

Burning Visions...

Un scénario pour le Monde des Ténèbres
par Mario Heimburger

Illustrations : Elisabeth Thiery

Ce scénario pour le Monde des Ténèbres (fortement inspiré de celui de White Wolf) va amener les joueurs à interpréter des SDF (personnages spécialement créés pour l'occasion) investis d'une mission désagréable.

Les sources d'inspiration sont nombreuses : on peut citer Celui qui survit (James Herbert), The Crow, Spawn et le Canard Enchaîné.

Aucune indication de règles ne sera donnée. C'est au maître du jeu de choisir son système, mais les règles les plus adaptées sont Vampire, Kult ou Cthulhu.

Pour joueurs de tous niveaux et maître du jeu sachant improviser.

"Les plus vieux d'entre nous connaissent l'existence d'un monde par-delà les apparences. Qu'on le nomme Outre-monde, Entre-rêve ou Antichambre, il est toujours évoqué avec crainte. Nous, nous le nommons le Monde des Ténèbres, car celui qui s'y trouve projeté ne connaîtra plus jamais la paix et la lumière. "

Cromwell, Maître des Secrets

L'Echappée du Brasier

Les personnages se réveillent progressivement. Ils sont agressés tout d'abord par une lumière vive et changeante, dans laquelle on distingue bientôt toutes les nuances du rouge au jaune. La chaleur est intense. Ils se rendent alors subitement compte qu'ils sont en plein milieu d'un incendie, dans une pièce uniquement meublée de paillasses et sans aucune fenêtre. Une porte, fermée, a déjà commencé à s'embraser, et la seule sortie visible est un trou, probablement pratiqué à la masse, dans le mur à côté de la porte.

Si les personnages hésitent, ils ris-

quent fort de mourir : le feu est en effet présent partout, et une intense couche de fumée pique les yeux et rend la respiration difficile. En sortant par la brèche, les personnages vont se retrouver dans un couloir, muni de nombreuses portes. Là aussi, aucune fenêtre n'est visible, mais à l'extrémité du couloir, une porte va mener les fuyards jusqu'à une grande salle.

Ils se retrouveront alors sur une passerelle, au premier étage de ce qui semble être un gymnase : une vaste salle au parquet verni et équipée de panneaux de basket. Les flammes, léchant le parquet dessinent des arabesques diaboliques que les personnages n'auront probablement pas le temps de contempler. La passerelle métallique sur laquelle ils se trouvent (probablement de construction postérieure à celle du bâtiment) est en effet brûlante, et les semelles des personnages commencent à coller en fondant. Pour corser le tout, une poutre va se détacher du plafond et tomber sur un des rescapés, qui ne pourra l'esquiver qu'en sautant au bas de la passerelle.

Mais la sortie est proche : une double porte en bois semble mener dans la rue, et un certain nombre de jets d'eau en proviennent (les pompiers à l'extérieur). Toutefois, avant d'atteindre la sortie, les personnages remarqueront tous un détail étran-



Mario HEIMBURGER
Ses positions assez tranchées en matière de commerce en font un négociateur peu ardu et lorsque sa décision est prise, il faut un miracle (ou beaucoup de bière) pour arriver à lui faire changer de point de vue.

ge : à une des poutres encore intacte du plafond est pendu un homme. Alors qu'ils le regardent à travers la fumée (ils ne pourront pas percevoir son visage), la corde par laquelle il est pendu prend feu et le corps, suivi par son lien enflammé, tombe à terre, passant à travers le parquet pour se perdre dans un regain de flammes dans le sous-sol.

Puis, les personnages arriveront enfin à sortir au moment même où le toit de la bâtisse s'effondre. Ils sont immédiatement recueillis par des pompiers et des ambulanciers, qui tout en les couvrant avec des couvertures les amèneront à l'écart du brasier.

De l'Enfer au Paradis ?

Ils auront alors enfin le temps de souffler... pour s'apercevoir avec stupeur qu'ils sont tous habillés en guenilles. Même si on ne tient pas compte des cendres qui les recouvrent, les personnages sont sales. De plus, leurs vêtements sont imbibés de vinasse, et ils sont franchement repoussants.

Ils n'ont aucun souvenir de qui ils sont, de ce qu'ils font là, et tous les noms propres se mélangent dans leur tête (Chirac, qui c'est celui-là ?). Ils pourront probablement en apprendre davantage en interrogeant les ambulanciers, mais dans un premier temps, ils chercheront probablement des questions entre eux.

Profitez de cet instant pour laisser les personnages se décrire, mais s'il vous semble qu'ils se rendent un peu trop civilisés, noircissez un peu le tableau : tel personnage a un nez aviné, un autre est beaucoup trop maigre, un troisième a le cheveu filasse et crasseux, etc. Les personnages ne se souviennent que d'une chose : ce qu'ils savent faire (ce qui aura été déterminé lors de la création des personnages). Cela peut d'ailleurs sembler curieux, et des personnages ayant des connaissances en Histoire de l'Art se demanderont probablement ce qu'ils font là.

En interrogeant les ambulanciers, on peut apprendre de nombreuses choses. Par exemple, que nous sommes le Vendredi 19 avril 1997, qu'il est presque 1 heure du matin, et que les personnages sont à Paris. Plus précisément dans le nord-est de Paris. La bâtisse qui a brûlé est un ancien collège, qui a été rénové par la Ville (de Paris) pour en faire un foyer de SDF, appelé Foyer Parthas. Il est

miraculeux que les personnages aient survécu, car à l'odeur, ils devaient avoir beaucoup bu la veille. Pour le moment, les pompiers n'ont réussi à trouver aucun autre survivant, et la lutte contre le feu (et contre l'extension du feu) durera probablement jusqu'au lendemain matin.

En attendant, les personnages sont interrogés sur le nombre de personnes présentes dans le foyer, sur les habitudes de coucher des SDF, etc.. Bien sûr, ils ne sauront pas répondre à toutes ces questions. S'ils parlent du pendu, le détail sera noté, bien qu'il soit manifeste que les informations données ne sont pas prises au sérieux. Les personnages seront alors transférés à l'hôpital le plus proche pour y passer une nuit en observation. Là, ils seront lavés et nourris, et leurs vêtements leurs sont confisqués pour la nuit. Ils les retrouveront propres (mais pas plus neufs) le lendemain matin. En attendant, les émotions fortes de la nuit devraient avoir raison de leurs forces, et le sommeil les prendra rapidement.

Un cri de vengeance

La présence des personnages au sein de ce brasier n'est évidemment pas un hasard. En fait, les personnages sont déjà morts... et depuis bien longtemps. Un événement dans leur passé les a conduit à mourir dans des circonstances traumatisantes, et leurs âmes, à jamais condamnées à errer, se trouvaient emprisonnées dans un monde parallèle au nôtre : le monde des Ombres. Errant sans but, et sans souvenir, ils se trouvaient à proximité du foyer alors que celui-ci prit feu.

La circonstance particulière dans laquelle cet incendie s'est déclaré est la cause de leur réincarnation : en effet, l'incendie est d'origine criminelle, et instinctivement (on apprend énormément de choses au moment où on passe de la vie à trépas), les trente SDF qui ont péri dans le drame s'en sont rendus compte. Ils ont alors poussé un formidable cri de haine. La société qui les avait repoussés avait déjà fait naître en eux un ressentiment et une amertume très forte. Et voilà que quelqu'un les avait tués.

La haine et la rancœur furent telles que les âmes s'élevèrent dans un maelström flamboyant au dessus de l'incendie, et la tempête d'âmes qui faisait rage dans l'Autre Monde (où les SDF allaient être prisonniers

jusqu'à ce qu'ils soient vengés) a emporté les âmes des personnages. La haine des tués était tellement forte qu'elle parvint même à vaincre la mort, et certaines des âmes furent projetées à nouveau dans les corps en train de se carboniser. L'énergie déployée le fut cependant dans le hasard et l'aveuglement le plus total, et pour une raison mystérieuse (peut-être parce qu'ils étaient les plus anciens des morts), ce sont les âmes des personnages qui se sont retrouvées projetées dans les corps. Mais l'énergie était également suffisante pour guérir cet amas carbonisé, et pour leur insuffler une nouvelle vie, presque semblable à la vraie.

Mais sans le savoir, les personnages sont désormais investis d'une mission dont ils ne pourront pas aisément se débarrasser : ils doivent venger les morts...

Explications

Le foyer Parthas occupé par les SDF se situe depuis des années dans un petit pâté de maisons fort dépeuplées. La plupart des bâtiments appartenaient à la Mairie de Paris et ont été dans les années Chirac peu à peu revendus à une entreprise française, la SP2C (Société pour la construction civile), pour masquer par les ventes de patrimoine les déficits de la ville.

La SP2C est une société appartenant à Jean-Marc Crétier, un multimillionnaire quelque peu imbu de sa personne, et qui entend étendre sa domination sur le parc immobilier Parisien. En fait, la SP2C cache un amas de sociétés toutes détenues par cette unique personne. Elle emploie exactement 5 personnes, et n'est chargée que d'acheter puis de revendre à d'autres parties de l'amas sociétaire. Ainsi, une des préoccupations majeures de la SP2C pour le moment est de trouver un emplacement qui pourra accueillir la construction d'un méga-complexe cinématographique au cœur de Paris qu'une autre société sera chargée de construire. La création d'une véritable nébuleuse de sociétés intermédiaires n'est qu'une astuce pour rendre les comptes les plus opaques possible.

Jean-Marc Crétier, à travers sa société écran, a immédiatement demandé à la Mairie de Paris de lui céder les quelques

bâtiments qui lui appartenaient encore, dont le fameux foyer Parthas.

Mais les élections sont déjà annoncées et la campagne bat son plein. Il ne s'agit donc pas de faire d'esclandre, d'autant plus qu'un certain nombre d'affaires menacent déjà d'exploser et que le Canard Enchaîné veille à tout faux pas commis par la Mairie. Dans ces conditions, il est hors de question de s'attirer l'inimitié de Droit au Logement (DAL), qui soutient activement ce foyer. Après avoir tout de même tâté le terrain auprès de DAL,



la Mairie a donc opposé un non catégorique aux demandes de la SP2C (du moins jusqu'à ce que les affaires se calment).

Mais d'une part, il est peu probable que les affaires se calment, et d'autre part, les commanditaires du complexe cinéma (une grande société de distribution) commencent à s'impatisser. Il est donc temps de jeter les scrupules aux orties... Crétier ordonne au dirigeant de la SP2C, Eric Stolzenberg de passer à l'acte et de détruire purement et simplement le bâtiment gênant en simulant un accident.

Malheureusement, un coursier de la SP2C, Ibrahim Sallah, est également membre de l'association Droit au Logement (avec qui il a participé à la fameuse campagne des élections présidentielles). L'homme s'est rendu compte des plans de la SP2C en visionnant les plans architecturaux. Il a immédiatement demandé des explications à son patron, visiblement gêné. Le projet était à deux doigts d'aboutir, et il n'était pas question de laisser un vulgaire coursier, engagé le mois précédent gâcher toute l'action.

Eric Stolzenberg a alors menacé son employé de le licencier sur le champ, mais cela ne semblait pas troubler Ibrahim, qui bien qu'ayant passé par le chômage et la misère, a gardé sa fierté berbère, et tout ce qui fait la beauté de ce peuple. Cependant, Stolzenberg a vite fait de trouver la faille : elle se situait au niveau de la famille du coursier : sa femme Naïma et ses 6 enfants... Les menaces de mort ont suffi à réduire le pauvre homme au silence.

La nuit du drame

Réduit au silence, mais portant un lourd secret, Ibrahim Sallah était au désespoir. D'un côté, il y avait la vie de nombreux SDF, de l'autre, tout ce qu'il possédait. Ibrahim savait que son patron ne plaisantait pas : à de nombreuses reprises, un monstre blond avait été aperçu près de son domicile, et Stolzenberg l'avait prévenu qu'il avait engagé un mercenaire.

Le soir du drame, Ibrahim se rendit au foyer pour passer la soirée avec les hommes qu'il avait défendus jusqu'à présent. Son humeur était sombre, mais il essayait au mieux de la cacher. Il essaya par des allusions discrètes à convaincre les SDF de passer la nuit ailleurs, mais cette semaine, la température était à nouveau tombée. Puis,

quand les SDF se retirèrent progressivement dans les petits dortoirs (en fait, d'anciennes salles de classe) et qu'Ibrahim se retrouva seul, il monta jusqu'à une petite passerelle, accrocha une corde qu'il avait préparée à l'avance autour d'une poutre et se pendit pour ne plus avoir à supporter ses remords.

Plus tard, alors que le corps pendait silencieusement dans l'obscurité, Gurt Mønson, le mercenaire engagé par la SP2C arriva aidé de deux complices, lourdement chargés avec des fûts d'essence. Il répandit tout cela au niveau du rez-de-chaussée, observant avec amusement les pieds d'Ibrahim se balancer au-dessus de lui. Quand tout fut prêt, il alluma simplement une cigarette et la laissa tomber avant de partir tranquillement rejoindre sa voiture. Il savait que les pompiers concluraient vite à un accident, étant donné la vétusté des lieux, et ne s'est même pas soucié des fûts vides, laissés sur place.

La suite, les personnages l'ont vécue...

Un repos relatif

Lorsque les personnages se réveillent, le lendemain matin, ils vont probablement se sentir quelque peu désorientés. Sur une table sont posés leurs vêtements, nettoyés et vaguement rapiécés. Tout donne l'impression qu'ils ont fait un mauvais cauchemar. C'est du moins ce que les personnages imaginent jusqu'à ce qu'ils remarquent un jeune homme assis sur une chaise, dans un coin de la pièce. Quand il remarque que les personnages reprennent connaissance, il se présente comme l'Inspecteur Froissard. Très rapidement, sans entrer dans les détails, il va interroger les PJs sur ce qui s'est passé la veille. Froissard ne s'attend pas à des réponses correctes : il a entendu de la bouche des infirmiers présents que les vêtements des rescapés étaient imbibés d'alcool, et ne tiendra nullement compte des affirmations des PJs concernant un absurde pendu au milieu du brasier. Cependant, il restera poli et fera semblant d'écouter, durant tout l'interrogatoire. Puis, il prendra congé des personnages sans même leur avoir demandé leurs noms !

A partir de ce moment, tout sera fait pour pousser les personnages à quitter l'hôpital. Un groupe de personnes, sans nom et

sans couverture sociale gêne le personnel aussi bien que la direction, et gageons que de toute façon les personnages ont envie de retrouver une certaine liberté. Mais où aller ? La réponse la plus évidente concerne le seul endroit que les personnages connaissent : le foyer Parthas...

Les Lieux du crime

Ou plutôt ce qu'il en reste. Les pompiers, voyant qu'ils ne pouvaient plus sauver le bâtiment, se sont contentés d'empêcher le feu de se répandre, et rien ne permet plus, à présent, d'identifier l'ancien collègue. Quelques murs esseulés tentent maladroitement de se maintenir debout, mais déjà on sent que l'âge et les épreuves vont bientôt les emporter. Toutes ces ruines sont recouvertes d'une gadoue infâme, formée de cendres et d'eau, sur laquelle tentent de se maintenir quelques sans-abri nostalgiques, fouillant les décombres à la recherche d'un souvenir ou - qui sait ? - d'un quelconque objet de valeur. Parmi eux, Dédé, un ancien du foyer Parthas, qui venait presque tous les soirs causer avec ses amis et partager un peu de temps à jouer aux cartes, mais qui a toujours refusé de coucher dans ce lieu d'assistance, préférant une existence plus difficile, mais digne.

Si les Pjs s'approchent de lui, son visage s'éclaire et il bondit vers l'un d'entre eux en l'appelant Hervé, avec une joie non dissimulée : il vient de se rendre compte qu'une de ses connaissances (en fait, le corps dans lequel s'est réincarné un des esprits) est encore vivant, et n'en croit pas ses yeux. Il fera un parfait allié pour la suite de l'histoire, mais dans un premier temps, c'est un informateur de premier ordre.

Réglons les détails pratiques, pour commencer : Dédé connaît un endroit parfait pour passer la nuit. Il l'a découvert il y a peu, et un nombre réduit de personnes partagent cette information. Il s'agit d'une vieille clinique désaffectée, oubliée depuis longtemps par ses propriétaires, et située dans une petite propriété non loin du foyer Parthas. Dédé proposera à " Hervé " - ainsi qu'à ses amis - d'y passer la nuit. C'est un abri qui en vaut un autre, et cela ôtera déjà une sérieuse épine du pied des personnages...

Plus tard, durant l'enquête, les personnages voudront peut-être en savoir plus

sur Ibrahim Sallah. Dédé le connaissait bien : Ibrahim était un de ses compagnons de bataille pour Droit au Logement, et Dédé se laissera bientôt gagner par la nostalgie du temps passé. Il parlera avec ferveur de cette période, vieille d'un an, durant laquelle il fut un digne combattant de la justice. " Ah, comme nous avons résisté aux CRS qui tentaient de nous déloger ! " lâchera-t-il dans un soupir. Puis : " c'est amusant que tu me parles d'Ibrahim : j'ai justement sauvé des décombres une photo de nous. C'est la seule chose que j'ai pu retrouver, et c'est un miracle que la photo soit encore en état ". Sur ce, il sort de sa poche un morceau de carton et le tend aux PJs. Dire que la photo est "en état" est beaucoup dire : en fait, on peut tout juste encore reconnaître ce qu'elle représente. Elle est en partie détruite, les bords sont carbonisés, et la chaleur de l'incendie en a alterné les couleurs et boursoufflé la surface par endroits, mais on peut encore y reconnaître une assemblée de personnes, Ibrahim en son centre. Un observateur attentif pourra également y trouver un des personnages, mais hormis ces deux individus et des bannières revendicatrices aux slogans périmés, rien d'autre n'est apparent. Il se dégage de cette photo un intense sentiment de nostalgie sur lequel le maître du jeu peut insister.

Si les personnages prennent leur courage à deux mains et décident de mener des fouilles dans les décombres, ils pourront mettre à jour à l'endroit approximatif où se trouvait l'arrière-cour une série de jerricans, qui devraient enlever les derniers doutes (s'il en restait) sur l'origine criminelle de l'incendie...

Vers le précipice

Les personnages ne sont pas libres... bien qu'ils puissent avoir l'illusion de l'être. Les âmes des sans-abri décédés veillent sur eux, et leur colère est telle, qu'ils ne laisseront pas les personnages se désintéresser de l'affaire. Bien que les moyens qu'ils aient à leur disposition soient assez limités, ils pourront se montrer efficaces en utilisant le lien qui les relie aux personnages pour les pousser en avant, à travers des visions qui ébranleront sérieusement le mental des PJs. Que ceux-ci s'intéressent ou non à l'affaire ne changera pas grand-chose. Ces visions sont destinées à les pousser en avant, soit vers une juste vengeance, soit vers une folie meurtrière.

Ces visions sont de deux types : les visions personnelles, d'une part, vont faire revivre à un personnage seul, des événements du passé d'un des sans-abri décédés. Ces visions sont toujours stressantes, et le personnage, bien que plongé dans la scène, est plus un spectateur impuissant qu'un acteur. Durant ces visions, le personnage concerné restera les yeux dans le vide, totalement insensible aux stimuli extérieurs. D'autre part, des visions générales vont affecter tous les personnages simultanément. Il s'agit alors de perturbations de la réalité, qui ne seront perceptibles que par les personnages. Ceux-ci vont probablement y réagir d'une façon qui sera vraiment bizarre pour l'homme de la rue... ce qui peut donner lieu à des situations gênantes.

Voici quelques exemples de visions. Le type en est précisé entre parenthèses :

- (vision personnelle) Le personnage se retrouve enfant. Il est assis à une table, en compagnie de ses parents, et d'un ami qu'il a invité pour la soirée. La soupe servie ne lui plaît pas : en fait, il s'agit d'un infâme brouet dans laquelle on retrouve



toutes sortes d'insanités. Un coup d'œil sur les assiettes des autres lui révèle qu'il est le seul dans ce cas. Bien évidemment, il refuse de manger. Le père le regarde d'un œil sévère, par dessus ses immenses moustaches drues et noires, et l'enjoint à manger. Nouveau refus, bien sage, car lorsque le personnage trempe sa cuillère dans l'assiette, celle-ci en ressort fondue et noire. Le père se lève alors violemment, et plonge la tête de l'enfant dans la soupe. " Mange, hurle-t-il à l'adresse de l'enfant, mange ! ". A plusieurs reprises, il repousse la tête du personnage dans le liquide acide. Son visage commence à se décomposer. A chaque fois que la tête est relevée et qu'il ouvre les yeux, il voit les traces de l'éclaboussure. A la troisième fois, du sang se mêle à l'horrible potage. Et toujours cette voix, qui entre dans les aigus de façon hystérique : " Mange, mais tu vas manger ? ".

- (vision personnelle) Le personnage se retrouve brusquement dans un couloir d'un collège. Il semble avoir rapetissé, et alors qu'il se demande où il est, il est soudainement bousculé par un petit garçon de douze ans. Celui-ci se retourne, et à travers ses grosses lunettes dont les montures semblent lui dévorer le visage, jette un regard agressif en demandant " Quoi ? T'es pas content ? ". Avant même que le personnage n'ait pu répondre, l'enfant projette son genou dans les parties génitales du personnage. Immédiatement, le décor devient blanc : le personnage est maintenant couché, une douleur aveuglante lui déchirant le bas-ventre. Il se rend compte qu'il est sur un brancard, roulant vers une double porte recouverte de sang. La porte s'ouvre à l'approche du malheureux, et il se retrouve soudainement plongé dans le noir. Puis, le personnage ouvre les yeux. Il se trouve dans un cabinet médical, et à l'observation de ses mains, il sait qu'il est beaucoup plus vieux. Le médecin qui lui fait face le regarde avec un air triste : " Désolé, tous les tests sont formels : vous êtes stérile ! ". Un gémissement étouffé le fait se retourner : à ses côtés se trouve une femme. Il lui semble la connaître, mais plus il la regarde, et plus elle

devient étrangère. Elle se referme sur elle-même...

- (vision personnelle) La femme travaille comme femme de ménage dans un petit bistrot. Elle est employée au noir, et ne peut pas se permettre de perdre son emploi, car elle doit élever seule ses deux filles (présentes pendant le ménage de la mère). C'est tôt le matin : la bar n'ouvre que vers midi. La femme nettoie lentement une table sous le regard attentif de son patron, un homme grassouillet au nez épaté. Alors qu'elle se penche au-dessus d'une table, celui-ci saute sur elle et se met à la violer. Pendant toute cette scène, qui semble durer des années, il n'arrête pas de lui rappeler sa position d'infériorité. Les petites filles se mettent à pleurer. Plus tard, elle se retrouve à la porte, ses deux filles assises sur le bord de la route. Elle sait qu'elle est à nouveau enceinte.

- (visions collectives) Alors que les personnages se promènent dans la rue, ils aperçoivent au loin un sans-abri qui semble les fixer intensément. Avant qu'ils n'aient eu le temps de s'approcher, il disparaît au passage d'un bus, d'une voiture, d'un groupe de personnes. Vous pouvez utiliser cet événement autant de fois que vous le voulez, en changeant légèrement la description du SDF.

- (vision collective) Un homme de type berbère est debout au milieu d'un grand boulevard. Il a la bouche largement ouverte et le regard vague. Rien ne le fera réagir. Si un personnage tente de le toucher, sa main passera au travers, et il sentira une brûlure à la main. Il est comme une statue, une image en surimpression sur la réalité. On peut voir sur son cou les marques laissées par une corde. Il s'agit bien évidemment d'Ibrahim Sallah, et cette scène permet aux joueurs d'obtenir une description de l'individu.

Chez Ibrahim Sallah

Si les personnages se rendent au domicile d'Ibrahim Sallah, ils se trouveront face à un groupe de bâtiments comme il y en a beaucoup dans les quartiers populaires de Paris : quatre immeubles délabrés organisés en carré, laissant ainsi de la place pour une petite cour intérieure. Tout ici respire la pauvreté : le crépi des murs n'est plus que souvenir - bien que la façade donnant sur la rue ait été refaite voilà peu, des tags s'expriment de-ci de-là, en des slogans rava-

geurs et des signatures bariolées, à peine dérangés par un " La vie se meurt " intrus, témoignant d'une sensibilité refoulée. Tellement refoulée qu'interrompue avant la fin...

L'entrée des différents immeubles se trouve à l'intérieur de la cour. Un porche à l'état inquiétant y mène. Là, les personnages pourront se heurter aux gardiens des immeubles, dans cette enclave boudée par le soleil : les jeunes des différents immeubles y traînent en permanence et voient d'un assez mauvais œil les intrus. A peine les personnages auront-ils pénétré dans la cour que quelques représentants avancent d'un pas crâne à leur rencontre, pour leur demander en des termes nettement moins nobles la raison de leur visite. Qu'on ne s'y trompe pas toutefois, la majorité d'entre eux est d'origine européenne : des français, principalement, mais aussi des italiens, quelques espagnols et une minorité d'algériens ou marocains.

Il y a plusieurs façon de réagir. Tenter de " faire jeune " en utilisant un vocabulaire bas niveau n'est pas la meilleure : ils auront l'impression nette que les visiteurs se moquent d'eux. Les traiter par le mépris est encore plus dangereux. En fait, la meilleure façon de les aborder est d'être honnête. Bien que des remarques lourdes fissent de temps en temps, l'intelligence n'est pas le point faible de la bande, et ils seront capables de reconnaître l'honnêteté de leurs interlocuteurs. S'ils annoncent qu'ils s'inquiètent pour Ibrahim, ils seront accueillis avec beaucoup plus de sympathie. Ibrahim a disparu depuis le soir de l'incendie, et cela inquiète beaucoup les habitants du lotissement : Ibrahim était quelqu'un de très apprécié en ce sens qu'il a traversé toutes les galères sans jamais oublier ses amis. Son action au sein de Droit au Logement était largement approuvée. Mais ce qui inquiète surtout, c'est la présence d'une voiture de luxe (une BMW) qui a été vue à de nombreuses reprises dans le quartier (il s'agit en fait de Gurt, effectuant de la pression psychologique). La voiture n'a pas été remarquée depuis le soir de l'incendie, mais des gens louches traînent encore dans le coin.

Passés la barrière des gardiens, les personnages pourront arriver jusqu'à Naïma Sallah, la veuve qui ne le sait pas encore. Après avoir bravé les odeurs de choux et de pâtes froides des escaliers en bois branlants, les personnages arrivent devant la porte de

l'appartement. C'est un enfant qui vient leur ouvrir : un jeune garçon de 7 ans, aux horribles lunettes bien trop grandes pour lui. Il est suivi de près par Naïma, une forte matrone qui porte dans ses bras le petit dernier de la famille. Le sens de l'hospitalité est une vertu très importante dans ces communautés, et pour peu que les personnages se présentent avec une vague raison, ils seront immédiatement conviés à boire un thé.

Naïma ne sait pas encore que son mari est mort : la police n'a pas retrouvé le corps, et son absence, bien qu'inquiétante, n'est pas encore désespérante. Si les personnages prétendent être des amis d'Ibrahim, elle les pressera de questions. Pour elle, c'est sûr, il a eu des ennuis avec les policiers du coin, qui n'hésitent jamais à embarquer les algériens pour une quelconque raison. Espérons que les personnages auront suffisamment de tact pour ne pas lui annoncer tout de suite la mort de son mari : ils auraient alors affaire à une femme en pleurs, à laquelle il n'est pas facile de soutirer des informations. En interrogeant Naïma - qui adore parler - ils pourront apprendre toutes les informations nécessaires sur la situation professionnelle et sur ses activités au sein de Droit au logement. Elle pourra également confier que depuis quelques temps, Ibrahim avait perdu l'appétit et avait l'air soucieux, mais elle mettait cette attitude sur le compte de soucis au travail.

En fait, elle sait qu'Ibrahim s'entendait très bien avec son patron, Eric Stolzenberg, jusqu'à dernièrement. Il allait manger régulièrement chez ce dernier, mais toujours seul. Non, elle ne sait pas où habite cet homme, et Ibrahim gardait son carnet d'adresse toujours sur lui (Naïma connaissant par cœur le numéro de ses amies...). Les personnages ne pourront rien apprendre de plus. A eux de voir s'ils annoncent ou non la mort de son mari. Les deux alternatives sont cruelles...

La SP2C et Droit au Logement

L'enquête peut à un moment ou à un autre mener les joueurs jusqu'à ces deux organismes.

Dans les cas de la SP2C, les personnages vont se retrouver devant une impasse : après avoir cherché dans un annuaire l'adresse précise de la société, ils se rendront probablement au siège social, dans le 4ème arrondissement. L'immeuble ne paye pas de mine : bien protégé par un système de porte à

code, les personnages devront attendre que des employés en sortent pour s'y introduire. A moins qu'ils ne désirent se faire passer pour des livreurs... Dans tous les cas, la SP2C loue quelques bureaux au troisième étage. Il n'est pas difficile d'y parvenir, mais quelque soit l'heure d'arrivée des personnages, les bureaux sont fermés. En entrant par effraction, les personnages ne pourront que constater l'évidence : ces locaux sont inutilisés. On y trouve tous les bureaux nécessaires, et l'ensemble est fort propre, mais il n'y a pas de papier dans les armoires, et seuls quelques tracts publicitaires bidons traînent sur le comptoir d'accueil.

Il n'y a pas de courrier non plus : les courriers sont réexpédiés par la Poste, et seule une femme de ménage vient nettoyer une fois par semaine. Rien en tous cas, ne permettra aux personnages de trouver une piste...

Du côté de Droit au Logement, les informations pourront être plus intéressantes pour comprendre ce qui se passe... encore faut-il poser les bonnes questions !

Ibrahim était effectivement un militant de la base : il était toujours présent lorsqu'il s'agissait de défendre une cause. Mais au siège de l'association, on ne l'estime pas plus que cela : il ne gravite pas dans les hautes sphères de la politique et n'est d'une certaine utilité que lorsque la présence sur le terrain est utile. Bref, tout le monde se souvient de lui, mais tout le monde se moque de ce qu'il est devenu.

Evoquer la SP2C n'apportera rien non plus : Droit au Logement n'a jamais eu de contact avec cette société, et ne la connaît même pas. Par contre, concernant le foyer de SDF, les PJs pourront apprendre qu'environ un mois avant l'incendie, la mairie de Paris a fait une discrète proposition de relogement de tous ces sans-abri. Mais la proposition avait alors été jugée insuffisante par les dirigeants de l'association, d'autant plus qu'un accord entre les deux parties aurait pu servir d'argument lors des élections prochaines. La Mairie n'a fait qu'une proposition, et n'a pas insisté après le refus.

Nettoyage par le vide

Cet événement se déroule après la visite des personnages à Naïma Sallah. Gurt, même après la mort de Ibrahim, a continué à faire surveiller sa famille. Le

passage des personnages n'est donc pas passé inaperçu. Depuis ce moment, les personnages ont été discrètement filés par des hommes de Gurt, jusqu'à ce qu'un moment apparaisse propice pour éliminer ces troubles fêtes. Ne faites pas lancer de dés par les personnages pour savoir s'ils ont repéré leurs suiveurs : les hommes de Gurt (ils sont deux et se passent le relais) sont des spécialistes, et n'auront aucun mal à suivre des clochards se déplaçant à pied ou fraudant dans le métro.

L'attaque aura selon toute vraisemblance lieu dans la vieille clinique désaffectée dont ils ont entendue parler par Dédé. C'est un endroit idéal pour passer la nuit, et même les revenants ont besoin de sommeil. Gurt, aidé de ses deux hommes, viendra faire le ménage dans le courant de la nuit. Soyez chic : faites détecter l'attaque par un des personnages, et donnez-leur quelques minutes pour s'organiser. Puis, mettez en scène l'attaque à la manière de " Piège de Cristal " : les personnages sont totalement désarmés, et ils se retrouvent seuls face à des tueurs professionnels. Seule leur astuce pourra les aider, sachant que la clinique est vraiment déserte et vidée de tout objet inutile.

C'est au maître du jeu de choisir quelles sont les actions suicidaires et quelles sont les actions ingénieuses, mais souvenez-vous qu'un jeu de rôle est avant tout une partie de plaisir, et que les personnages devraient gagner à la fin. Cela doit toutefois être héroïque et juste. Si Gurt - qui se tient en renfort des deux autres - remarquait que la situation tournait en sa défaveur, il appliquerait aussitôt le plan B en sortant du coffre de sa voiture deux bidons d'essence qui suffiraient à mettre le feu à ce vieux bâtiment construit tout de parquets et de poutres...

Au final, les personnages devraient parvenir à saisir Gurt (qui ne se laissera pas prendre vivant ; il a cet honneur qui fait de certains mercenaires de vrais tueurs). Sur lui, ils pourront se saisir d'un téléphone portable dont les mémoires ne contiennent qu'un numéro, sans identifiant. Utiliser l'annuaire inversé ou un autre stratagème permettra de trouver enfin l'adresse d'Eric Stolzenberg.

N.B. Il se peut que les personnages aient été blessés durant le combat (c'est même souhaitable). Ce sera avec stupéfaction que les

personnages se rendront compte que les blessures se referment au bout d'un moment. Même si le personnage est mort, il se réveillera au bout d'un certain temps : la haine des sans-abri décédés dans l'incendie est suffisamment forte pour faire de nombreux miracles... Cela ne se fera cependant pas sans conséquences sur le plan psychologique. C'est au MJ de mesurer les dégâts et à forcer les joueurs à perdre des points de santé mentale à Cthulhu, d'Humanité à Wraith ou Vampire, etc..

La Demeure Stolzenberg

Les joueurs auront probablement du mal à réprimer une certaine rage face à la situation : entre les pressions des fantômes et les attaques de mercenaires, il y a de quoi devenir fous. S'ils ont constaté leur relative immortalité, cette rage sera peut-être agrémentée d'un sentiment justifié d'invulnérabilité. Nul doute qu'ils se rendront immédiatement chez Stolzenberg pour lui demander des comptes. Comment réfréner cette rage ?

C'est tout simple : Stolzenberg n'est pas là. Il est parti faire un voyage d'affaire en Allemagne, du côté de Francfort, juste avant que n'ait lieu l'incendie. Sa femme et son fils de 13 ans sont toutefois à la maison. Mélanie Stolzenberg ne sait pas quand son mari va rentrer, et elle ne sait rien non plus des agissements de son mari. Comment les personnages vont réagir à ce nouvel obstacle, on ne peut le prévoir, mais tous les indices utiles se trouvent à l'intérieur de la maison. Ils peuvent tenter de pénétrer dans la maison à l'insu de Mélanie, ou bien user de la force (avec les baisses de moralité que cela implique).

Ils trouveront alors dans le bureau de Stolzenberg deux choses importantes : d'une part, une copie des plans d'architectes pour un nouveau complexe cinématographique. Les repaires géographiques ne laissent aucun doute : il s'agit bien du quartier dans lequel se trouvait le foyer Parthas. Le mobile apparaît alors avec encore plus d'évidence.

Sur le mur du bureau, des photos montrent visiblement Stolzenberg dans de nombreuses positions. Sur plusieurs photos on le voit avec un homme grassouillet, au nez épaté, surmonté d'une infâme paire de lunettes aux montures extrêmement larges et souligné d'une moustache drue et noire. L'analogie avec les différentes visions qu'ont

pu expérimenter les personnages ne laisse aucune place au doute : il s'agit bien de l'ennemi. En interrogeant Mélanie, ou en fouillant plus avant dans les papiers, les personnages pourront découvrir le nom de l'individu : Jean-Marc Crétier.

Trouver son adresse est alors un jeu d'enfant. Il habite dans une banlieue luxueuse de Paris.

Le Choix

Dès qu'un des personnages a nommé l'ennemi ou son adresse, l'environnement change : les personnages viennent de basculer un peu plus dans le monde des morts. Tout devient plus sombre, et les seules couleurs qui ressortent sont les couleurs chaudes : le rouge, l'orange, le jaune.

Quelque soit le moyen que les personnages utilisent pour se rendre chez Crétier, ils seront seuls : le RER est vide, les routes qu'ils croisent sont vidées de toutes voitures, sauf celles en stationnement. Devant eux semble se dérouler à l'infini une bande de feu. Le paysage aux alentours devient flou, et seule la route est importante. Plus ils avancent vers leur ennemi, et plus le chemin se resserre, et plus les flammes qui les guident semblent fortes.

Les personnages n'auront aucun mal à rentrer dans la demeure de Crétier : une vaste villa extrêmement luxueuse. Inexplicablement, toutes les lumières de la maison sont allumées, et les portes sont grandes ouvertes. Les personnages pourront sans peine pénétrer dans un bureau dont les proportions semblent impossibles et au milieu duquel trône un secrétaire derrière lequel est assis Crétier. Lorsque les personnages entrent dans la pièce, les murs s'estompent, et sont remplacés par une muraille d'ombres mouvantes. Ces ombres dessinent des silhouettes, et se tordent comme le font les flammes d'un feu. La scène doit avoir un caractère mystique, mais les personnages doivent bien comprendre qu'ils sont là en présence de tous les morts du foyer Parthas. Crétier lève la tête avec appréhension, en attente.

C'est maintenant aux personnages de décider : ils pourront commencer à discuter avec Crétier, mais celui-ci rejette toute responsabilité dans cette affaire. Il ira jusqu'à utiliser l'excuse habituelle dans ce genre de situation : " je ne savais rien : ce sont mes employés qui gèrent tout ". Quoi qu'il en soit,

on remarque aisément que Crétier n'a pas la conscience tranquille. Si la conversation s'éternise, le personnage qui porte une arme (probablement dérobée à Gurt ou à ses sbires) ressent une violente douleur au niveau de la tête. Il se sent forcé de tuer Crétier.

Les personnages devront maintenant faire un choix : seront-ils assez poussés par la haine pour abattre Crétier comme un chien ? Ou essaieront-ils de lutter contre cette haine en repoussant les fantômes ? Examinons les deux fins possibles :

- ils tuent Crétier. Immédiatement, les fantômes disparaissent dans un envol d'âme somptueux. Mais à leur place, ils laissent les flammes du brasier qu'ils ont gardé pour cette occasion. La maison prend feu, et le cadavre de Crétier subit une sorte de combustion spontanée qui ne laisse rien de l'homme d'affaires. Les personnages doivent quitter la villa avant de périr à leur tour, à moins que ce ne soit justement ce qu'ils recherchent.

- Ils luttent contre les fantômes. Le combat doit être un combat de volonté de forte intensité. Vous pouvez utiliser des règles de combat mental, mais dans tous les cas, la lutte sera âpre. Les fantômes essaieront par tous les moyens de prendre le contrôle des individus armés. Même s'ils remportent le combat - ce qui sera très difficile - il leur restera à savoir ce qu'ils vont faire de Crétier.

Et maintenant ?

Les personnages seront peut-être surpris d'être encore en vie : celle-ci ne tenait en effet qu'à la haine des sans-abri décédés. Ce que les joueurs ignorent, c'est qu'il y a d'autres forces dans le monde des ténèbres. Des forces toujours intéressées par des combattants à cheval sur les deux mondes... Ces forces sont au nombre de deux, et il suffit de savoir qu'elles sont antagonistes pour se rendre compte à quel point elles étaient intéressées par le combat final. C'est l'une d'entre elles qui a remplacé la haine, comme moteur de vie. Mais cela, les personnages ne le savent pas. Pas encore...