

# Julie

Un scénario pour le Monde des Ténèbres par Etienne Goos



AVANT-PROPOS.....	3
LE POUVOIR DE L'AMOUR.....	3
SYNOPSIS.....	4
LEVER DE RIDEAU.....	4
LE PIRE N'EST QU'A VENIR.....	4
L'ENQUETE.....	5
LES PIÈCES DU PUZZLE.....	6
L'AMOUR ENFIN AVOUÉ.....	6
PRISE DE CONSCIENCE.....	6
CONCLUSION.....	7

## Avant-propos

Ce scénario n'est, au fond, qu'une classique histoire de fantôme. Une âme de parvient pas à trouver le repos après sa mort, et les personnages se doivent se découvrir ce qui l'empêche de quitter le monde des mortels afin de la libérer. Ce scénario se veut différent dans ses thème et ambiance, cependant. Le thème de ce scénario est l'amour impossible. Si l'amour est sans doute la plus belle chose au monde, ce scénario met en avant les côtés sombres du sentiment, la douleur et la souffrance qu'il peut causer. De ce thème découle l'ambiance du scénario : elle se veut triste et mélancolique. S'il s'agit bien d'un scénario d'horreur, son but est moins d'effrayer les joueurs que de les attrister, de les faire compatir au sort de Julie Connelly, de leur faire comprendre à quel point la souffrance causée par un amour impossible peut être grande. Lorsque vous ferez jouer ce scénario, gardez cette ambiance à l'esprit. Bannissez autant que possible l'humour. Si vous jouez en musique, ne passez que des morceaux tristes. Vous pouvez pour une fois sortir des habituelles bandes originales de films d'horreur pour puiser dans votre répertoire de chansons. Des artistes comme Damien Rice ou Rufus Wainwright feront parfaitement l'affaire, par exemple.

Toujours afin de renforcer l'ambiance du scénario, nous vous conseillons de placer l'action en toute fin d'été. Cette histoire est la triste fin d'une vie qui aurait pu être belle. Un bel été qui s'achève par un septembre pluvieux est parfaitement en adéquation avec l'histoire que vous allez raconter.

Une dernière note : ce scénario peut être joué dans n'importe quel environnement. Les personnages sont dotés de noms anglophones, mais en leur donnant une autre consonance, vous pourrez placer l'action du scénario n'importe où dans le monde. Il n'est pas non plus lié à une époque. En modifiant quelques détails, vous pourrez l'adapter à l'époque que vous aurez choisie, que ce soient les années 20, la Chine antique ou un monde imaginaire.

## Le pouvoir de l'amour

Juste avant de choisir la facilité en se suicidant, Julie Connelly avait le cœur brisé, broyé même. Mariée, mais amoureuse d'un autre homme, elle ne supportait plus de ne pouvoir vivre cet amour au grand jour. Elle ne supportait pas non plus sa faiblesse qui l'empêchait à la fois d'avouer ses sentiments et de quitter son mari. Julie détestait sa vie, et en était venu à se détester elle-même. Au bout du rouleau, elle écrasa volontairement sa voiture contre un arbre un soir d'été.

Sur le chemin vers l'au-delà, elle comprit rapidement qu'elle ne passerait pas de l'autre côté pour y trouver le repos. Son amour pour Ryan Beckett était trop fort, et ne souffrait pas de rester inavoué. De plus, elle fut choquée de découvrir que son entourage croyait à une mort accidentelle. Or, son suicide était supposé convoier un message : elle voulait que son mari John comprenne qu'elle n'aimait plus sa vie. Mais il n'avait rien compris, et continuait de croire en leur idylle éternelle.

Julie Connelly est donc devenue un fantôme. Sans repos, il lui fallait avouer son amour à Ryan et faire comprendre à John qu'elle ne l'aimait plus. Sans cela, elle souffrirait pour l'éternité.

### *Une classique histoire de maison hantée...*

Julie Connelly, devenue un revenant, voit sa souffrance décuplée. Invisible aux mortels, elle comprend qu'elle peut maintenant vivre avec Ryan, d'une certaine façon. Elle « s'installe » donc chez lui, hantant sa maison.

Ce qu'elle ignore, c'est que Ryan et son épouse Diana ont quitté la maison tout récemment. Ils ont déménagé dans une autre ville. Lorsque Julie découvre qu'elle est maintenant dans l'impossibilité de voir Ryan, elle sombre définitivement dans la folie. N'ayant nulle part d'autre où aller, elle décide de rester dans la maison et de faire souffrir ses nouveaux occupants, en espérant qu'ils lui viennent en aide.

## Synopsis

Lors d'une première soirée dans la maison, les personnages des joueurs (PJ) sont témoins de phénomènes étranges. Dès cet instant, la maison, puis le voisinage en entier, va progressivement subir les manifestations de la frustration de Julie Connelly. Les PJ devront donc comprendre qu'il s'agit d'un fantôme, découvrir son identité et enquêter afin de comprendre le fin mot de l'histoire. Enfin, ils devront permettre au fantôme de Julie, d'une part, d'avouer ses sentiments à Ryan et d'autre part de faire admettre à John qu'elle s'est suicidée.

## Lever de rideau

Les PJ incarnent les nouveaux occupants de la maison de Ryan. Qu'ils soient un couple qui invite quelques amis, ou un groupe de jeunes qui louent la maison pendant leurs études a peu d'importance. L'action commence lors d'une soirée où tous sont réunis dans la maison pour fêter leur arrivée.

## Manifestations

La soirée bat son plein, le dîner est excellent, le vin coule à flots, la bonne humeur est générale. Cependant, au fur et à mesure de la soirée, placez quelques faits étranges, soit pour le groupe au grand complet, soit pour un personnage seul (lorsqu'il se rend aux toilettes, ou dans la cuisine). Voici quelques exemples de manifestations causées par Julie Connelly. Vous pouvez en créer d'autres, mais évitez de tomber dans le gore et le spectaculaire. N'oubliez pas l'ambiance du scénario !

- Une statuette semble pleurer. En effet, le liquide qui recouvre ses joues est salé.
- Une gorgée de vin a tout à coup un goût horrible. Si on goûte à nouveau dans le verre, le vin est normal.
- Un personnage semble entendre des sanglots dans la chanson qui passe en ce moment à la radio. S'il tente d'écouter mieux, ils disparaissent.
- Une photo accrochée au mur semble changer. Pendant un instant, on y voit un couple (Ryan et Diana). Un examen de la photo ne donne rien.

- La même photo, plus tard dans la soirée : le couple apparaît, mais la femme n'est plus la même. Il s'agit de Julie. De nouveau, examiner la photo de plus près ne donne rien.

- Une odeur de brûlé provient de la cuisine. Lorsqu'on s'y précipite, il n'y a rien de spécial.

## Une nuit difficile

Après cette soirée étrange, ceux qui dorment dans la maison se sentent très mal. Ils ont le cœur serré, comme victimes d'un grand chagrin. Lorsqu'ils commencent à somnoler, ils croient entendre des sanglots. Leurs rêves sont tristes : quittés par leur conjoint, mort violente d'un proche, etc.

## Le pire n'est qu'à venir

Le fantôme de Julie voit sa frustration grandir avec le temps. Elle sent qu'elle a besoin d'aide, et en même temps ressent une haine grandissante pour les vivants qui peuvent encore vivre leur bonheur. Ce mélange de sentiments va provoquer des manifestations étranges dans la maison et le voisinage. La violence et le côté effrayant va augmenter au fil des jours, jusqu'à pousser les PJ à agir. Personne parmi les autorités ne voudra croire à une histoire de maison hantée, les PJ devront donc prendre des initiatives pour résoudre le problème.

Vous trouverez ci-dessous des idées de manifestations qui pourront se dérouler à partir du deuxième jour :

**Jour 2 :** La maison est envahie de courants d'airs qui font claquer les portes, et ce même si on prend bien soin de fermer portes et fenêtres.

**Jour 3 :** La température dans la maison est toujours fraîche, même si on augmente le chauffage. On a toujours l'impression d'avoir froid.

**Jour 4 :** Radio et télévision fonctionnent mal. On croit entendre des sanglots, ou une voix murmurer « Ryan » dans la radio. La télévision montre, dans ses parasites, un visage d'homme. Les PJ qui ont acheté la maison pourront reconnaître l'ancien propriétaire.

A partir de cette nuit, il est impossible de trouver le sommeil dans la chambre où dormaient Ryan et Diana. Les personnes qui tentent de dormir là sont assaillies de cauchemars et se sentent profondément malheureuses.

**Jour 5 :** Il pleut sur la région, un phénomène tout à fait naturel. Mais la pluie semble plus forte et plus froide autour de la maison. Même lors des éclaircies, le soleil ne semble jamais éclairer la maison. Un nombre incroyable de mauvaises herbes, comme des chardons, pousse dans le jardin. Tous les aliments stockés dans la maison pourrissent en quelques heures.

**Jour 6 :** La peinture des murs s'écaille, laissant comme des cicatrices béantes. D'autres murs se couvrent d'humidité. Il s'agit de larmes. Certains objets semblent changer de place. L'eau qui coule des robinets est saumâtre, la tension d'électricité est erratique.

## L'enquête

Avec tant de phénomènes étranges, il faut espérer que les PJ prendront tôt ou tard l'initiative de chercher une explication. Même les plus sceptiques devraient penser que la maison est hantée. Une fois ce constat admis, ils devront mener l'enquête pour découvrir la vérité. Il est bien impossible de prévoir toutes les actions des joueurs, nous nous bornerons donc à décrire les différentes pistes qu'ils pourront suivre.

### *Quelques recherches*

Les PJ pourraient faire des recherches, sur internet ou en bibliothèque, sur les cas de maison hantée. La théorie la plus répandue est que les fantômes ne trouvent pas le repos car quelque chose les rattache toujours au monde des vivants. La plupart du temps, il s'agit d'une action inachevée. Pour libérer un fantôme, il faut l'aider à conclure les actions inachevées de sa vie. C'est par exemple la théorie utilisée pour les films « le Sixième Sens » ou « Hypnose ».

### *Consulter un medium*

Par les petites annonces, ou encore une fois par internet, les PJ peuvent prendre rendez-vous avec un medium. Ces gens, forcément peu sceptiques, confirmeront rapidement la théorie de la maison hantée. S'ils peuvent y passer un peu temps, ils affirmeront que l'esprit qui hante la maison est plus malheureux que malveillant. Il apparaîtra aussi clairement qu'il s'agit d'un « jeune » fantôme, que la maison n'est pas hantée depuis très longtemps. Il s'agit très certainement d'une personne morte récemment.

### *Une séance de spiritisme*

Qu'ils veuillent la conduire eux-mêmes, où qu'ils utilisent l'aide d'un médium, les PJ voudront peut-être tenter d'entrer en contact avec le fantôme par l'entremise d'une séance de spiritisme. A vous de bien insister sur l'ambiance d'un tel moment. N'oubliez pas que Julie Connelly est frustrée, soumise à un stress énorme. Elle ne réagira pas trop positivement à la séance. Elle ne pourra communiquer que par signes et symboles, mais ne pourra pas parler. Les PJ voudront peut-être utiliser un Ouija, mais cela fonctionnera mal. Evitez de donner aux joueurs le fin mot de l'histoire par l'entremise de Julie.

### *Les anciens propriétaires*

En tant qu'acheteurs de la maison, les PJ pourront sans doute retrouver la trace de Ryan Beckett et Diana Sterling. Ils habitent maintenant à une centaine de kilomètres de là. Ils refuseront de croire à une histoire de fantôme. Il faudra insister lourdement pour les faire revenir dans leur ancienne maison. Pourtant cela permettra de prouver qu'ils sont liés à cette histoire. En effet, une fois dans la maison, Diana est victime d'agressions de la part de Julie: un vase lui tombe sur les pieds, sa chaise craque, elle saigne du nez, etc. Quant à Ryan, il se sent étrangement bien.

Ryan et Diana, si on aborde le sujet, confirmeront qu'une de leurs connaissances est morte récemment: Julie Connelly. Elle participait aux mêmes cours de Yoga que Ryan. Il confirmera qu'ils s'entendaient bien, mais n'imaginera pas que Julie puisse avoir eu de réels sentiments pour lui. Cependant, s'il est consulté en l'absence de sa femme, Ryan indiquera que Julie avait plusieurs fois proposé d'aller boire un verre après la séance. Il avait accepté une fois, ils avaient passé un bon moment, mais ne voyait ça que comme une amitié. En insistant un peu, il pourrait révéler qu'il avait cru percevoir quelques regards plus que tendres de la part de Julie, mais il n'y avait pas vraiment porté attention.

Le couple pourra également indiquer que Julie est décédée lors d'un accident de voiture, il y a quelques semaines. Elle a laissé derrière elle un mari qui vit toujours seul dans leur maison.

### *John McPherson*

Le mari de Julie vit toujours dans la maison qu'il occupait avec elle il y a encore un mois. La

maison est en vente, mais n'a pas encore trouvé acquéreur. John est un homme abattu. Il sera assez réfractaire à l'idée de parler de sa femme décédée à des inconnus. Au bout du rouleau, il retiendra difficilement ses larmes à l'évocation de l'accident de sa femme.

Il connaît Ryan et Diana, mais de très loin. Il les avait rencontrés à plusieurs reprises, notamment au dîner annuel du club de yoga de sa femme, mais sans plus.

Si les PJ y pensent, il confirmera qu'elle avait un ordinateur personnel. Il n'a pas pu l'allumer depuis sa mort, car il ne connaît pas le mot de passe. Un joueur inspiré pourrait penser que le mot de passe est Ryan. Il aurait raison. Hélas, pas de journal intime sur le PC, mais pas mal de photos de Ryan. La plupart sont basées sur des photos de Ryan et Diana que Julie a recadrées afin de ne garder que le visage de son amour secret.

### *Le lieu de l'accident*

John pourra indiquer le lieu de l'accident de Julie. Les PJ n'y découvriront qu'un bouquet de fleurs posé aux pieds d'un arbre, dans une large ligne droite dégagée. Le soir de l'accident, il ne pleuvait pas, le trafic était normal, l'éclairage public fonctionnait.

S'ils ont abusé de la patience de John, les PJ pourront retrouver quelques détails dans les archives du journal local. L'article indiquera que la conductrice ne portait pas sa ceinture de sécurité et que la police avait évalué la vitesse du véhicule lors de l'impact à plus de 140 kilomètres à l'heure. Le journaliste indique également l'absence de traces de freinage. Mais comme la famille a indiqué que la victime n'avait aucune intention de se suicider, puisqu'elle avait par exemple le projet d'avoir un enfant dans un avenir très proche, la police a conclu à un simple accident.

## Les pièces du puzzle

S'ils conduisent leur enquête sérieusement, les PJ devraient rapidement comprendre que Julie était amoureuse de Ryan, et que sa souffrance l'a poussée au suicide. Il est plus que probable que les PJ imagineront qu'il suffira de permettre à Julie de révéler son amour à Ryan pour la libérer. Ils seront alors surpris de voir que les manifestations continueront. En effet, elle doit aussi faire admettre à John qu'elle s'est suicidée avant de trouver le repos.

## L'amour enfin avoué


Alors comment permettre à un fantôme d'avouer son amour à un vivant ? La première chose, c'est de faire revenir Ryan dans son ancienne maison, et ce sans son épouse. Les PJ ne devraient pas réellement s'en mêler. Si vous voulez faire planer le mystère, laissez Ryan passer une nuit seul dans la maison. Le lendemain, c'est fait. Il est profondément touché par l'amour de Julie, ça transforme sa vie à jamais. Comment s'est passée la communication ? Personne n'a besoin de le savoir.

Mais les joueurs seront peut-être peu friands d'une telle solution. S'ils veulent s'impliquer, alors laissez-les imaginer tous les stratagèmes. Si vous pensez qu'une de leurs idées vaut la peine et qu'elle colle bien à l'ambiance du scénario, allez-y. Que ce soit une nouvelle séance de spiritisme, de l'appel à un médium, ou autre chose.

## Prise de conscience

Nous l'avons dit, il est fort probable que les PJ, une fois qu'ils auront permis à Julie d'avouer son amour à Ryan, se croiront débarrassés du problème. Or il n'en est rien. Malgré cela, les manifestations continuent, devenant même plus violentes avec le temps.

Julie ne veut plus communiquer avec John. Elle veut le sortir de son existence, pour ne garder que le souvenir de Ryan. Cela signifie que laisser John seul dans la maison ne mène à rien. La meilleure solution consiste à amener John dans la maison, et, par le dialogue, à lui faire admettre que Julie, la femme qu'il a toujours aimé, s'est suicidée car elle ne l'aimait plus et était tombée éperdument amoureuse d'un autre homme. Ceci est un pur moment de *roleplay*, aucune règle ne peut aider les joueurs. A vous de



conduire ce dialogue de manière à le rendre émouvant. Il est évident que John aura de lourdes réticences à accepter ces révélations, mais il finira par céder. S'il ne craque pas, Julie se manifesterá violemment. Face à l'évidence, John s'effondrera en larmes et quittera la maison sans un regard.

## Conclusion

Une fois l'amour avoué, et le suicide accepté, Julie Connelly est soulagée. Enfin libre de trouver le repos, elle passe « de l'autre côté » le cœur soulagé.

Ryan et Diana continueront leur vie de couple en parfaite harmonie, fondant une famille rapidement. Ryan n'oubliera pourtant jamais Julie, qui l'aimait tant qu'elle ne put même pas mourir.

Quant à John, il ne s'en remettra pas. Il ira volontairement percuter le même arbre que Julie avec sa voiture après avoir incendié leur maison. Son histoire touchante sera largement évoquée dans la presse, ce qui permettra aux joueurs de percevoir la dernière note, très amère, de cette histoire...