lui parlent de Mr Smith, Mark leur expliquera qu'ils ne sont pas du tout amis, et qu'il s'agit d'un producteur d'émissions indélicat chez qui il a été stagiaire plus jeune. Il n'a pas désiré retravailler avec eux, surtout

que Mr Smith ne l'a même pas reconnu lors de leur seule et unique rencontre. Evidemment, ce détail ne doit pas empêcher les personnages d'aller toucher leur récompense, après tout, la maison a été débarrassée des fantômes. La perspective de ne plus tourner de vidéos de fantôme ne chagrine pas Mark plus que ça, après tout, il a maintenant un nouveau centre d'intérêt, comprendre et maîtriser le Don qui vient de se manifester.

Personnages :

- Mark, le locataire
- le chat, un fantôme pris dans une routine
- John, le fantasme
- Nicole, le spectre
- Ella, le fantôme
- Roger, le petit vieux du lotissement
- Mr Smith, le commanditaire