



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Méta-créatures > Scénarios > **Les monstres du placard**

Les monstres du placard

Un scénario pour Méta-Créatures

lundi 15 mars 2004, par [ElvenHunter](#)

Quand une nouvelle ville se construit à la place d'une forêt paraît-il peuplée d'esprits, il ne faut pas s'étonner que les anciens habitants veuillent reprendre possession de leur territoire. Sauf que dans ce scénario, plutôt orienté enquête et dialogues, ce sont les enfants qui sont terrorisés. Le scénario demandera un travail de préparation au MJ.

Un scénario ? Oui, mais pour qui ?

Ce scénario peut correspondre à deux types d'équipe. Le Groupe de l'Elu suivra ce dernier qui pourra très bien avoir trouvé le corps de l'enfant défunt lors d'une ballade en forêt. Pour les Gars Décidés, à vous de voir, je n'ai aucune idée de la manière de les intégrer. Enfin, le Groupe qui Bosse en Secret aura été envoyé là par leurs supérieurs qui considèrent que cette ville ferait une excellente base reculée, une fois nettoyée.

Les personnages utiles sont le leader, l'intello qui la ramène (dans le cas d'un groupe de l'Elu uniquement), la sale mère collante (pour faire ami-ami avec les enfants), le Gars qui n'a rien de spécial, le Prêtre.

Le type de série peut être II et III (mais surtout III)

En Bref

Le petit Kevin vient de décéder. Il s'est suicidé pourrait on même dire, ce qui peut sembler plus qu'étrange pour un enfant de 6 ans. Pourtant c'est bien ce qu'il s'est produit, il a sauté du haut d'un promontoire rocheux de 5-6 mètres très abrupt et a fini la tête la première dans le chemin en dessous. Mais il faut dire que Kevin, comme tous les enfants de la vie ne peut plus dormir depuis 1 mois. En effet, ils sont réveillés la nuit par le *P'tit Peuple* qui sort de

leur placard et leur fait de mauvais tours afin de forcer leurs parents à quitter la ville (et permettre à la forêt de reprendre ses droits).

La maîtresse d'école et la pédopsychiatre se sont aperçues que quelque chose clochait, mais face à l'ampleur de la tâche elles se montrent impuissantes. Il faudra donc que les personnages comprennent ce qu'il se passe et détruisent le nid du P'tit Peuple qui se trouve au cœur d'un arbre centenaire épargné lors de la construction de la ville et qui se situe en bordure du peu de forêt qui demeure.

On prend ses marques

Décor d'automne dans une forêt. On entend des bruits de pas qui écrasent des feuilles séchées tombées au sol. Puis un arrêt et deux mains d'enfant ramassent un oiseau qui semble blessé et dont le sifflement se faisait entendre depuis quelques secondes. On ne voit que les mains qui forment un nid protecteur autour de l'oiseau, puis des murmures et des petits cris. Il semble que l'enfant demeure immobile, puis on le voit, de dos, s'élancer dans le vide. La caméra le montre du vu du ciel, couché en contrebas sur le sol.

Générique de la série

Sur les lieux de la mort se trouve le petit oiseau qui n'a pas survécu lui non plus à la chute. Il est à quelques centimètres de la main droite de l'enfant.

Si les personnages font le parcours de l'enfant en sens inverse, ils auront de l'escalade à effectuer. Aucune trace autre que celles laissées par un gamin de 6 ans et pourtant il a plu voilà peu et la terre est boueuse.

Impossible d'interroger la famille qui est, pour le moment, effondrée. Personne n'ose parler de suicide, on se contente juste de répéter "quel accident malheureux, il était si jeune..." Naturellement, tous les enfants sont invités à recevoir un soutien psychologique.

Interrogatoires

Les personnages pourront interroger l'enseignante des enfants, la psychologue qui les suit ainsi que certains parents.

- *L'enseignante* : Miss Pondon est une toute jeune enseignante (24 ans), frêle et qui adore vraiment ses petits. C'est son premier et elle a vu de nombreuses choses dont on ne lui avait jamais parlé avant. Par exemple, tous les enfants décident des petits monstres à l'air effrayant, se représentent eux mêmes en pleurs et n'ornent jamais leurs dessins de soleils lumineux, mais bien au contraire de lunes tristes. Des grands arbres creux sont aussi parfois dessinés. Les parents sont aussi d'ordinaire absents des dessins, et face aux enfants se trouve un grand meuble entrouvert. Elle s'est confiée une semaine après l'apparition de ces dessins (voilà 3 semaines) à la pédopsychiatre de l'école qui a pris les enfants qui semblaient les plus atteints en consultation.

Miss Pondon a aussi remarquer que les enfants arrivaient exténués à l'école et malgré leur âge, elle a dû réinstaurer des siestes obligatoires pendant deux heures, après le repas. Ca a été la seule façon pour eux de ne pas s'endormir sur le coin de leurs tables. Miss Pondon a tenté d'interroger les représentants des parents d'élèves qui l'ont envoyé bouler avant de lui avouer (voilà une semaine) que de nombreux enfants souffraient de cauchemars étranges.

Si les personnages prennent Miss Pondon avec douceur, lui faisant comprendre qu'ils ne recherchent que le bien des enfants, elle confiera toutes ses craintes et ses observations sans l'ombre

d'un soupçon.

- *la pédopsychiatre* : Madame Mahatby est une vieille fille d'une cinquantaine d'années à l'air un peu sévère avec les adultes mais très douce quand il s'agit de parler à des enfants. Elle a remarqué plusieurs signes de troubles enfantins (les dessins, l'absence de sommeil, les cauchemars...) qu'elle ne parvient pas à expliquer. Elle ne comprend pas pourquoi une hystérie collective toucherait tous les enfants d'une classe d'âge de la ville et eux seulement. Elle ne parlera pas facilement, se retranchant derrière le secret professionnel et ne comprenant pas bien qui sont ces étrangers. Seul le prêtre, peut être, pourra lui faire dire quelques choses. Elle expliquera alors que les enfants semblent être terrorisés plus que de normal par la nuit et par le fait de dormir chez eux.

Les guérisseurs

Les parents se sont tournés vers des charlatans pour tenter de sauver et de protéger leurs enfants du mal qui les touche. Deux d'entre eux sont arrivés en ville : un marabout africain censé maîtriser la prêtreise vaudou et un télé-évangéliste qui veut profiter de cette ville pour faire son show.

- Mais avant tout, les parents qui accepteront de parler aux personnages seront ceux qui ne seront pas tombés sous la dépendance de ces deux escrocs. Les dialogues seront assez longs. Il faudra qu'ils parviennent à convaincre les parents qu'ils sont prêts à les aider et qu'ils sont là pour le bien des enfants... tout en leur démontrant qu'ils ne sont pas des escrocs qui en veulent uniquement à leur argent. Beaucoup de diplomatie est donc nécessaire. Deux éléments pourraient permettre de convaincre les parents : la présence d'un prêtre et le fait d'être recommandé par Miss Pondon.

- Le prêtre vaudou. Il s'agit simplement là d'un escroc comme il en existe beaucoup. Il promet de délivrer les enfants du malin mais n'est pas parvenu à beaucoup de résultats pour le moment (à part effrayer encore plus les enfants qu'il a rencontré). Si les personnages enquêtent sur lui, ils pourront faire ressortir qu'il est recherché dans l'Etat pour pratique illégale de la médecine et manipulation de personnes diminuées. Le fait d'aller le voir avec ces



éléments le fera très vite déguerpir.

- Le télé-évangéliste est beaucoup plus difficile à faire bouger car il a été appelé par certains habitants. Il est là pour sa pub et espère bien que les cauchemars vont bientôt cesser. Alors qu'il était au chevet d'une enfant pour pratiquer une observation pré-exorcisme (si si, pour lui ça existe) il a vu quelques membres du P'tit Peuple sortir du placard. Les créatures ont immédiatement fuit. Il enquête donc pour tenter de comprendre ce qu'il se passe. Si les personnages le suivent en forêt, ils pourront le voir s'approcher d'arbres et taper quelques coups contre leur tronc. Il a en effet vu les dessins des enfants et commence petit à petit à comprendre (utilisez cette source d'information si les joueurs ne parviennent pas rentrer dans l'intimité des familles et à demeurer à côté d'un enfant pendant une nuit)

Ma nuit chez Maud

Finalement, les parents de la petite Maud, 5 ans, vont accepter d'ouvrir la chambre de leur fille à un (et un seul) inconnu. Ils monteront la garde devant la porte de l'enfant avec les autres PJ pour pouvoir agir en cas de bruit suspect. Quelques membres du P'tit Peuple apparaîtront en tenteront de fuir par la fenêtre restée ouverte dès qu'ils verront un adulte dans la pièce.

Là, deux possibilités : la course-poursuite (qui rendra bien à l'antenne) ou la continuation de l'enquête.

Si course-poursuite il y a, faites en sorte que le P'tit Peuple en fasse voir de toutes les couleurs aux personnages une fois que ces derniers se trouvent

dans les bois. Il faut qu'ils entendent des sons provenir de partout, qu'ils sentent des choses frôler les jambes, qu'ils reçoivent des pierres et des bouts de bois sur le dos et le visage. Mais surtout, il faut qu'ils se retrouvent sans lumière avec comme seule possibilité, courir à l'aveuglette (et gaffe à ne pas tomber là où Kevin est décédé). (Re)voyez le projet Blair Witch pour vous donner une petite idée de ce que vous devez réserver aux personnages. Finalement, quand vous aurez assez joué, les personnages tomberont sur un arbre brillant d'une étrange lueur verte et dont l'écorce semble former un visage humanoïde. Aux personnages de faire en sorte que plus rien ne sorte de ce "nid".

Si les personnages continuent leur enquête, ils pourront découvrir en plein jour l'arbre que semblaient dessiner les enfants. Il ne leur restera plus qu'à s'y rendre en plein nuit et à faire un carnage.

Naturellement, selon le style de l'émission, les caméras filmeront de plus ou moins loin.

Une fois ceci fini, le calme reviendra en ville. Il se peut que le télé-évangéliste profite des connaissances qu'il avait pu accumuler pour affirmer qu'il est "celui qui a montré la voix céleste" aux personnages, mais ceci ne nous intéresse plus beaucoup.

P.-S.

Méta-Créatures est un JdRA disponible au <http://www.metacreatures.fr.st>