

Tour noire, Dame Blanche



Ce scénario contemporain-fantastique est un *one-shot*, mais peut sans trop de difficulté s'intégrer dans une campagne en cours, ou servir d'introduction à une chronique. Il peut également s'adapter sans trop de difficulté à un large panel de jeux, de Maléfices au Monde des Ténèbres, en passant par l'Appel de Cthulhu. Les joueurs sont censés y incarner un groupe d'amis et souhaitant passer les vacances ensemble.

L'un des joueurs devra être particulièrement impliqué dans l'histoire : le Maître de Jeu aura soin de choisir celui dont le personnage peut avoir un doute sur ses origines, qu'il soit orphelin depuis toujours, ou qu'il ait été adopté tout bébé.

Des vacances bien méritées

Les vacances sont enfin arrivées pour les personnages-joueurs. Qu'ils aient passé l'année sur les bancs de l'Université, ou dans un bureau, voici venu le jour du départ pour eux. Et, cette année, une occasion unique s'est présentée à eux pour bien commencer les congés : un festival (célébrant un art dont ils sont fêrus) a lieu, de l'autre côté des Alpes. Quoi de plus naturel pour cette bande d'amis que de s'y rendre, tous à bord de la voiture de l'un d'entre eux. Et les voilà partis...

Note au Maître de Jeu : il peut s'avérer ludique de donner aux joueurs un dépliant faisant la promotion d'un festival estival.

Vingt ans plus tôt

Volvert, petit village logé au creux des collines connu un drame, cet été là, sans cependant le savoir. Irène

Bellet, perdue sur la route entre la France et l'Italie, vit le radiateur de sa 2 CV succomber à l'effort de l'escalade. Bloquée dans la bourgade pour plusieurs jours, le temps qu'un villageois puisse la ramener à la ville la plus proche, à l'occasion d'un ravitaillement, elle dut loger chez l'habitant, et plus exactement dans la ferme des Prévost. Quand son regard croisa celui de Samuel, le plus jeune des trois fils du patriarche, le temps sembla s'arrêter, comme chaque fois que deux âmes se retrouvent. Les jours et les nuits qui suivirent furent marqués pour eux deux du sceau d'une passion brûlante, mais secrète.

Hélas, le père Prévost découvrit les amants et entra dans une indescriptible fureur : il était hors de question que son fils épouse une étrangère, encore moins qu'il l'aime. Il roua son fils de coups et l'enferma dans la cave de la ferme familiale. Puis, il chassa Irène du village, confiant à Yvon, un de ses commis, le soin de la ramener en ville.

La jeune femme, brisée de douleur, n'avait plus qu'un souhait : se laisser mourir. Mais quelque chose en elle la maintenait en vie. De fait, elle donna, neuf mois plus tard, naissance à un enfant. Mais, comme si toute vie en elle l'avait alors quitté, elle mourut en couches. L'enfant fut confié aux bons soins de l'assistance publique...

Aujourd'hui, un si joli village...

Surplombé d'une vieille tour, seul reliquat de ce qui fut autrefois une place forte, marquant la frontière entre les deux pays, le village est perdu dans la montagne. Sans doute oublié de tous, il vit en quasi-autarcie, comme prisonnier d'un temps maintenant révolu. C'est par un curieux hasard que les personnages vont y échouer. Eux qui partagent le même véhicule pour se rendre de l'autre côté de la frontière ont cru bon d'improviser un raccourci, pour échapper aux bouchons estivaux. Hélas, par une cruelle ironie du sort, le moteur de leur automobile rendra l'âme sur la place du village qu'ils traversent. Alors qu'une fumée blanche de sinistre augure s'échappe du capot, ils doivent bien se rendre à l'évidence : les voilà bloqués à Volvert pour un certain temps.

Qu'ils se rassurent : pour perdu qu'il soit, le village n'est pas peuplé de rustres et de gens inhospitaliers. On leur offrira bien vite gîte et couvert, en attendant le passage du prochain car à destination de la ville, deux jours plus tard. Mais, en deux jours, il peut s'en passer des choses...

Quelques personnalités :

Les personnages-non-joueurs qui suivent sont les acteurs majeurs (en dehors de ceux incarnés par les joueurs) de ce drame en quasi-huis clos.

Le père Prévost

Le patriarche reste, malgré les ans, l'homme fort de son clan et, par extension, du village. A

soixante-dix ans passés, « le vieux », comme on l'appelle respectueusement, reste une force de la nature. Sa ferme emploie une dizaine de commis, entre élevage et culture. Riche et puissant, il regarde tout ce qui est étranger à Volvert comme une menace. Il fera donc mauvaise figure aux personnages et, si possible, tâchera de hâter leur départ.

L'homme à la calotte

Le Père Jean est le prêtre du village et également le fils aîné du « vieux ». A classer dans la catégorie des ultras, Jean semble tout faire pour que ses ouailles restent sous sa coupe et celle de son tyran de père. Usant d'un discours d'une autre époque, ce jeune prêtre est l'un des gardiens de l'autorité du clan Prévost sur Volvert.

L'idiot du village

Âgé de 38 ans, Samuel est celui dont sa famille a honte. Il erre dans les champs qui avoisinent le village, les yeux dans le vague, parcourant sans répit les bois, errant telle une âme en peine. Il est facile de se l'attacher, à force de patience et de gentillesse.

Yvon Langlois

Yvon est toujours commis pour les Prévost. Derrière son apparente simplicité, il cache un solide bon sens et pourrait en remontrer à des investigateurs expérimentés. Néanmoins, ses nuits sont hantées par le même cauchemar récurrent que ses concitoyens. Sa participation au drame qui eut lieu vingt ans plus tôt continue de le ronger.

Note au Maître du Jeu : peuplez Volvert de personnages-non-joueurs typiques, attachants ou agaçants, aimables ou désagréables. Inspirez-vous des films tirés des œuvres de Pagnol et de Giono pour incarner les habitants du village, en leur donnant tout leur cachet, mais sans sombrer dans la caricature.

Première nuit chez l'habitant

Si les personnages sont des citadins, noctambules qui plus est, ils risquent d'avoir du mal à s'adapter à la vie dans les montagnes. Dès que le soleil s'y couche, en effet, on soupe, puis on file au lit. Quelques foyers disposent d'une télévision et veillent un peu plus tard, mais il faut bien reconnaître que la plupart des villageois, éreintés par de rudes journées de travail, n'ont qu'une hâte, le soir venu : dormir. Les personnages risquent donc fort de se retrouver seuls, alors que la nuit tombe et que tous les habitants de Volvert dorment du sommeil du juste. Comme par hasard, celui-ci se refusera aux personnages, qui pourraient mettre cette insomnie commune sur le

compte du stress. C'est l'occasion pour eux de se rendre compte que quelque chose ne tourne pas rond à Volvert :

- Le sommeil des villageois, bien que lourd, est agité. Plus étrange encore, c'est comme s'ils faisaient tous le même cauchemar.
- Le seul habitant de Volvert qui soit épargné par ce cauchemar est Samuel, Endormi dans la grange de la ferme familiale, celui-ci semble faire le plus agréable des rêves, à en croire son sourire radieux. Tout porte à croire que le pauvre garçon est, dans son malheur, épargné...

Mais ce qui risque le plus d'intriguer les personnages, ce sont les gémissements qui se font entendre, au cœur de la nuit, sur la place du village.

La dame blanche

Les plaintes entendues émanent d'une silhouette en blanc qui erre dans Volvert. La femme, car c'en est une, semble errer là, le visage en larmes, en proie au plus grand désespoir. S'approcher d'elle ou lui parler ne provoque aucune réaction de sa part. Seul le personnage « choisi » par le Maître de Jeu peut observer un phénomène étrange : la femme semble le voir, alors que c'est comme si ses compagnons n'existaient tout simplement pas.

Peu avant l'aube, la femme quittera le village et disparaîtra au détour d'une rue, laissant une impression étrange à ses observateurs : ont-ils rêvé ?

Appel à témoins

Si les personnages tentent d'en apprendre un peu plus sur cette femme, ils se heurteront à un mur d'incompréhension, de la part des villageois. Nul ne sait de qui ils veulent parler, et personne n'a jamais vu de femme en blanc dans les rues du village. D'ailleurs son signalement ne correspond à personne de connu à Volvert.

La seule personne chez qui la mention de cette femme provoquera une réaction est l'étrange Samuel Prévost, l'idiot du village. Si un personnage a réussi à s'en faire un ami, il verra Samuel pâlir, à la simple évocation de la femme. En réussissant à déchiffrer ses murmures, ponctués de rires dérangeants, on entendra un prénom, répété sans cesse : Irène.

Qui est Irène ?

S'enquérir d'une femme prénommée Irène, dans Volvert, c'est voir se fermer les portes, en même temps que les visages. Si presque tout le village sait ce qui s'est produit vingt ans plus tôt (et encore, beaucoup n'en savent que ce qui a filtré de chez les Prévost, c'est-à-dire bien peu), tout le monde a fait en sorte d'oublier ce fâcheux incident.

Un seul villageois pourra, à force de persuasion, en dire plus aux personnages : il s'agit d'Yvon, le plus ancien des commis du vieux, qui fut celui qui emmena la belle Irène loin de Volvert. S'il est suffisamment mis en confiance pour ne plus craindre les repréailles de son

employeur, le vieil homme fera un récit détaillé de ce qui s'est passé ici, vingt ans auparavant.

A ce point du scénario, les joueurs en savent beaucoup, mis à part l'essentiel : pourquoi sont-ils les seuls à voir la dame blanche ?

Deuxième nuit

Alors que commence leur dernière nuit à Volvert, nul doute que les personnages vont tâcher d'apercevoir, une nouvelle fois, la dame en blanc. Et, s'ils ont collecté suffisamment d'informations, on peut raisonnablement espérer qu'ils auront entraîné Samuel dans leur équipée nocturne

Note au Maître de Jeu : tant qu'ils ne sont pas accompagnés par « l'idiote du village », leur quête est vaine. Curieusement, le car ne pourra passer les prendre le lendemain matin, ayant été victime d'une avarie...

Au coeur de la nuit, la dame blanche apparaîtra de nouveau, précédée par les mêmes gémissements que la veille. Errant sans but dans les rues du village, elle finira par stopper sa marche en apercevant le personnage « choisi » par le Maître de Jeu et Samuel (qu'elle semble voir, contrairement aux autres protagonistes). Le coeur des participants à la scène semblera alors cesser sa course, comme si le temps n'avait plus prise sur les événements.

Des retrouvailles inattendues

Face à Samuel, la dame blanche cessera alors de pleurer, puis ses mains se dirigeront vers celles de l'homme. Leurs mains entrelacées, l'homme et le fantôme s'uniront dans un baiser passionné, sous le regard bouleversé des personnages. Tous ont compris, maintenant, qu'ils viennent d'assister à des retrouvailles, et qu'ils ont réuni ceux qui étaient séparés depuis trop longtemps. Mais, parmi les personnages, il en est un pour qui cette scène prend un sens tout particulier (celui que le Maître de Jeu a choisi). Quand le regard des deux amants se tourne vers lui, il est emplí de cet amour que seuls les parents peuvent communiquer à leur enfant. Bien entendu, le personnage comprend alors qu'il est le fruit de l'amour pour lequel Irène et Samuel furent séparés brutalement.

Conclusion

La fin de la scène (et du scénario) dépend entièrement de ce que va faire ce personnage-joueur. En cet instant, lui qui était orphelin vient de se découvrir des parents.

Deux options principales s'offrent à lui :

- Accepter la situation telle qu'elle est et laisser ses parents « vivre » désormais leur amour. Tous deux s'éloigneront, main dans la main, laissant les personnages sur place. Au matin, on retrouvera le corps de Samuel Prévost dans un champ. Le pauvre homme aura succombé à un arrêt cardiaque mais ce qui choquera le plus ceux qui verront son corps, c'est le sourire sur ses lèvres et l'impression de totale

sérénité sur ses traits. Il va sans dire que les personnages ont tout intérêt à ne pas moisir dans les parages. Le « vieux » les ayant pris en grippe dès leur arrivée, la mort de son fils en fera des individus dangereux, à ses yeux. Quoi qu'il en soit, il y aura désormais deux fantômes errant, main dans la main, dans les rues de Volvert, la nuit...

- Tenter de rejoindre ses parents, dont la vie l'a privé trop longtemps. Alors que le personnage se précipite dans les bras de ses géniteurs, il n'est accueilli que par ceux de Samuel, son père. La dame blanche disparaîtra, en effet, laissant les deux hommes se retrouver. Plus curieux encore, le Samuel qui serre son fils dans ses bras à ce moment n'est plus le simple d'esprit qui errait jusqu'alors dans Volvert, mais semble avoir recouvré toutes ses facultés. Et pour parachever cette métamorphose, tous deux quitteront ce village, dès le lever du jour, une nouvelle vie s'ouvrant alors à eux, sous la protection d'un doux ange gardien. A partir de ce jour, il n'y aura plus de fantôme à Volvert, la nuit.

