



## Vivement les vacances

mercredi 27 juillet 2005, par [Guntard](#)

Un scénario pour les vacances de la toussaint

**Synopsis :** C'est un scénario qui est fait pour s'acharner contre un des PJ. Idéalement le PJ a prévu d'aller passer les vacances chez un ami, et il a un frère qui va mourir et ressuscité dans la partie. Le frère peut facilement être remplacé par un autre PJ, ami de celui contre lequel on s'acharne. Faire jouer le mort peut être génial (je l'ai fait et je ne l'ai pas regretté).

### **Vendredi : la veille des vacances**

Les Vacances de la toussaint approchent et un des PJ du groupe est tout content à l'idée d'aller en vacances chez l'un de ses meilleurs copain qui habite dans une autre ville. Cependant les vacances de la toussaint ne vont pas être de tout repos pour cet enfant. Au début des vacances, c'est à dire le vendredi soir, il apprend que sa grand mère est gravement tombé malade, et qu'elle a été emmené à l'hôpital. Les médecins sont perplexes quant à son état, elle est, semble-t-il, victime d'une intoxication alimentaire.

#### *L'appartement de la grand-mère*

Voici une description de l'appartement des fois que les enfants veuillent y faire un tour.

C'est un vieil appartement des années 30 qui a résisté à la guerre. Il est formé de cinq pièces : le salon, la cuisine, la salle de bain, le bureau, et la chambre à coucher. Les enfants y trouveront la cause de l'indigestion de la mamie : un bête panier de fruit de mer.

Cependant, s'ils interrogent le grand-père (à l'hôpital ou à l'appartement) ils apprendront que lui n'a rien eu bien qu'il ait lui aussi mangé des fruits de mer. Il les invitera aussi à rester ici pour la nuit s'il se fait tard et s'ils le souhaitent. Il les aurait bien ramenés chez eux, mais il n'a plus le droit de conduire, à cause de ses yeux.

Jusqu'ici il n'y a rien d'anormal dans cette histoire, il n'est pas rare que certaines personnes qui ont mangé un plat soit malade alors que les autres se

portent comme un charme. De plus la nuit dans l'appartement ne réserve aucune surprise aux PJ. Si ce n'est celles habituelles.

### **Samedi : le jour du départ**

Le lendemain après-midi le PJ s'apprête à prendre le train pour aller rejoindre son ami chez qui il va passer les vacances. Sa valise prête, son goûter paré, les quelques consignes de sécurité ingurgitées pour la énième fois (n'accepte rien d'un étranger, etc..), le voilà sur le pas de la porte prêt pour ses SUPER vacances. C'est alors que le téléphone sonne, choisissant encore le plus mauvais moment. La personne qui s'occupe de lui répond fait une drôle de mine, et raccroche visiblement atterrée. C'était la famille du copain du PJ qui téléphoné pour dire qu'ils sont désolés, mais ils ne peuvent pas la recevoir. L'adulte se trahira (certainement pris par l'émotion) et lâchera que l'ami du PJ a disparu, visiblement il a fait une fugue.

Le PJ sera bien sûr très affecté par cela, mais il ne pourra se rendre sur place pour mener son enquête (ah.., que c'est frustrant de n'être qu'un gamin, hein.)

Pendant la nuit le frère du PJ va avoir le droit à une visite exceptionnelle : un gros monstre à griffe vient lui couper la tête. Ne vous en faite pas le PJ ne passera qu'un court moment avec les morts.

### **Dimanche : le jour du seigneur**

Le PJ se réveille, encore sous le choc de la nouvelle de la fugue de son ami. Il se lève va prendre son petit

déjeuner. La personne qui s'occupe de lui est en train de se plaindre à quel point son frère se lève toujours trop tard. En colère l'adulte se dirige vers la chambre de l'enfant à grand pas. Le PJ l'entendra peu après crier à s'en casser la voix. En arrivant dans la chambre il constate que son frère n'a plus la tête sur les épaules, et pas au sens figuré. La fenêtre est grande ouverte, et le froid de l'automne a depuis déjà un bon moment emplit la pièce.

La police conclura à une attaque par un rôdeur. Ils seront désolés pour la famille, et préviendront eux-même les parents.

Ceux-ci rentreront immédiatement s'ils sont en voyage, enfin ils essayeront d'en faire autant.

#### **Lundi : c'est maman en bouillie**

La mère du PJ va avoir un horrible accident de voiture. Visiblement un camion l'a percuté, le chauffeur semble avoir été effrayé par quelque chose, mais il n'est plus là pour le certifier. Le PJ l'apprend en plus totalement par hasard en zappant sur la télé.

#### **Mardi : La nounou fait des siennes**

Une fois la mère hors jeu, une nounou est engagé pour s'occuper des enfants. Cependant, la nounou semble bizarre. Les enfants vont pouvoir en avoir la certitude quand celle-ci commencera à aiguiser le couteau pour couper des céréales, ou quand elle leur servira pour repas un goulasch mariné dans du sang. L'hôpital ne fera aucun problème pour l'emmener, et le PJ pourra alors loger dans la famille d'un autre PJ, ou rester avec leur père.

#### **Mercredi : Papa ne revient pas**

Le père dudit PJ va avoir un affreux accident sur la voie publique : une plaque d'égout a été déplacée, et il ne s'en est pas aperçu. Il est tomber dans les égouts, se noyant avant qu'on ait eu le temps de le repêcher. La voirie préviendra le PJ de cet affreux désastre.

#### **Jeudi : C'est la Toussaint, le jour des morts**

Qui ne s'en est pas encore pris plein la gueule ? Le grand-père, il va faire une abominable chute dans l'escalier. Il terminera dans le coma au même hôpital que la grand-mère (pratique pour les visites), mais pas dans le même service. Cette

même grand-mère téléphonera à la maison pour tenir les enfants au courant. D'ailleurs en parlant d'elle sont état va en s'aggravant, et le pire c'est qu'on ne se l'explique pas.

#### **Mais c'est affreux, que faire ?**

Cette chronologie ne s'appliquera que si les enfants laissent faire. En d'autre terme c'est bien sûr un monstre qui est derrière tout ça. Son nom est Vétonica, et elle a son disciple qui s'appelle la bête (Minou pour elle).

Elle fait 1m80, avec un visage d'ange et des cheveux roux, des grains de beauté lui couvre le visage. Elle est vêtue d'une magnifique robe noire.

La bête est noire, apparemment en cuir, elle se déplace vite. Elle se tient à quatre pattes, et elle ressemble à un immense hérisson avec de grand pic sur le dos. Ses mains sont composées de griffes non rétractables sur chaque doigt y compris sur le pouce opposable. Ses yeux sont noir et semblent fou de douleur. La bête obéit à Vétonica sans broncher. Cependant elle n'est pas très intelligente, et elle est attiré par la lumière, elle peut la contempler sans rien dire, sauf si sa maîtresse, s'en mêle.

#### **Heureusement on n'est pas toujours seule face à l'épreuve**

Les forces du bien vont faire un geste pour le PJ. Mais comme d'habitude elles vont éviter de trop s'impliquer.

Le dimanche dans la soirée le PJ retrouvera sa fenêtre grande ouverte et sur son oreiller un mot disant : " Tout ce que l'on voit n'est pas toujours vrai ". En regardant par la fenêtre elle verra un homme en imperméable noir s'en aller prestement.

Le lundi même scénario et un nouveau mot : " La mort n'est pas une fin ! "

Le mardi, un nouveau mot : " Ton frère a quelque chose à dire "

Le but est simple, il essaye de faire comprendre à demi mot au PJ qu'il peut utiliser la magie (l'innocence) pour ressusciter son frère.

Que faire pour tout changer ?

Les forces du bien attendent du PJ qu'il décide de son plein gré de ressusciter son frère. Si le PJ est déterminé à le faire, elles lui donneront la formule dont il a besoin pour ramener son frère. Le PJ trouve comme par magie (c'est la cas de le dire) un livre

de magie ouvert à la page dudit sort.

Le sort nécessite quelques préparatifs, il faut :

- Une photo de l'être disparu
- Une plume d'oiseau
- Un œuf fécondé
- Un objet cher à la personne disparu

Il faut être trois pour pouvoir faire ce tour. Il faut s'asseoir en cercle, déposer les objets au centre et répéter trois fois l'invocation suivante :

Toi de l'au delà entends-moi

Moi qui pense à toi

Moi qui demande ton retour

Apparaît ici ton objet à la main.

A la première répétition les objets vont commencer à voler dans l'air, puis lors de la seconde répétition le sol va commencer à bouger, et enfin une masse de fantôme va défiler devant leur yeux pour se finir par un grand flash de lumière au moment de la fin de l'invocation. Une fois l'éblouissement passé, ils verront le frère debout son objet dans la main droite, et sa tête découpé dans la main gauche.

Une fois revenu au monde des vivants le frère va leur faire une confidence : le monstre venait de sous le lit, et il pourra en donner une brève description de la bête.

Le frère ressusciter ne va pas tarder à remarquer que son état n'est peut-être pas physiquement génial, mais qu'il y a quand même des avantages. Etant maintenant issu de la magie, il peut utiliser ses pouvoirs magiques comme il veut. C'est puissant, mais ne vous en faite pas ce n'est que provisoire.

Le PJ ou PNJ qui est revenu fera part de son expérience. Si le PJ veut aller dans le Monde du Placard pour mettre fin à ce qu'il est en train de vivre, il lui suffira de le demander au livre de magie. Pour créer le portail il faut de l'encens et des bougies pour marquer l'endroit dans le quel on veut pénétrer, et de la poudre de dragon pour saupoudrer sur les flammes afin de passer de l'autre côté.

Petite remarque sur les ingrédients magiques.

Les PJ étant des enfants il y a peu de chance pour qu'ils se mettent à parcourir les bas fonds de la ville qu'ils habitent pour trouver de tels ingrédients. Il est

donc plausible qu'ils utilisent des substituts. Par exemple pour la poudre de dragon, ils pourront utiliser un jouet en forme de dragon et le râper. Cette poudre de dragon marchera à merveille. N'oubliez pas pour que ça marche il faut que les enfants y croient.

Une fois de l'autre côté.

Etant donné que l'on est dans l'autre monde, les pouvoirs magiques se jouent avec des tests contre une caractéristique de 3.

Ils arrivent dans l'ancre de Vétonica. Ils se trouveront dans une immense demeure de type manoir. Ils voient une immense salle à manger ouverte devant eux, et derrière eux se trouve un escalier pour monter à l'étage.

A l'étage il y a des salles où ils trouveront des enfants enfermés dans des objets, en état végétatif. Parmi ceux-ci il y a l'ami du PJ chez qui il devait aller passer ses vacances. Les objets sont des cages magiques incassables dans le monde physique, que seul un puissant pouvoir magique pourra les fissurer. La salle à manger renferme la bête qu'il faudra affronter. Une fois celle-ci réduite en poussière, Vétonica rentra chez elle. Bien sûr elle ne sera pas contente de voir son animal de compagnie mort. Elle s'en prend alors aux enfants. Elle ne peut être stopper qu'en détruisant sa baguette magique (qui est en faite l'essence même du monstre).

Une fois cela fait l'esprit du monstre se retrouvera enfermé dans la baguette magique, seule refuge possible pour elle. Elle octroiera à la baguette et à son détenteur une puissance accrue. Etant donné que le monstre n'a pas été détruit en tant que tel, aucun portail ne s'est créé pour laisser repartir les PJ. Pour repartir deux choix : soit les enfants utilisent la baguette magique pour créer un portail, soit il la met dans le feu pour la détruire. Chacune des solutions les ramènera hors du Placard.

De retour dans la réalité.

Les PJ se retrouvent dans leur monde, à la fin de leur vacances. Le PJ en train de dire au revoir à son ami sur le quai de la gare. On est le dimanche avant la rentrée, et tout va bien mis à part que les enfants n'ont pas sentie passer leurs vacances, et en sortent finalement très fatigué. Décidément ils ne savent se reposer. De plus il n'ont pas fait leurs devoirs, mais que va dire la maîtresse !