

Jeu De Rôle : La maison Lowens

One shot – Enquête – Horreur (16+)

Sommaire

Le pitch	3
Notice	3
Conseils	3
Système de jeu	3
Le scénario	4
Introduction	4
L'histoire de la maison Lowens	4
La famille Bertrand	4
La petite Céline	4
Les personnages	5
Personnages joueurs (PJ)	5
Personnages non joueur (PNJ)	5
Commencement de la partie	6
L'arrivée au village	6
Chez le vieux Maximilien (optionnel)	6
La maison – Indices	7
Extérieur	7
Intérieur	7
Monstre(s)	10
Le Rejeton	10
L'Abomination	10
Fuir ou combattre	11
Annexes	12
Aide	12
Le résumé	12
Récapitulatif des noms	12
Liste des lieux	12
Cartes	13
L'extérieur de la maison	13
Le Rez-de-chaussé	13
Le premier étage	14
La cave	14
Fiches personnages	15
Loïc – le leader	15
Frédéric – l'artiste	16
Charles – le suiveur	17

Le pitch

Trois jeunes adultes se retrouvent enfermés dans une maison récemment abandonnée. À eux d'en découvrir les secrets... et d'en ressortir vivant.

Notice

- Conseils :

- **Déconseillé** pour les parties d'initiation.
- **16+** : ce scénario se veut **horrifique** (et un peu cliché), âmes sensibles, vous voilà prévenus.
- Prévu pour **une séance de 1 à 2 heures** avec une équipe de **2 à 3 joueurs + maître du jeu (MJ)**. Dans une partie à 2 joueurs, le MJ est invité à incarner l'un des 3 personnages.
- Utilisation du **D100** recommandée (un dé 100 pour les dizaines et un dé 10 pour les unités).
- **Inspiré** par l'univers de Lovecraft, le scénario prend toutefois quelques libertés.
- Recommandation pour la **musique** d'ambiance (optionnel) : playlist de **Cryo Chamber**.

Rappel : Ce document a pour objectif de vous aider dans votre partie en vous donnant le squelette d'une histoire, n'hésitez pas le **modifier**.

- Système de jeu :

- Les règles sont **simplifiées** pour s'adapter au format **One Shot**.
- Le document contient des **fiches personnages préfabriquées** afin de gagner du temps. (voir Annexe). Les joueurs sont libres de décrire physiquement leurs personnages en début de partie.
- Les statistiques vont de **1 à 100**. Lorsque le joueur veut effectuer une action, il (ou le MJ) jette 1D100. Si le résultat est **inférieur à la caractéristique**, c'est **une réussite**, si le résultat est supérieur, c'est un échec. Un jet de 1 à 5 représente un **succès critique** alors qu'un jet de 95 à 100 représente un **échec critique**.
- La **Santé Mentale** (San) est une statistique qui **diminue** avec chaque test. Lors d'une confrontation avec l'étrange, si le personnage échoue son jet, il perdra d'avantage de santé mentale. Vous pouvez imposer **des folies** à vos joueurs sous un certain seuil de Santé mentale (50/70, 30/70, 10/70) ou les laisser décider eux-même des conséquences négatives sur leurs personnages.
→ Exemples de folies : paranoïa, lâcheté, addiction, claustrophobie, curiosité.

Le scénario

- Introduction :

Cette histoire se déroule en Octobre 2020, non loin de Rennes. Loïc, Frédéric et Charles, trois étudiants en école de journalisme, se rendent dans le petits village de Noyal. Selon Alex, une connaissance de Loïc, une maison y aurait était récemment abandonnée, selon toute vraisemblance, dans la précipitation. Qui sait, ça pourrait faire un bon papier.

- L'histoire de la maison Lowens : Mon voisin est un cultiste :

La famille Lowens, anciennement prestigieuse, quitta l'Angleterre au court du XIX^{ème} siècle, mettant ainsi fin à une vague de meurtres inexplicés qui sévissait dans la région. Ils s'installèrent en France, aux abords d'un petit village éloigné de tout, où il firent ériger une grande maison. Le lieu était plus propice à leurs sombres activités. Les décennies passèrent sans réels incidents notoires, hormis quelques disparitions, assez espacées dans le temps pour ne pas éveiller trop de soupçons.

En 1883, le jeune Antone hérita de la maison, et avec elle, d'un mystérieux ouvrage. Fasciné, et comme ces ancêtres avant lui, il se livra corps et âmes à l'étude du journal, faisant fi de toute prudence. Il tua tant et si bien que les rangs du village se clairsemèrent et qu'une enquête fut ouverte. Les pistes convergèrent et la police arriva à la maison Lowens. La confrontation y fut violente, un agent perdit la vie et Antone, gravement blessé, échappa aux officiers. La maison fut fouillée, des traces de sang, bien trop nombreuses, y furent découvertes, mais aucun corps. C'est dans une pièce secrète, taillée à même la roche au fond de la cave, que le seul héritier des Lowens rendit son dernier souffle. Il mourut, jurant de revenir se venger du village qui avait causé sa perte.

- La famille Bertrand : Une histoire d'adultère :

En Août 2020, le couple de Pierre et de Marie-Louise Bertrand, qui battait de l'aile, emménagea dans l'ancienne maison des Lowens. Le prix, relativement abordable en raison de la réputation de l'endroit, représentait tout de même une coquette somme dont la jeune famille devait maintenant s'acquitter. Ils espéraient, avec se nouveaux départ, pouvoir donner à leur petite fille Céline une vie plus heureuse... mais les vieilles habitudes ont la vie dure. Le bâtiment vétuste demandait trop d'efforts pour être remis à neuf par deux personnes. Pierre, las de son travaille dans la maison comme à l'usine, se remis à boire malgré ses promesses.

Mairie-Louise, quant à elle, était prise d'horribles cauchemars depuis son arrivée. La qualité de ses tableaux en souffrit, réduisant encore les maigres revenus du foyer. Elle contacta Alex, le dealer du village, dans l'espoir de pouvoir se procurer de quoi trouver le sommeil. Ils entamèrent une liaison, se voyant à la maison lorsque la petite était à l'école et l'époux à l'usine. Toutefois, Pierre commençait à avoir des soupçons et les tensions se faisaient plus nombreuses chez les Bertrand.

- La petite Céline : Quand la naïveté rencontre l'occulte :

Papa et Maman n'arrétant pas de se disputer, la petite Céline, âgée de 8 ans, se décida à explorer la maison toute seule. Elle fit alors la rencontre du fantôme d'Antone Lowens, se dernier se faisant passer pour son ami imaginaire. Il la guida jusqu'à la pièce secrète et jusqu'au grimoire.

Sous ses directives, elle réalisa un rituel qui invoqua... une petite plante. Avec le temps, le parasite se développa, et prit, à l'insu de tous, le contrôle de la maison. Il enferma la famille et commença à les dévorer. Le père, s'acharnant sur la porte à la hache, fut le premier à mourir. Le chien réussi à s'enfuir avant que la petite l'ouverture ne se referme. La mère mourut dans le grenier en cachant Céline, encore en vie, dans un placard.

Les personnages

- Personnages joueurs (PJ) :

Loïc/Lois, 22 ans.

- Loïc est le **leader** du groupe. Il est étudiant en école de journalisme. Il a bon fond, est courageux et un peu tête brûlée. Il cherche un **scoop** qui pourrait **lancer sa carrière**.
- Points forts : son **charisme** et sa faculté à **trouver des objets cachés**.
- Relations : Il est ami avec Frédéric, un peu moins avec Charles. Il s'entend très bien avec un **Alex**, un dealer, qui, après avoir eu problèmes avec la police, a déménagé dans un petit village paumé.
- Son secret : Il fume du **cannabis**. Ses parents l'ont **mis à la porte** à cause de ses résultats scolaires.

Frédéric, 21 ans.

- C'est l'**artiste** du groupe. Il étudie pour devenir reporter-photographe plus par passion pour l'art que par amour du journalisme.
- Point fort : son **intelligence**.
- Relation : Il est ami avec Loïc, qu'il considère comme un vieux pote, et Charles, qu'il défend comme son petit frère.
- Son secret : Il cache son **daltonisme** de peur que cela ne l'empêche de réaliser son rêve.

Charles/Charlie, 20 ans.

- C'est le petit dernier du groupe, celui qui **suit le mouvement**. Il étudie le journalisme sans réelle conviction. Il est assez **lâche**.
- Point fort : sa **dextérité**.
- Relations : Il apprécie autant Loïc que Frédéric, même s'il le montre peu.
- Son secret : Il est sûr d'avoir vu des **fantômes** dans sa jeunesse et il en est maintenant terrifié.

- Personnages non joueur (PNJ) :

Alex, 25 ans.

- Il fait pousser et vend diverses drogues, notamment du cannabis. Il habite le village de Noyal depuis 2 ans, ayant quitté Rennes suite à une altercation avec la police locale.
- C'est l'amant de Marie-Louise Bertrand.
- Il tient à sa petite vie tranquille, à son commerce et à Marie-Louise (dans cet ordre), c'est pour cela qu'il fuit la police comme la peste.

Maximilien, 80 ans.

- Il vit dans une petite bâtisse entre le village et la maison des Bertrand, il connaît la région.
- Les joueurs peuvent le convaincre de venir les aider (charisme). Il peut même intervenir durant la partie pour voir ce qui se passe dans la maison des Bertrand.
- Enfin, un si un PJ meurt trop vite, le vieux Maximilien peut servir de personnage de remplacement. Ses caractéristiques sont très basses, il a 20 en tout mais 75 en intelligence.

Céline, 8 ans.

- La petite fille des Bertrand. Elle est cachée dans le grenier de la maison.
- Elle est très instable après avoir été témoin de la mort de ses parents. Elle peut soit écouter et aider les PJ, soit écouter son ami imaginaire, le fantôme d'Antone. Elle connaît assez bien le grimoire, l'ayant utilisé pour le rituel d'invocation.
- Elle peut servir de PJ de remplacement en cas de mort. Elle a 20 en tout et 70 en dextérité et TOC.

Le commencement de la partie

- L'arrivée à Noyal :

L'arrivée dans le petit village se fait en voiture, un samedi d'Octobre, en milieu d'après midi.

Les PJ ont rendez-vous chez Alex, l'ami de Loïc, qui va leur donner plus d'explication sur leur "mission". Alex cache des informations, et il n'est pas très bon à ce jeu. Il a le regard fuyant et il s'emmêle dans son récits.

-La version d'Alex : Il faisait son jogging comme tout les jours, tôt le matin, dans les bois. En arrivant devant la maison des Bertrand, il a vu que la porte était grande ouverte. Cela ne l'a pas inquiété plus que ça. Mais au soir, quand il est repassé, la porte était restée telle quelle. Il ne veut pas inquiéter ma police, c'est sûrement rien... On est dans un petit village tranquille après tout.

- La vraie version : Alex a une relation avec sa cliente Marie-Louise Bertrand. Ça fait deux jours qu'il essaye de la joindre sur son portable mais elle ne répond pas. Il craint que son marie n'ai tout découvert et se soit débarrassé de sa femme avant de s'enfuir. Pas assez courageux pour entrer dans la maison lui même, il refuse d'appeler la police qui pourrait ruiner son petit commerce en cas d'enquête.

Avant de partir, Alex donne discrètement un petit sachet de cannabis à Loïc pour le service qu'il lui rend.

Si les PJ insistent pour interroger les habitants, les seuls informations qu'ils pourront obtenir sont :

- La maison à mauvaise réputation.
- Les Bertrand ont emménagé il y a de cela deux mois
- S'ils veulent en savoir plus, ils peuvent aller voir le vieux Max.

- Le vieux Maximilien :

Alors qu'ils conduisent, le MJ peut demander ce que les personnages ont pris en terme d'équipement (dans la limite du raisonnable). Ils ont d'office des lampes et au moins un appareil photo professionnel, probablement celui de Frédéric.

Sur la route qui mène à maison des Bertrand, les PJ passent devant une vieille bâtisse. Ils peuvent choisir de s'y arrêter. Le jardin n'est pas entretenu et le bois de la maison s'effrite, mais le lieu semble habité. Sur la boîte aux lettres n'est lisible que le prénom à moitié effacé, Maximilien.

Après avoir sonné, et après avoir attendu 2 solides minutes, le vieux Max arrive. Il doit avoir 80 ans, il est presque sourd et tremble comme une feuille. Il peut inviter les joueurs à l'intérieur et leur proposer du thé (il oubliera bien sûr le thé et servira de l'eau chaude). Tout est vieux et plein de poussière. Il a une vieille carabine au dessus de la cheminée.

Les informations qu'il peut donner :

- La maison fut abandonnée et personne ne voulut la racheter, enfin, jusqu'à récemment. D'aucuns disent même que le fantôme de l'ancien propriétaire hanterait les lieux.
- Il y a bien longtemps, il y eu des disparitions au village.
- Il ne sais pas grand chose sur les Bertrand.
- Il peut aller chercher une vieille page de journal au sujet de la fusillade de 1884.

"Fusillade à la maison Lowens.

Le 12 juillet 1884 au soir, des coups de feu se firent entendre dans le petit village de Noyal. Un officier de police fut tué en pleine perquisition de la maison d'Antone Lowens. Ses collègues répliquèrent et blessèrent le forcené mais il parvint à s'échapper. Des battus furent organisé mais le dernier fils des Lowens reste toujours introuvable."

La maison – indices

- Extérieur :

Les PJ arriveront soit en début de soirée, soit en fin d'après midi, selon le temps qu'ils ont perdu. Les portables captent très mal, passer un appel sera difficile (un mot sur trois est compréhensible).

Le bâtiment est une vieille maison de maître marquée par le temps, un gros cube en briques oranges avec de grandes fenêtres. Au premier coup d'œil, l'on devine un rez-de-chaussé, un étage et un grenier. Hormis les arbres de la forêt qui entourent le jardin, la maison semble être éloignée de tout. Les alentours sont très calmes. Il n'y a aucune clôture délimitant le domaine. La porte de la maison est grande ouverte. Dans la propriété se trouve une cabane de jardin, un puits ainsi qu'un garage séparé de la maison et qui semble assez récent. Une silhouette à la fenêtre disparaît. Les fenêtres sont couvertes de petites vignes (TOC)

- Devant la maison, une vieille Twingo verte. En la forçant/crochetant (force/dextérité), on peut y trouver des cigarettes, le permis et la carte grise de Pierre Bertrand. Un ticket de caisse s'est glissé sous le tapis, on peut y lire l'achat de nombreuses bouteilles d'alcool (TOC).

- La cabane de jardin est un peu branlante. Elle est pleine d'outils et d'objets : sécheurs, râtaux et pelles, bouteilles d'alcool (TOC), jerricans d'essence presque vides et produits d'entretiens (désherbants). Près d'un tas de bois, les joueurs peuvent également trouver une hachette pouvant servir d'arme (TOC).

- Le puits est vide, quelque chose brille au fond sous la lumière des lampes. Il est possible de descendre avec une vieille échelle (dextérité) pour trouver un franc qui date des années 1830.

- En regardant la maison attentivement (TOC), de la mousse et de petites vignes poussent en grande quantité sur les murs. On a essayé d'en retirer, voire d'en brûler, comme en témoigne les traces sur le sol. Au toucher, la mousse est étrangement spongieuse. Si elle est brûlée, elle libère des spores.

- Événement : un buisson bouge. Si les PJ s'en rapprochent, ils trouveront un chien terrifié. C'est un Cocker brun, sur son collier est écrit "*Noisette*". Il a des marques de brûlure sur tout le corps. Il est possible de le ramener dans la voiture (charisme). Il ne rentrera pas dans la maison.

- Le garage est fermé à clef, cette dernière est cachée dans un pot de fleur (TOC). Les joueurs ont la possibilité de crocheter/forcer la porte (dextérité/force). Ils peuvent aussi se faire la courte échelle pour passer par une fenêtre qui est restée ouverte.

À l'intérieur, une Dacia rouge, elle n'est pas fermée. C'est la voiture de Marie-Louise. Il y a des livres pour enfant sur la banquette arrière. Les habitants seraient partis sans voiture ?

Dans la petite pièce, on peut sentir une vague odeur de cannabis (Intelligence). Derrière un tas de pneus, une culotte rose semble avoir été oubliée (TOC).

- L'intérieur :

Si les PJ prennent des photos, ils peuvent y apercevoir des silhouettes vagues. Ils peuvent essayer de communiquer avec les esprits en faisant du spiritisme, ils entreront soit en contact avec le fantôme d'Antone, qui est hostile, soit avec l'esprit des victimes, qui peuvent donner des indices sur ce qui leur est arrivé : ils ont été kidnappés et enchaînés dans une cave. Après avoir été témoins de rituels étranges, ils se sont réveillés dans un endroit de cauchemars.

Rez-de-chaussé

Le hall :

- L'électricité ne marche pas, il faut remettre le courant (le panneau électrique est à la cave).
- La maison a une odeur étrange, mais pas désagréable, proche de l'ammoniac.
- La porte semble avoir été réparée, le bois n'est pas exactement de la même couleur (TOC). On remarque des entailles faites à la hache. De petites vignes ont poussées sur toute la porte (TOC)
- Des marques de brûlure colorent le sol.

La cuisine :

- C'est une pièce normale, avec une gazinière. Les PJ peuvent y trouver couteaux, amulettes, etc...
- Le frigo est vide. Deux post-it sont collés dessus : un rappel pour une rendez-vous avec un plombier dans 2 jours et un autre, déjà passé, faisant mention d'un électricien.

Le cellier :

- Pièce fraîche, à la porte épaisse, sans aucune fenêtre et pleine d'aliments.
- Les joueurs peuvent y prendre une collation, toutefois, aucune trace d'alcool.

Le salon - salle à manger :

- La cheminée n'a pas été utilisée depuis longtemps. Il reste une bûche dans l'âtre. Le conduit est obstrué par de la mousse et des vignes, les mêmes qu'à l'extérieur de la maison.
- Quelqu'un dormait sur le canapé, en témoigne la couverture roulée en boule et le coussin un peu jaunis. Une flasque est cachée dans un faux livre, sous le canapé (TOC).
- Le téléphone fixe fonctionne uniquement si le courant a été remis. Deux messages sont enregistrés, un message du banquier demandant à Pierre Bertrand de le rappeler. Le deuxième est un son strident, probablement un problème technique. La télévision ne montre que de la neige.

Premier étage

La chambre de Céline :

- Sur la porte, le signe, fait main, adultes interdits.
- La pièce est une chambre de petite fille ordinaire. Des jouets sont au sol dans un bazar relatif.
- Un petit bureau sur lequel on peut trouver, entouré de crayons de couleur, des dessins. Le crayon rouge n'est pas là (intelligence). Les dessins représentent la petite fille avec ses parents... et une ombre qui la suit.
- Un grimoire est caché sous le lit. Il est très vieux, la couverture est en cuire, il n'y a ni titre, ni auteur. En l'ouvrant, les lumières vacillent. Le lire demande du temps (intelligence + San). C'est un livre occulte écrit dans une langue que personne ne reconnaît. Dans la marge, des notes ont été prises, avec plusieurs écritures différentes, certaines plus ancienne que d'autre. Si ces commentaires sont exactes, le livre est rempli de divers rituels très détaillés pour communiquer avec quelque chose ou pour faire venir ce quelque chose dans notre monde.
- Une téléviseurs pourra s'allumer, même sans courant, sur de la neige. Des voix pourront être devinées "*Partez*".

La chambre des parents :

- Elle est neutre et austère. On y trouve des pilules pour dormir, une alliance et la clef du grenier.
- Le PJ peuvent dormir, ils feront des cauchemars et entendront quelque chose dans les couloirs.
 - Un petit cadre est retourné face contre la table de chevet, de manière à ne pas voir la photo qu'il contient. En le prenant, le PJ verra une petite fille entourée de deux cadavres (San). Au deuxième regard, c'est la photo est normale, celle d'une petite fille et de ses parents.

La salle de bain – WC :

- Si l'un des joueur regarde dans le miroir, il y verra une silhouette se tenant derrière lui qui disparaîtra lorsqu'il se retourne. Il n'y a rien de notable si ce n'est des pilules pour dormir.

La bibliothèque :

- Sur des étagères vétustes et poussiéreuses se dressent des livres de facture plutôt récente contrastant avec l'atmosphère de la pièce.
- Elle contient pleins d'ouvrages inintéressant (*Réinventer la cuisine du poulet* ou *35 façons de décorer votre intérieur*), hormis un livre sur l'histoire de la famille Lowens (TOC). L'on y apprend que les Lowens était une famille prestigieuse originaire d'Angleterre. Elle serait arrivée en France, contrainte de fuir son pays suite à une erreur judiciaire non spécifiée.

L'atelier :

- Marie-Lou est une artiste peintre, la pièce est pleine de matériel mais aucun tableau n'est visible.
- Sur un chevalet, la seule toile de la pièce est recouverte d'un drap. La peinture horrible et fascinante à la fois représente une petite silhouette dessinant sur les murs de ce qui semble être une grotte. La scène tremble et dans le fond... quelque chose bouge. (San)

- Dans le tiroir du bureau, un double fond (TOC) avec le journal intime de Marie-Louise.

Il y a une semaine : *"Cette nuit j'ai encore fait un de ses horribles cauchemars... J'étais dans une sorte de forêt, tout était rouge, le ciel, rouge, le sol... et le sol était mou et chaud, comme de la peau... Je n'en peux plus... ça me bouffe et ça m'obsède, je me sens obligée de peindre ce que je vois... Merde, j'ai l'impression de perdre la tête..."*

"... Il faut vraiment que je me change les idées, et Pierre ne m'aide pas le moins de monde. Je vais essayer de voir Alex cette semaine. Plus j'y pense, plus je me dis que je devrais tout plaquer. Partir de cette maison, m'enfuir avec lui. J'ai l'impression d'être une gamine de 16 en écrivant ça."

Le reste détaille les difficultés à vivre dans la maison, les engueulades avec Pierre et le comportement étrange de sa fille.

La cave

- La serrure de la cave est défoncée, la clef est au sol. Des vignes passent sous la porte.
- La cave en elle-même est assez vide. Les joueurs peuvent remettre l'électricité via le disjoncteur à côté de la chaudière (intelligence).

Un atelier est présent dans un coin avec quelques outils, marteaux, tournevis, une scie.

- Aux murs, à intervalles réguliers, de vieilles est massives chaînes rouillées. Elles devaient probablement servir à attacher des tonneaux il y a de cela bien longtemps, n'est-ce pas ?

- Il est possible de trouver des squelettes de rats (TOC). Ils semblent avoir été très soigneusement rognés... mais il n'y aucune marque de dents...

La pièce secrète :

- L'on y accède par une ouverture dans le mur, comme si ce dernier s'était écroulé. L'espace est juste assez grand pour que quelqu'un puisse y passer à quatre pattes. Le sol à cet endroit est couvert d'une eau étrangement visqueuse qui pique au toucher.

- Dans le boyau veiné de vignes, une poupée en plastique à moitié fondue (TOC)

- Le conduit, de quelques mètres de longueur, mène à une pièce taillée à même la roche. Sur les murs, des symboles écrits au crayon de couleur rouge (San). Le crayon est resté par terre.

- De vieilles pioches sont posées contre le mur.

- Au fond, les vignes convergent vers un buisson dense, le liquide en sort. L'odeur ammoniacque est entêtante. En entrant dedans (TOC), le PJ voit une bouche géante avec une masse gélatineuse (San).

- Un squelette assez ancien est au sol (San). Il est probable qu'il soit mort par balle (intelligence).

Le grenier

- La porte est fermée à clef mais un gros trou est pressenti en bas, assez grand pour y passer à quatre pattes. Attention toutefois à ne pas mettre les pieds dans cette matière verte qui semble attaquer le parquet (dextérité). La porte peut aussi être défoncée/crochetée (force/dextérité).
- Dans le grenier, outre les cartons de déménagement, on peut trouver un squelette immaculé, celui de Madame Bertrand (San). Elle ne porte pas son alliance.
- Le téléphone de Marie-Louise est non loin, un peu fondu. Il fonctionne encore, par miracle. On peut y lire des messages passionnés, puis inquiets, d'un certain A. Cinq appels en absences de A. En écoutant les messages, on entend des voix grotesques, comme au ralenti.

Céline :

- La fillette est cachée dans un placard, elle s'y est enfermée de l'intérieur avec un peu de nourriture. Les joueurs peuvent entendre des pleures. Il faudra la raisonner la faire sortir (charisme) ou forcer/crocheter la porte (force/dextérité). Elle est traumatisée, ayant assisté, impuissante, aux derniers instants de ses parents.

Elle voit toujours le fantôme de Antone Lowens, elle peut écouter ce qu'il lui demande de faire ou non, en fonction de ses tests de San. Les autres joueurs peuvent également se faire posséder/voir le fantôme si leur San est très basse (30/70).

Ce qu'elle sait :

- Elle peut expliquer de manière confuse ce qui s'est passé. Comment elle a trouvé le livre grâce à son amis imaginaire, comment elle a, sous ses conseils, fait le rituel dans la cave, comment son papa s'est fait mangé en essayant d'ouvrir la porte de la maison. Comment Noisette a réussi à s'enfuir.
- Elle peut dire aux PJ où est le livre (sous son lit) et les aider avec le rituel.

Le monstre

- Le Rejeton :

La créature, entre la plante carnivore et le parasite, fut invoquée par Céline sous les instructions de l'esprit d'Antone Lowens. Selon le grimoire, cette entité serait un Rejeton. Il apparut sous la forme d'une petite plante dans la pièce secrète où le rituel fut accompli. Durant les semaines qui suivirent, il grandit et prit le contrôle de la maison. Il couvrit portes et fenêtres de petites vignes, qu'il peut bouger à ma manière de tentacules ou bander comme un muscle.

Le monstre est en grande partie passif en début de partie. Les joueurs entrent dans la maison, la porte se referme et les voilà bloqués.

- L'Abomination :

Le Rejeton peut envoyer dans la maison une Abomination, elle ressemble à une masse gélatineuse de forme vaguement humanoïde. Elle a pour but de trouver et digérer les proies prises au piège. Elle est en générale assez lente. Une fois sa mission accomplie, elle retourne dans la bouche de la créature (la pièce secrète à la cave). L'Abomination fait partie du Rejeton.

- Elle est presque invincible et se repère au bruit. Elle émet des sortes de craquements (comme le son des claqueurs de *The Last of us*). Elle peut aussi imiter la voix humaine, ce qui peut être pratique pour enfermer tout les joueurs en même temps dans la maison.
- Elle peut être enfermée temporairement avant de dissoudre la porte.
- Un contact rapide provoque une intense brûlure, pouvant aller jusqu'à la perte de membres, voire

la mort si le contact prolongé.

- Le chien hurle lorsque elle se met en mouvement.

- L'Abomination a une hache à moitié dissoute dans le corps, souvenir de sa rencontre avec Pierre Bertrand, avant que celui-ci ne se fasse dissoudre. La créature peut imiter la voix du père pour attirer la petite fille " *Maaa chéééerie, viiiens voiiir... paaapaaa...* "

- Fuir ou combattre :

- Mettre le feu provoque une forte montée des suc digestifs jusqu'au milieu du deuxième étage (non létal mais ça pique un peu). La porte s'ouvre et tout se déverse à l'extérieur. L'Abomination se comportera de manière aléatoire.

- Si les joueurs brûlent totalement la maison, des spores seront libérés, permettant à la créature de se multiplier au cours des prochaines semaines. Ils entendront des voix horribles venant du monstre, et de la petite fille s'ils ne sont pas allés au grenier (à eux de voir s'ils veulent la sauver en se jetant dans les flammes ou non, la laisser brûler cause une perte de San).

- Les joueurs peuvent mettre de l'herbicide dans la bouche de la créature, ce qui la fera paniquer et ouvrir la porte. S'ils en mettent sur les vignes, elles s'agitent aléatoirement comme des tentacules.

- Ils peuvent trouver la racine derrière sa bouche et la trancher. Cette solution est très risquée (beaucoup de tests de dextérité) mais la créature mourra dans l'heure. Elle agira aléatoirement.

- Ils peuvent inverser le rituel, il faut pour cela refaire le symbole, dire une formule et mettre une offrande au centre du cercle (libre à interprétation). La créature viendra la chercher, se déplaçant sur ses vignes, et retournera dans son monde. Si les PJ la suivent dans le cercle, ils arriveront dans un univers où tout semble organique. Ils trouveront au sol un grand nombre de squelettes, les victimes sacrifiées par Antone et ses ancêtres. Les joueurs n'ont plus aucune chance de s'en sortir.

S'ils font un sacrifice (chien/fille/joueur), ou s'ils se trompent dans le rituel (échec critique en intelligence), ils invoquent autre chose (autre plante ou autre créature, au MJ de décider).

- Les joueurs peuvent casser la porte ou une fenêtre, cela éveille l'Abomination qui cette fois se déplace très vite jusqu'au lieu de l'attaque. Toutes les issues sont couvertes par des vignes. Une fois la vitre ou la porte brisée (force), les vignes s'entremêlent pour boucher la sortie, il faudra 3 (plus ou moins) tests de force réussis pour les trancher, les autres joueurs doivent faire diversion et retenir l'Abomination. Il faudra ensuite un test de dextérité pour sortir, si les PJ tardent trop, les vignes referment le trou. Une vigne coupée se tortille comme une queue de lézard.

Si un seul joueur sort, à lui de choisir s'il veut fuir ou aider ses amis. Il peut défoncer dans la porte avec une voiture (s'en suit alors une course poursuite avec l'Abomination en dehors de la maison, elle ralenti de plus en plus en s'éloignant avant de faire demi tour). Le PJ peut aussi aller chercher le vieux Maximilien et le convaincre de le suivre pour l'aider, avec sa carabine.

- Créer une explosion avec la gazinière (ou autre) est risqué (intelligence + dextérité).

- Si vos joueurs survivent, faites une petite description de ce qu'ils deviennent en fonction de comment s'est passé le scénario (ils deviennent dépressif, se suicident, réussissent ou ratent leurs carrières de journaliste, enterrent leur ami, etc).

- La version non létale : la porte reste toujours ouverte, la créature est repue. L'Abomination reste endormie. Cette partie privilégie l'enquête sur la survie.

Annexe

- Aide :

Le résumé :

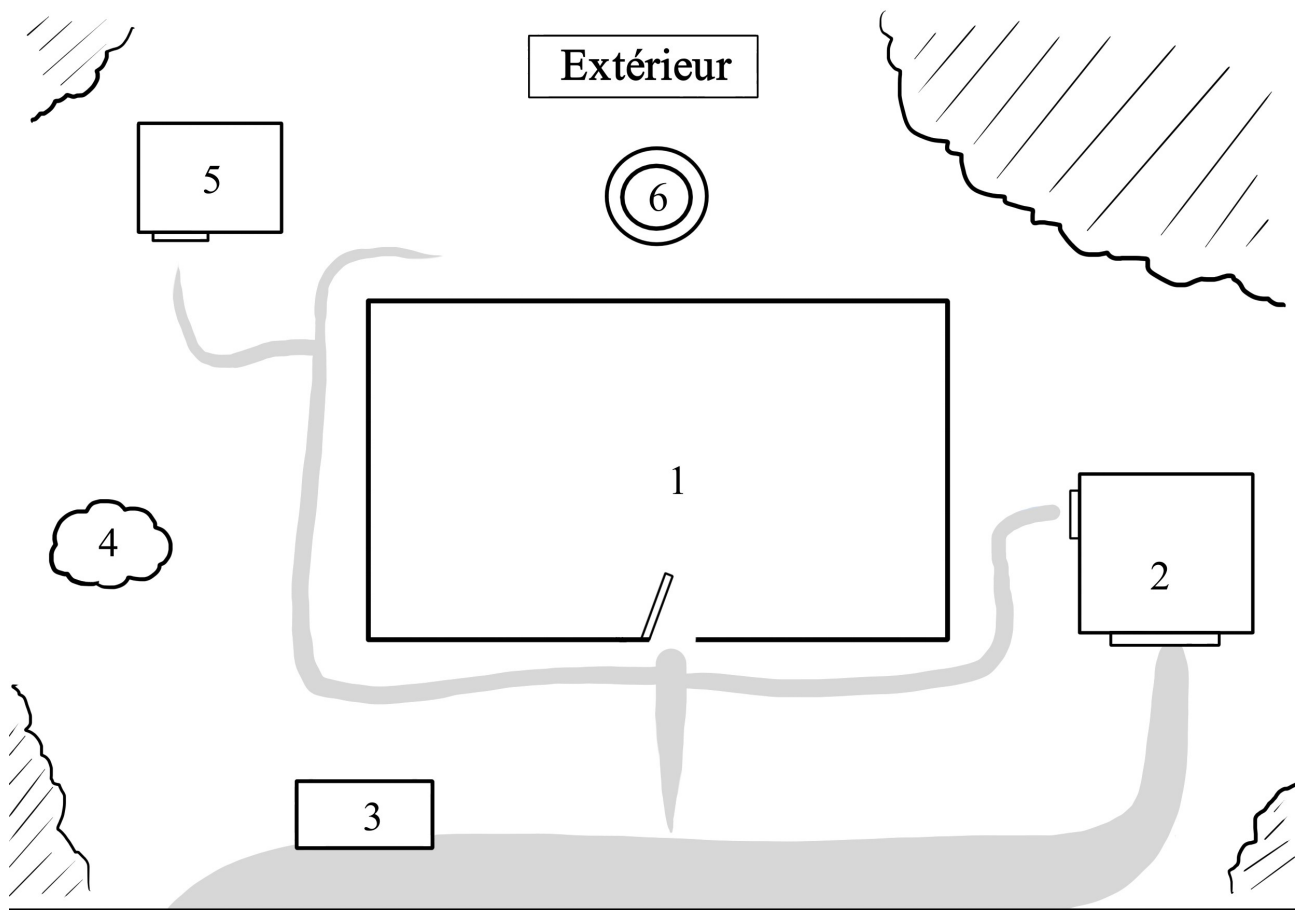
Antone Lowens était un cultiste. Il fut tué chez lui et jura de se venger. 150 ans plus tard, les Bertrand emménagèrent. Le fantôme d'Antone força l'enfant du couple à faire un rituel, invoquant une créature. Les parents moururent et la fillette se cacha au grenier. Alex, l'amant de madame Bertrand appela son ami aspirant journaliste pour aller enquêter avec ses camarades. Les trois étudiants arrivent alors dans la maison et se retrouvent enfermés à la merci du monstre.

Récapitulatif des noms

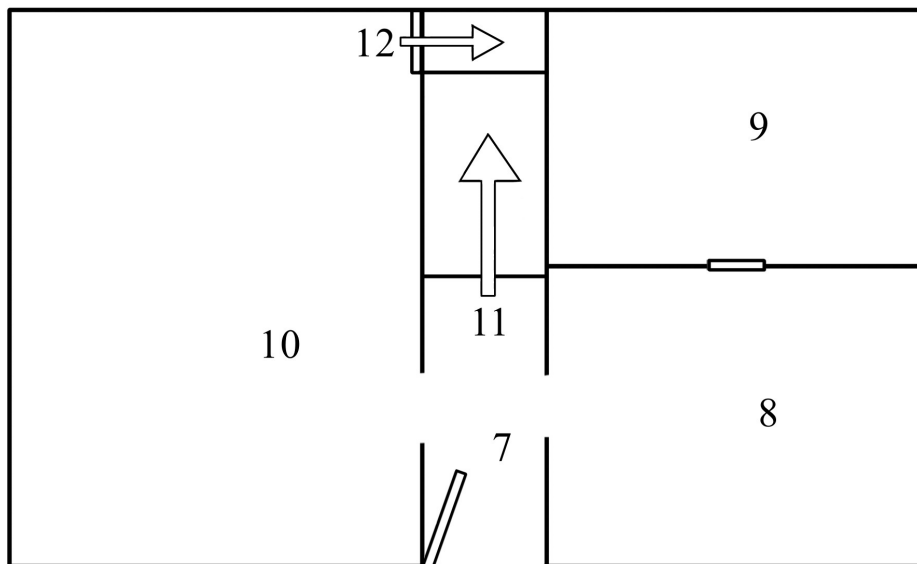
- Alex : PNJ, 25 ans, dealer et amant de Marie-Louise Bertrand. Reste au village.
- Antone Lowens : dernier héritier des Lowens dont le fantôme hante la maison. Il se fait passer pour l'ami imaginaire de Céline.
- Céline : PNJ-PJ, 8 ans. Elle est cachée dans une armoire au grenier.
- Charles : PJ, 20 ans, étudiant, suiveur.
- Frédéric : PJ, 21 ans, étudiant, artiste photographe.
- Loïc : PJ, 22 ans, étudiant, leader.
- Lowens : nom de la famille qui a fait ériger la maison. Ils tuaient des gens pour leurs rituels.
- Marie-Louise Bertrand : PNJ, 30 ans, artiste peintre, amante d'Alex, femme de Pierre Bertrand. Morte au grenier.
- Maximilien : PNJ-PJ, 80 ans, donne des indices. Il vie dans la maison proche de chez les Bertrand.
- Noisette : PNJ, 4 ans, chien des Bertrand. Caché dans un buisson dehors.
- Pierre Bertrand : PNJ, 33 ans, époux de Maire-Louise Bertrand. Mort dans l'Abomination.

- Liste des lieux :

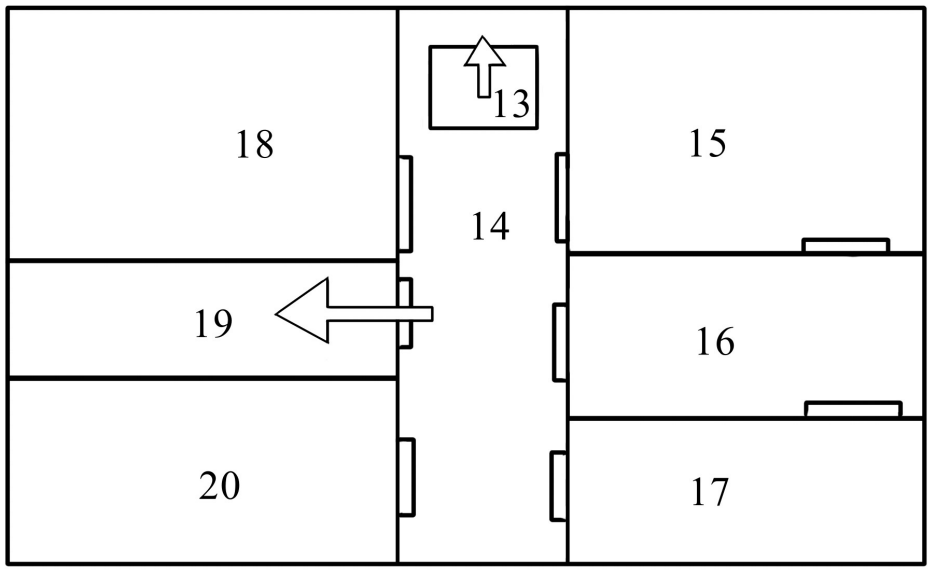
- | | |
|--|-------------------------------------|
| 1- Maison | 14- Couloir |
| 2- Garage | 15- Chambre des parents |
| 3- Twingo verte | 16- Bibliothèque |
| 4- Buissons | 17- Atelier |
| 5- Cabane de jardin | 18- Cambre de Céline |
| 6- Puits | 19- Escalier vers le grenier |
| 7- Hall d'entrée | 20- Salle de bain - WC |
| 8- Cuisine | 21- Escalier vers le rez-de-chaussé |
| 9- Cellier | 22- Disjoncteur et chaudière |
| 10- Salon – Salle à manger | 23- Établi |
| 11- Escalier vers le 1 ^{er} étage | 24- Trou vers la pièce secrète |
| 12- Escalier vers la cave | |
| 13- Escalier vers le rez-de-chaussé | |



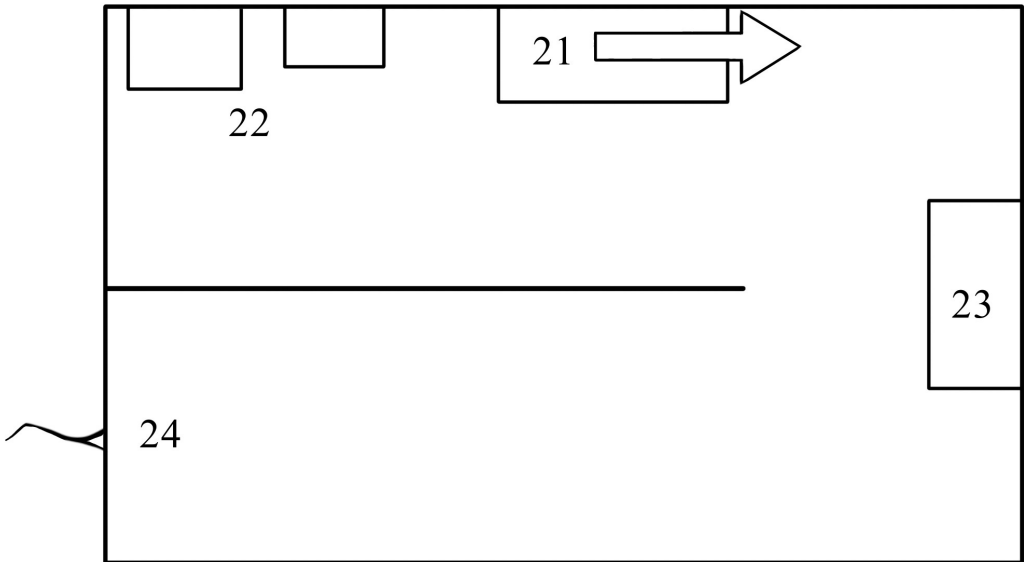
Rez-de-chaussée



1^{er} étage



Cave



Fiche personnage

Nom : Loïc (Lois)

Âge : 22

Rôle : Leader

Force : 55

Dextérité : 40

Charisme : 55

Intelligence : 35

Trouver Objet Caché (TOC) : 50

PV : 20

Santé mentale : 65/70

Loïc a 22 ans, ce qui fait de lui le plus âgé du groupe. Il est, tout comme ses amis Frédéric (Fred) et Charles, étudiant en école de journalisme à Rennes. Il a redoublé une fois et, même si ce n'est pas tout le temps une lumière, il a plutôt bon fond.

Bien que cela n'ai pas été officiellement établi, Loïc est le chef du groupe, c'est lui qui, le plus souvent, propose et organise les sorties. Courageux voire un peu tête brûlée, il cherche toujours à mettre le doigt sur un scoop qui pourrait lancer sa carrière.

Relations : Pour Loïc, Fred est un ami de longue date sur lequel il peut compter les yeux fermés. Charles est un peu la pièce rapportée du groupe, son manque de dynamisme est un peu énervant.

Secret : Il économise son argent au maximum car ses parents lui ont coupé les vivres à cause de ses résultats scolaire médiocre. Ils savent également que Loïc fume du cannabis.

Son ami et fournisseur, Alex, est parti vivre dans un village paumé après avoir eu des problèmes avec la police.

Inventaire :
.....
.....
.....
.....
.....

Notes :
.....
.....
.....
.....

Fiche personnage

Nom : Frédéric

Âge : 21

Rôle : Artiste

Force : 25

Dextérité : 50

Charisme : 35

Intelligence : 65

Trouver Objet Caché (TOC) : 20

PV : 20

Santé mentale : 70/70

Frédéric a 21 ans. Il étudie le journalisme dans une école à Rennes avec ces amis Loïc et Charles. Il est passionné par l'art mais plus spécialement par la photographie. Il rêve de pouvoir en faire son métier, et reporter-photographe est ce qui s'en rapproche le plus.

Relations : Loïc est un peu le chef par défaut du groupe, et même s'il est des fois un peu con, c'est un bon gars.

Charles c'est petit dernier de la bande, Frédéric le considère comme son petit frère.

Secret : Il est daltonien et essaye de le cacher, de peur de que ce "handicape" nuise à sa carrière si on venait à l'apprendre.

Inventaire : -Appareil photo professionnel.....
.....
.....
.....
.....
.....

Notes :
.....
.....
.....
.....
.....

Fiche personnage

Nom : Charles (Charlie)

Âge : 20

Rôle : Suiveur

Force : 20

Dextérité : 70

Charisme : 20

Intelligence : 30

Trouver Objet Caché (TOC) : 70

PV : 20

Santé mentale : 55/70

Charles a 20 ans, ce qui fait de lui le cadet du groupe. Il étudie le journalisme sans réelle conviction dans une école à Rennes avec ses amis Loïc et Frédéric. Un peu paumé et pas très téméraire, il s'est fait embarqué dans cette aventure sans réellement savoir de quoi il en retourne.

Relations : Loïc est sympa même s'il parle trop souvent et trop fort.
Frédéric est sympa même si des fois il lui fait un peu peur.

Secret : Charles est convaincu qu'il existe des choses qui dépassent l'imagination, des choses horribles tapis dans l'ombre, mais il n'ose pas en parler, de peur d'être pris pour un fou ou pire, que l'on se moque de lui. Il a une peur bleue des fantômes.

Inventaire :
.....
.....
.....
.....
.....

Notes :
.....
.....
.....
.....
.....