



10 bonnes raisons de visiter une maison hantée

jeudi 9 mai 2013, par [rollytroll](#)

Techniquement, il n'existe pas de bonnes raisons de se rendre dans une maison hantée... surtout en connaissance de cause ! On excusera volontiers les personnages inconscients du danger qui perdus dans la lande tentent de trouver un refuge alors que dehors une sombre menace gronde et qui de facto ne découvrent qu'après coup (et avec horreur) dans quel antre maudit ils ont pénétré. Les personnages qui s'y rendent consciemment sont soit fous, soit guidés par une solide motivation.

1. Pour secourir quelqu'un

La raison la plus noble de pénétrer dans une maison hantée, reste très certainement la mission de sauvetage. Votre personnage sait que son ami(e) est entré(e) dans cette maison où tant de morts ont eu lieu, alors qu'il le lui aviez formellement déconseillé. Oh, c'est pas que votre personnage a peur des fantômes (ou alors juste un peu), mais cette maison est dangereuse (son état de délabrement suite à son abandon en fait un piège de planches pourries). Maintenant, il garde juste un message stressé de son ami(e) qui appelle au secours, message qui finit par un étrange grésillement et ce qui ressemble vaguement à une voix désincarnée. Même si le temps presse, le personnage en mission de sauvetage a encore le temps d'attraper un sac, une lampe, une corde et une trousse de premiers secours avant de partir à la recherche de l'imprudent. Ah oui, et s'il pense à prévenir d'éventuels secours supplémentaires en partant, on ne sait jamais.

- Inspiration : **Monster House**

2. Pour trouver un trésor

Les personnages ont découvert une vieille carte dans un vieux grimoire consacré à l'histoire ancienne de la ville et réalisé que la majestueuse demeure citée dans l'ouvrage, est sensée contenir un trésor disparu, mais jamais retrouvé, de cette ancienne richissime célébrité, n'est rien d'autre que cette vieille bicoque qui trône à la sortie de la ville. Certes la demeure a peut-être été transformée un temps en musée, mais il a fermé depuis... et non, le trésor n'a toujours pas été retrouvé. En partie, à cause de rumeurs concernant un ou plusieurs fantôme(s), mais surtout parce que les précédents chercheurs de trésor n'avaient pas ce bout de carte, héritage familial, que vos personnages tiennent entre leurs mains. Bien que tenaillés par l'appât du gain, probablement pressés par le temps (n'y a-t-il pas un projet immobilier visant à raser la bicoque et la remplacer par un centre commercial ? un concurrent déloyal n'a t-il pas réussi à photocopier une partie de la carte et va certainement tenter de les prendre de cours ?), les personnages ont le temps de recruter une poignée de camarades (mais pas trop, plus il y a de parts, moins il y a de trésor) et préparer leur expédition...

- Inspiration : **le manoir hanté et ses 999 fantômes, Casper**

3. Pour chasser un fantôme

Les fantômes, c'est leur dada. Que ce soit dans le cadre professionnel ou amateur, les personnages sont des chasseurs de fantômes, rodés,



expérimentés et préparés (enfin autant qu'on peut l'être dans ce genre de "profession"). Leur ambition est de faire éclater la vérité, dévoiler l'imposture, tuer les rumeurs à la lumière des faits, voir juste éclater du fantôme. Que ce soit dans le cadre d'un travail universitaire, d'une expérience, les personnages comptent toujours un sceptique indéfectible dans leur rang et probablement un scientifique et/ou un religieux. Leur matériel de parapsychologues est fin prêt et dans le cas improbable où les lieux seraient réellement infestés par une présence spectrale, ils ont très certainement prévu de quoi exorciser les lieux. Après tout, les héritiers, la municipalité, les propriétaires, un agent immobilier, leur maître de thèse, leur mentor, leur mécène, bref quelqu'un avec des moyens les paye pour procéder à cette fumigation et on s'attend à ce que ces ersatz de "**ghostbusters**" soient rapides et efficaces, comme par exemple Paranormal Xperience.

- Inspirations : **Ghostbusters, Paranormal Xperience, Hantise.**



4. Pour faire la fête

Une maison réputée hantée, c'est surtout une maison isolée et souvent sans propriétaire. L'endroit idéal pour faire une fête de tous les diables façon "Projet X" sans s'inquiéter pour le bazar à ranger le lendemain. Les personnages seront donc idéalement des étudiants. Si pour un peu, la fête doit avoir lieu le soir d'Halloween, les toiles d'araignées plus vraies que nature, la touche surannée des meubles et le charme désuet des années passées rajouteront une touche d'authenticité à peu de frais. Choisissez un ami à la voix lugubre pour raconter l'histoire glauque de la maison abandonnée à la lueur des bougies. Ajoutez une petite séance de spiritisme improvisée avec quelques effets spéciaux à peu de frais réalisés par vos potes de l'équipe de foot à l'humour potache, et ne vous étonnez pas de voir débarquer quelques revenants désireux de se joindre à la fête et ajouter quelques lignes de plus à la légende gore de "**la**

maison des 1000 morts".

- Inspiration : **la maison des 1000 morts.**

5. Pour tourner un film d'horreur

La crédibilité d'un film repose très souvent sur la crédibilité des lieux, des accessoires et des acteurs. Quoi de plus crédible qu'une maison hantée authentique ? Si en plus, on peut réutiliser quelques éléments de l'histoire des lieux pour étoffer le scénario du film en cours. Les personnages feront partie des acteurs ou de l'équipe technique du film. Evidemment, si dans un premier temps, le réalisateur appréciera les effets spéciaux extraordinaires mis en place pour si peu de frais par son équipe technique, voir les cris d'angoisse tellement réalistes de sa scream queen, il est fort possible que tout cela dégénère quand apparaîtront certaines créatures non créditées au générique de fin. Pour le meneur de jeu, pouvoir mêler les faux semblants du cinéma avec les manifestations "réelles" des fantômes devrait faciliter la sortie de la zone de confort des personnages... du pain béni pour les amateurs de "**scream**", "**urban legend**" ou "**scary movie**" pimentés à la sauce fantastique.

- Inspirations : **Scream, Urban legend, Scary movie.**

6. Pour trouver l'inspiration

L'un des personnages est un auteur ou un artiste en panne d'inspiration à qui l'on a conseillé cette maison isolée, dont la réputation mystérieuse et légèrement sulfureuse s'est révélée une muse dévouée pour quelques auteurs prestigieux. Entourés d'une équipe réduite, l'auteur s'octroie donc un séjour de travail loin de tout pour apprendre à exorciser le démon de la page blanche. Qui sait quel autre démon, sa sensibilité exacerbée va-t-elle bien pouvoir réveiller ? Car au fur et à mesure que l'atmosphère des lieux l'imprègne, des choses étranges liées à des événements tragiques commencent à transpirer des murs et à se reproduire de façon symétriques impliquant de



nouveaux acteurs dans ce drame : les personnages. La vie, la mort aussi, sont d'éternels recommencements. Le temps presse, et il leur faudra vite découvrir ce qui s'est réellement passé ici, pour ne pas en être victime à leur tour.

- Inspirations : **Dead again, Fenêtre secrète, l'Antre de la Folie.**

7. Pour tester votre courage

On ne naît pas courageux, on le devient, et qui n'a jamais connu la peur et réussi à la surmonter, n'a jamais été courageux. Les personnages, probablement des jeunes en quête d'identité sociale, sont embarqués dans une espèce de rite de passage. Pénétrer et rester une nuit entière dans un lieu réputé maudit, ou bizarrement même ceux qui font passer le rite, hésite à pénétrer... et pour de bonnes raisons. On y trouve la bande d'étudiants habituels avec un quarterback, un coolguy, une cheerleader, un geek et une gothique dépressive comme dans "Le Couvent". La variante plus adulte, reste le personnage habitué à dormir dans des chambres d'hôtel hantées et qui sceptique, jusqu'au bout des ongles, écrit un livre visant à démonter ce genre de business, probablement pour exorciser un traumatisme de l'enfance tout à fait dans le genre de "**Chambre 1408**". Dans les deux cas, rester une nuit entière dans les lieux est à l'origine un enjeu social.

- Inspirations : **Le Couvent, Chambre 1408.**

8. Pour draguer

L'adrénaline est un délicieux frisson propice à l'embrasement des sens. Qu'il soit provoqué par une petite frayeur et soit habilement remplacé par le réconfort de deux bras virils est le projet ambitieux (et souvent irréaliste) du séducteur débutant. Le tout consiste à doser la frayeur, car dès qu'elle se transforme en peur, voir en terreur, même les bras virils auront besoin de réconfort, et toute l'histoire se transformera en Fausse Bonne Idée. Tout l'art du meneur de jeu consistera à

laisser croire au personnage qu'il maîtrise tous les paramètres de la maison hantée où il emmène ses camarades avant de placer un grain de sable dans la mécanique huilée et ouvrir les portes au désastre annoncé.

- Inspiration : **Le Couvent, The Blair witch project 2.**

9. Pour échapper à quelqu'un ou à quelque chose

Parfois, on n'a pas le choix. Cette maison est probablement hantée. Les personnages le savent, et pénétrer dans cette demeure leur amènera des problèmes et une mort probable. Le souci, c'est que ne pas entrer dans cette maison, lui assurera une mort certaine. Dans le doute. Face à des poursuivants déterminés, une horreur imminente et implacable, un sort terrible et inévitable, même une maison à mauvaise réputation peut ressembler à un havre de paix, surtout si les poursuivants craignent d'y entrer à leur tour. Maintenant, que les personnages sont coincés à l'intérieur, sans aucune possibilité de fuir, il ne reste plus qu'à affronter l'ennemi intérieur et découvrir s'ils ne sont pas tombés de Charybde en Scylla.

- Inspiration : **Une nuit en enfer.**

10. Pour effectuer un rituel, ouvrir ou fermer un portail

Dans SorCellerie, certains rituels spécifiques ne peuvent être effectués que sur des lieux de pouvoir. Et si ce manoir réputé hanté qui semble attirer tous les phénomènes bizarres de la région était précisément un nexus concentrant et aspirant toute l'énergie mystique de la région ? Avant de l'utiliser (et risquer de corrompre son rituel initial par une surcharge d'Essence souillée), il sera sans aucun doute nécessaire de purifier la source du nexus, de clarifier les lieux, de comprendre ce qu'il s'est passé et de chasser les entités maléfiques qui vampirisent



le manoir. Et si ce manoir renfermait un portail vers un autre sephiroth ? Les spectres sont-ils les gardiens du passage ou quelques unes des âmes damnés qui profitent de l'entrebâillement de la porte pour pénétrer toujours plus nombreux sur notre plan d'existence ? Les personnages ont le pouvoir ? Il est temps de faire face aux responsabilités qui l'accompagne... surtout s'ils sont ceux qui ont entrouvert la porte !

- Inspirations : **13 fantômes, La porte des**

secrets.

Voici donc quelques idées jetées en vrac comme autant d'amorces possibles pour amener vos personnages à visiter une maison qu'ils savent hanter. N'hésitez pas à affiner ces propositions avant de les servir à vos joueurs. Si certains ficelles sont grosses, dites-vous que les plus grosses ficelles sont souvent les plus solides...

Bonne partie !