

# La maison du peintre (2h, scénario moderne / horreur)

Ce scénario prend place en l'an 2005.

## Introduction

Nous sommes dans le nord de la Berenia, dans un petit village du nom de Fereal.

C'est l'été, et un groupe d'adolescents désœuvrés, de retour pour les vacances, cherche à s'occuper.

L'une des adolescentes, Myraelle, met alors les autres au défi de passer la nuit dans « La maison du peintre » : une vieille bâtisse abandonnée, appartenant à sa famille, dans la forêt qui borde le village.

Des rumeurs de fantômes circulent à propos de la maison. Les parents de Myraelle, installés ici depuis quelques années seulement à la suite de la mort des anciens propriétaires, des cousins éloignés, n'ont jamais voulu parler de l'histoire de cette maison à Myraelle. Tout ce qu'elle en sait, comme vous, ce sont les rumeurs colportées par d'autres adolescents.

Mais elle, elle a la clé.

Myraelle a fixé rendez-vous aux joueurs sur place, à 20h, soit 1h avant le coucher du soleil. Ce rendez-vous a été fixé par téléphone, Myraelle leur ayant laissé un vocal. Elle-même a décidé de partir sur place un peu en avance, curieuse de découvrir la maison familiale.

## Les personnages joueurs

Les joueurs incarnent des adolescents. Ils ne possèdent qu'un seul éclat, et si possible, aucun d'eux n'a d'éclat de force.

L'accent devra être mis sur le fait qu'ils ont envie de se faire peur, mais aussi, qu'ils ne souhaitent pas du tout que les adultes soient au courant de leur expédition.

## La situation expliquée au mj

Cette maison appartenait autrefois à une riche famille de Fereal, les De Biesse. La matriarche, *Joahny De Biesse*, avait un jour pris en pitié un peintre, vieux, pauvre, sans famille (et un peu perché), mais talentueux, du nom de *Ian Rolandi*, et lui avait offert l'hébergement dans cette maison en échange de quelques peintures de temps à autre.

L'arrangement a tenu quelques années, jusqu'à la mort de *Joahny*, assassinée et dont le corps a été retrouvé dans l'atelier de peinture. Le peintre a bien sûr été accusé, mais il a disparu, et suite à cela, la maison est restée abandonnée. Cela fait maintenant 15 ans.

En réalité, la vieille a été assassinée par son fils, *Yvan De Biesse*, pour de bêtes raisons d'héritage. Il a profité d'un jour où sa mère se rendait à la maison pour récupérer une peinture fraîchement exécutée par le peintre pour l'assassiner sans risque d'être soupçonné.

Le peintre, sorti se balader, a trouvé le corps sans vie de sa bienfaitrice, et surpris le fils en train de s'enfuir. Il a compris qu'il serait accusé, et a essayé de prévenir les autorités, par lettres, mais toutes sont restées sans réponse. Fou de rage, il a alors fait un pacte avec Tanicha pour qu'elle lui accorde la vengeance. Elle a accepté, en lui proposant un accord : la perte de sa santé mentale contre celle du fils. Il a accepté. Le fils, devenu fou, a été interné quelques semaines après la mort de sa mère, sans pouvoir profiter de sa fortune. Quant au peintre, il se cache dans la forêt, et ne revient que de temps à autre, très discrètement (grâce à un éclat d'invisibilité que Tanicha lui a également accordé, pour qu'il vive longtemps avec sa folie), pour peindre dans l'atelier.

Il a souvent fait peur aux visiteurs curieux (faisant d'ailleurs parfois quelques sacrifices à Tanicha, pour qu'elle lui prolonge sa vie afin de continuer à veiller sur la maison), mais là, une chose que dit Myraelle en arrivant près de la maison a déclenché sa colère : avant d'entrer, Myraelle a dit que la maison appartenait à sa famille. Pour cette raison, il la séquestre, et décide de faire la peur de leur vie

aux autres... Ou de les tuer. Il ne sait pas encore, ce sera décidé par le hasard et par leur comportement dans la maison.

## Les adversaires

Le seul adversaire rencontré sera *Ian Rolandi*, le peintre. Il est doté d'un double éclat : calcul et invisibilité.

## Situation de départ

Le groupe de jeunes approche de la maison, qui se trouve à une vingtaine de minutes de marche du village. Le chemin d'accès a depuis longtemps été envahi par les ronces, mais on remarque par endroit des traces de passage, et des ordures abandonnées.

Lorsqu'ils arrivent au niveau de la maison, le scooter de Myraelle est garé à côté d'une porte ouverte. S'ils la hêlent, ils n'obtiennent pas de réponse.

Les joueurs peuvent avoir avec eux leurs téléphones portables. Dans ce cas, le MJ commencera par leur faire lancer un dé 100, pour savoir quel pourcentage de batterie il leur reste. Ce pourcentage diminuera à chaque utilisation du téléphone au cours de la partie.

S'ils essayent d'utiliser leurs téléphones pour appeler Myraelle, ils entendent la sonnerie, assez loin dans la maison, mais sans réponse.

S'ils font le tour de la maison, la seule autre porte se situe de l'autre côté de la maison, mais elle est verrouillée.

Une fois que tous les joueurs sont rentrés à l'intérieur, la porte claque et se verrouille derrière eux.

## Développement

Les joueurs se retrouvent donc dans le noir. S'ils essayent d'ouvrir la porte extérieure, celle-ci est verrouillée.

Les joueurs peuvent avoir avec eux des lampes torches, ou bien la lumière de leur téléphone portable pour s'éclairer. En revanche, s'ils ont

leurs téléphones, il n'y a pas de réseaux téléphoniques dans cette zone isolée.

Si un joueur possède un éclat de sens surdéveloppé de vue, il peut également l'utiliser pour voir à peu près correctement de façon permanente, grâce à la très faible luminosité filtrant par les volets barricadés. Cela lui coûtera 4 points d'ombre et ne fonctionnera que dans les pièces avec fenêtres, et seulement durant la première heure de jeu : ensuite, il fera nuit.

Les joueurs étant libres de se déplacer dans la maison, les explications à suivre sont données pour chaque pièce, mais l'ordre n'a pas d'importance, à part pour la cuisine, qui est la pièce d'entrée.

Peu importe l'ordre des pièces visitées par les joueurs : dans chacune, le MJ pourra leur faire peur avec des portes qui claquent derrière eux, des croche-pattes par une personne invisible, une sensation de présence derrière eux, etc...

Plus les joueurs passeront de temps dans la maison, plus les « blagues » de *Ian Rolandi* deviendront cruelles et dangereuses pour les joueurs.

### La cuisine (pièce de départ)

Grâce à leurs faibles sources de lumière, les joueurs comprendront vite qu'ils sont dans la cuisine. Celle-ci est en mauvaise état, avec beaucoup de vaisselle cassée et d'ustensiles traînant un peu partout. (Il peut être proposé aux joueurs de faire un jet de **Bouger**, pour savoir s'ils se blessent ou pas lors de leur exploration).

L'odeur est désagréable, un mélange de pourriture, de poussière et d'humidité.

S'ils regardent dans le frigidaire, celui-ci ne fonctionne plus depuis longtemps, mais on y trouve pourtant de la nourriture plutôt récente mélangée à des choses tellement périmées qu'elles en deviennent impossibles à identifier.

La pièce est également encombrée par de nombreux journaux, allant de l'an 1985 à Aout 2005 (le mois où se passe le scénario).

Il y a également des peintures, un peu partout aux murs. Celles-ci sont un peu abimées par le temps et l'humidité, mais on voit qu'elles sont tout de même réalisées par quelqu'un de très talentueux.

On trouve des paysages, mais surtout, des portraits d'une vieille femme.

Les joueurs peuvent également trouver des carnets et des feuilles volantes, comportant des textes écrits à la main, franchement psychédéliques : des délires sur la création du monde, la religion, mais aussi le fonctionnement actuel de la société, la corruption, l'amour... Le tout dans un style assez grandiloquent, et changeant de thème d'une phrase à l'autre.

En dehors des bruits des joueurs, le silence règne.

### Le salon / salle à manger

Pièce adjacente à la cuisine, le salon est lui aussi très sale et encombré.

Sur un jet de **sensation** réussi, les joueurs peuvent trouver des carnets de commandes, tous bien remplis. Toutes les commandes sont au nom de *Joahny de Biesse*.

Les joueurs peuvent également trouver dans cette pièce plusieurs brouillons de lettres, signées par *Ian Rolandi*. Les lettres sont abimées, raturées ; les joueurs pourront faire des jets de **sensation** pour les déchiffrer. Plus ils feront une réussite, plus ils auront accès à une grande partie des lettres. Il s'agit d'accusations formulés par *Ian Rolandi* à l'encontre d'un certain *Ivan De Biesse*, qu'il accuse du meurtre de *Joahny De Biesse*. Il affirme être victime d'un coup monté.

Les joueurs peuvent également trouver des carnets et des feuilles volantes, comportant des textes écrits à la main, franchement psychédéliques : des délires sur la création du monde, la religion, mais aussi le fonctionnement actuel de la société, la corruption, l'amour... Le tout dans un style assez grandiloquent, et changeant de thème d'une phrase à l'autre.

### La chambre

La pièce est relativement bien conservée, et presque propre. Le lit est dégagé, mais tout le reste de la pièce est très encombré, par des peintures, accrochées ou à même le sol, mais aussi des piles de livres, et des carnets noircis d'écriture. Si les joueurs se penchent sur ces carnets, ceux-ci sont très obscurs.

Sur un jet de **sensation** réussi, les joueurs peuvent trouver une lettre, parmi les papiers : une attestation de *Joahny De Biesse*, datée de juin 1987, certifiant qu'elle héberge à titre humanitaire un certain *Ian Rolandi*, sans famille ni ressources.

Les joueurs peuvent également trouver des carnets et des feuilles volantes, comportant des textes écrits à la main, franchement psychédéliques : des délires sur la création du monde, la religion, mais aussi le fonctionnement actuel de la société, la corruption, l'amour... Le tout dans un style assez grandiloquent, et changeant de thème d'une phrase à l'autre.

### La salle de bain

La pièce présente une odeur vraiment atroce, de sang séché et de pourriture.

*Ian Rolandi* y a sacrifié plusieurs victimes à *Tanicha* au fil des années. Sur le sol et les murs, on peut encore distinguer les traces de certains cercles rituels. Sur un jet de **d'apprendre** réussi, les joueurs peuvent avoir une idée de ce dont il s'agit, s'ils ont quelques connaissances acquises via des livres, ou des rumeurs.

### La double salle de rangement

Les murs sont couverts d'étagères branlantes. *Ian Rolandi* y a stocké beaucoup de choses, que les joueurs peuvent examiner s'ils le souhaitent.

S'y trouvent notamment des bocaux, contenant des morceaux de victimes.

Également, des tentatives de mixtures pour empoisonner le fils De Biesse... Le MJ peut faire faire aux joueurs un jet de **Bouger**. Si c'est un échec, un bocal contenant l'une de ces mixtures peut se renverser et blesser l'un des joueurs.

### L'atelier de peinture

La pièce comporte des étagères, couvertes de livres, mais aussi beaucoup de peintures : aux murs, posées sur des meubles, ou à même le sol.

Et surtout, crucifiée au mur, les joueurs y découvrent leur amie, *Myraelle*. Elle est encore vivante, mais très mal en point.

Les joueurs peuvent effectuer un jet de **Soigner** pour essayer de la soulager un peu.

## Dénouement

Les joueurs n'ont qu'une possibilité pour s'en sortir : comprendre l'histoire de *Ian Rolandi*, et lui proposer leur aide (en allant voir la police pour expliquer ce qui s'est vraiment passé, par exemple, en jouant sur le fait que s'il laisse vivre Myraelle, membre de la famille De Biesse, celle-ci pourra témoigner en sa faveur...

Ils devront pour cela à la fois disposer d'un maximum d'informations sur ce qui s'est passé, et d'autre part, réussir à convaincre le peintre, avec des jets au choix de **Séduire**, **Convaincre** ou **Intimider**, selon le discours qu'ils lui feront.

S'ils réussissent, le peintre déverrouillera la porte de l'atelier de peinture pour les laisser sortir.

### PLAN DE LA MAISON

