

Labyritnhe

par Traygor

Ce scénario est prévu pour un petit groupe de joueurs (4 ou 5) et un MJ capable de garder un secret.

Le scénario est adaptable à tous les univers et systèmes de jeu.

Si possible, utilisez un système par répartition pour générer les personnages afin qu'ils aient puissent représenter les différentes expressions d'un même potentiel (sinon, trichez avec les dés). Dans la même optique, préférez donner aux personnages des dons, compétences, capacités, profils, carrières aussi divers que possibles.

Détaillez bien les carrières et les historiques des personnages afin que les joueurs puissent se faire une idée précise de leur personnalité.

Après la salle 1, l'enchaînement des salles se fera au hasard ou selon le choix du MJ (dans une construction dramatique. Lorsque les personnages quittent une salle, ils peuvent arriver dans n'importe quelle salle, y compris celle qu'ils viennent de quitter, et ce quelle que soit la porte qu'ils auront franchie. Par contre, suivre le papillon élimine la salle de la liste des possibilités.

Si un personnage meurt, il est à nouveau présent dans la salle suivante.

Introduction

Les personnages, qui ne se connaissent pas s'éveillent dans un lieu étrange... Ils sont nus et sans équipement et aucun ne sait comment il est arrivé là.

Salle 1 : la cathédrale

C'est une grande pièce, aux dimensions d'une cathédrale, remplie de

colonnes et dont on ne peut que distinguer le plafond tant il est haut. En dehors des PJ, la salle est vide de toute présence... La salle est hexagonale et chaque mur est percé d'une porte close. Aucun signe ne les distingue les unes des autres. Si un PJ ouvre l'une d'elle il ne voit qu'une vague pénombre. La salle de l'autre côté ne s'illumine que lorsque la porte est refermée.

Laissez les PJ tourner en rond avant de se décider à franchir une des portes. Au moment où ils quittent la salle, l'un d'eux aperçoit quelque chose qui vole entre les colonnes mais la porte se referme avant qu'il ne distingue de quoi il s'agit. Si les PJ reviennent dans cette salle, un jet de détection ou de chance leur permettra de trouver un petit papillon qui, après avoir voleté entre les colonnes, finira par franchir une porte (en passant au travers).

Salle 2 : le couloir

Cette salle est en fait un long couloir taillé dans la pierre et éclairée par des torches disposées de part et d'autre. Les murs sont gris et froids, bruts. Le couloir est interminable et il se réduit lentement pour ne devenir plus qu'un étroit boyau, obscur... puis peu à peu il s'élargit à nouveau. Le temps pour le parcourir dans toute sa longueur paraît interminable. Quelques chauves-souris

passent le long du plafond et criant. Les pas résonnent dans la pièce et les PJ croiront distinguer des pas ou une ombre les suivant. Si les personnages ouvrent la porte à l'autre extrémité, un petit papillon aux ailes bleues qui partira dans la direction opposée.

Salle 3 : la jungle

Lorsque les PJ entrent dans cette salle, ils sortent du tronc d'un arbre et se trouvent dans une immense forêt tropicale. Au pied de l'arbre, ils trouveront des cadavres en état de décomposition plus ou moins avancé. Ils trouveront sur ces corps ou alentour tout le matériel, les vêtements et les armes dont ils peuvent avoir besoin. Un examen attentif les jettera dans le trouble : les visages de ses corps sans vie leur ressemblent fortement...

A peine les PJ se seront-ils équipés qu'ils entendent un grognement terrible... Les animaux de la jungle les attaquent, en commençant par les fauves (panthère, jaguar...) puis les reptiles et les insectes (ne lésinez pas sur la marabunta...).

Les PJ peuvent tenter de se battre mais finiront par être dépassés. Dans la bataille, ils apercevront le papillon bleu pris dans une toile d'araignée. S'ils le délivrent, il file vers

le tronc d'un gros arbre et passe à travers. Si les PJ le suivent, ils trouveront une porte dans l'écorce. Si tous les PJ meurent ici, ils réapparaissent dans une autre salle au hasard.

Salle 4 : confusion

Lorsque les PJ rentrent dans cette salle, reprenez les fiches de personnage et redistribuez-les au hasard.

Les PJ sont dans une sorte de palais des glaces, rempli de miroirs, de parois de verre et de recoins. Les personnages finissent par trouver le papillon (s'ils le cherchent), mais il est très difficile de le suivre dans ces conditions. Certaines glaces sont spéciales. Lorsque deux PJ se retrouvent de part et d'autre, ils échangent leurs fiches. D'autres miroirs sont des portes vers l'extérieur.

Le papillon finit par traverser l'une d'elles.

Salle 5 : les escaliers

En entrant dans cette salle, les PJ se trouvent sur un palier en haut d'une volée de marches. D'ailleurs, la salle est remplie d'escaliers de toutes sortes qui se croisent, se rejoignent, s'emmêlent. Certains d'eux arrivent à une porte. Entre deux escaliers vole le papillon bleu. Mais lui se contrefiche de suivre les marches et les personnages devront être très rapides s'ils veulent le suivre.

Salle 6 : les statues

Cette salle est infinie. De loin en loin, des statues se dressent sur le sol de dalles disposées en damier. Elles représentent différents animaux et au pied de chacune d'elle se trouve une trappe conduisant vers une des salles suivantes. L'une des statues représente un superbe papillon aux ailes déployées. C'est cette sortie qu'il faut emprunter pour quitter la salle définitivement.

Salle 7 : la Mère

Cette salle représente une chambre à coucher avec une seule porte (celle par laquelle ils sont entrés). Assis sur le lit, se tient un personnage que chacun reconnaît comme étant sa mère... Si les PJ lui parlent, elle répond en leur confirmant qu'elle est bien leur mère et leur propose d'accomplir un vœu pour l'ensemble du groupe, faisant miroiter à chacun ce qu'il désire le plus. Elle répondra à leur demande puis disparaîtra. *Le seul vœu qui leur permettra de ne plus revenir dans cette pièce est de voir le papillon. Elle le fera alors apparaître et il foncera vers la porte.*

Salle Finale

Les PJ n'accéderont à cette salle que lorsqu'ils auront éliminé toutes les autres. En entrant dans celle-ci, relevez toutes les fiches de personnage et ne posez sur la table que celle du perso qui s'est le plus exprimé et/ou qui a fait le plus avancer l'histoire. Les joueurs s'interpréteront à tour de rôle (une action / parole chacun).

Les murs sont faits de brouillard à l'exception d'une paroi vitrée par laquelle le perso voit un homme en blouse blanche qui dit « Alors Monsieur, vous vous sentez prêt à sortir ? ». *Donnez un bout de papier à chaque joueur dans le désordre sur lesquels sont inscrits les mots de la phrase « Oui docteur, je pense être guéri ». Le scénario se termine si le perso restant prononce cette phrase dans l'ordre.* Les PJ entendent comme en écho une voix puissante répétant leurs mots. Le docteur répond à son tour : « je le crois aussi, pensez à venir à votre consultation toutes les semaines... » puis tout devient flou...

Conclusion

Les PJ ont interprété les différentes personnalités d'un homme schizophrène durant son séjour en hôpital psy. Lorsque, enfin, toutes les personnalités sont rassemblées, le malade est sur la voie de la guérison...

Rappel : ce 8^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmt-forum.com/>), sur les éléments donnés par Hikaki (en sa qualité de gagnante du 7^{ème} concours) :

- thème : le labyrinthe ;
- élément : un papillon (ou une aile de papillon).