

Fantômes, vous avez dit fantômes ?

Issue du folklore, récupérée par la littérature et le cinéma fantastique, la maison hantée est devenue un classique, si ce n'est un cliché, des jeux d'épouvante. On pourrait croire ce sous-genre usé jusqu'à la corde mais le thème, d'une richesse exceptionnelle, trouve aisément matière à renouvellement. Suivez le guide.

premiers pas. C'est le scénario d'initiation par excellence : un groupe de personnages explore une vieille demeure abandonnée, doit éclaircir les circonstances mystérieuses qui ont fait sa réputation de maison hantée et, si possible, résoudre le problème. Souvent très convenue, l'amorce se partage en deux grandes tendances : l'héritage maudit (« Un parent éloigné vous a légué une vieille baraque dans les environs d'Arkham. Vous décidez d'aller la visiter avec vos amis pour voir ce qu'elle vaut... ») ou la mission type *Ghostbusters* (« Un parent éloigné m'a légué une vieille baraque dans les environs d'Arkham mais je n'arrive pas à louer car on la dit hantée. Sachant que vous êtes des spécialistes du paranormal, j'ai naturellement pensé à vous pour tirer les choses au clair... »). Pas si éloigné que cela du PMT façon *D&D*, ce type de scénario, sorte de *search and destroy* à la mode fantastique, convient si parfaitement aux débutants, qu'ils soient meneurs et/ou joueurs, que la plupart des jeux d'horreur le proposent dans leur livre de base. C'est le cas de *L'Appel de Cthulhu* (« La maison maudite » est un indémodable classique qui remonte aux débuts du jeu), de *Chill* (« Terreur sur la maison Warwick » chez Schmidt, « La maison Caulfield » chez Oriflam) et même de *Kult*, l'édition Ludis contenant « Et in Arcadia ego » de James Estes, un excellent scénario originellement publié dans le magazine américain *Pyramid*. Si les maisons hantées collent de très près à l'ambiance horreur gothique de la première édition de *Chill*, c'est pourtant *L'Appel de Cthulhu* qui leur a consacré un supplément entier. Fidèles aux canons du bestiaire lovecraftien, ces *Demeures de l'épouvante* donnent certes plus volontiers dans la créature à tentacules que dans le fantôme traditionnel façon chaînes et linceul, mais le principe reste le même. Tant et si bien que la vieille baraque au shoggoth planqué dans la cave est devenu un tel poncif que les Gardiens expérimentés préfèrent généralement l'éviter. C'est pourtant un exercice de style très intéressant dont le résultat peut être, moyennant un minimum de travail, excellent. De fait, un scénario de type maison hantée permet de plonger facilement les joueurs dans un huis clos théâtral, unité de temps, de lieu et d'action à l'appui. Pour peu que le

meneur se donne un peu de mal, le décor, identique à lui-même tout au long de la partie, acquiert, du simple fait des descriptions successives, une formidable présence, que des effets paranormaux de type poltergeist mettront agréablement en valeur. Excellent pour l'ambiance.

old school. Si vous êtes sensible au charme désuet des vieilles bâtisses et que vous cherchez un lieu d'exception pour une histoire de maison hantée, je ne saurais trop vous conseiller la Llanda Villa de San Jose, près de San Francisco. Merveille d'architecture victorienne de plus de cent soixante pièces, cet édifice hors du commun a été continuellement construit, détruit et reconstruit pendant trente huit années par sa propriétaire, la richissime et très excentrique Sarah Winchester. Se croyant persécutée par les esprits des victimes de la fameuse carabine à répétition qui avait fait la fortune de la famille de son défunt mari, elle était intimement convaincue que le chantier permanent de sa villa la protégeait des attaques spirites. On peut aujourd'hui visiter l'édifice qui, juste retour des choses, a la réputation d'être hanté par son fantôme. Vous l'avez compris, il s'agit là d'un décor unique, dont les possibilités n'ont été que très superficiellement exploitées par le scénario « La maison Westchester » du recueil *L'asile d'aliénés*, un ancien supplément pour *L'Appel de Cthulhu* aujourd'hui épuisé (mais Chaosium a republié ce scénario dans son récent *Secrets of San Francisco*). Les Gardiens désireux d'en apprendre plus sur cet étrange édifice liront avec profit l'article que lui a consacré le remarquable prozine *Yellow Submarine* dans son numéro 130, et se connecteront au site www.winchestermysteryhouse.com. Autre référence documentaire utile, *Les murs de l'enfer* de Jérôme Equer chez Albin Michel, un recueil d'anecdotes romancées autour de la Llanda Villa et d'une douzaine d'autres maisons étranges.

new wave. S'il est vrai que c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes, rien n'interdit – et même je vous le conseille vivement – de mettre la re-

cette au goût du jour. Exploré en long en large et en travers par quantité de livres et de films fantastiques, la maison hantée est un sous-genre extrêmement balisé, qui gagne beaucoup à être renouvelé, si ce n'est dans le fond au moins dans la forme. Le cinéma ayant popularisé l'image du manoir gothique plus ou moins délabré, des personnages qui vont passer le week-end dans la résidence de la famille Addams s'attendent nécessairement à y croiser des fantômes. Pour désamorcer cette attente et pouvoir ensuite mieux les surprendre, rien de tel qu'un décor résolument moderne. Pour vous en convaincre, voici six courts exemples : 1/ un immeuble de bureaux (un employé, assassiné au troisième niveau du parking, crie vengeance. L'agression dont il a été victime ne devait rien au hasard, il allait dénoncer les malversations de son patron), 2/ le bâtiment d'une cité de Seine-Saint-Denis (une jeune mère de famille, défenestrée par son mari un soir qu'il avait encore trop bu, essaie par tous les moyens de protéger ses enfants), 3/ un hôpital (une petite fille malade, sur laquelle son médecin de père a poussé l'acharnement thérapeutique jusqu'au meurtre, apparaît aux comateux du service de réanimation. Revoyez *The Kingdom*, excellente série médico-fantastique signée Lars von Trier), 4/ une prison (un gardien, égorgé par un détenu auquel il infligeait brimade sur brimade, harcèle ses collègues pour les pousser à démasquer son assassin), 5/ une caserne (un appelé, mort des suites d'un bizutage trop sévère, réclame justice), 6/ un lycée (un adolescent qui s'est ouvert les veines dans une salle de classe, tente désespérément de communiquer avec ses anciens camarades. Violé par son père, il voudrait qu'ils l'empêchent de se s'en prendre à son jeune frère). Remarquez que la technologie, bien loin d'être incompatible avec le surnaturel, peut fort bien lui donner des armes supplémentaires : un spectre hantant une propriété entièrement domotisée – celle de Bill Gates par exemple – pourrait facilement, tel un véritable fantôme dans la machine, condamner toutes les issues, empêcher les communications avec l'extérieur et embarquer les personnages dans un huis clos d'autant plus étouffant qu'il se serait également rendu maître du système de climatisation.

faux fantômes. Si changer de décor est déjà un bon moyen de bousculer un peu les certitudes des joueurs, un meneur avisé aura également soin de multiplier les fausses pistes. Les jeux d'horreur faisant pour la plupart un usage intensif du surnaturel, le principe de l'explication fantastique est souvent ancré dans l'esprit des joueurs avant même que ne commence la partie. Pourquoi dans ce cas ne pas essayer de les prendre à contre-pied ? Plus que des fantômes, un vieux manoir délabré pourrait attirer des escrocs qui voudraient racheter la propriété à moindre coût et tirer profit des richesses inexploitées de son sous-sol, ou réaliser quelque transaction immobilière des plus juteuses. Il pourrait par exemple s'agir de revendre le terrain pour la construction d'une route, d'une voie de chemin de fer ou d'un centre commercial. Avec de tels enjeux financiers, les promoteurs seraient prêts à tout, y compris à

organiser de fausses manifestations spectrales dans l'espoir de faire chuter le prix de la maison, un comportement plus que courant dans la série animée *Scoubidou* ! Blague à part, le fantastique expliqué est un sous-genre qui, pourvu qu'on n'abuse pas trop de ses grosses ficelles, est capable de produire des retournements de situation particulièrement efficaces. Rien de tel qu'un faux fantôme pour faire rebondir une intrigue dans une direction parfaitement inattendue. Permutation intéressante, ces promoteurs sans scrupules dont je vous parlais à l'instant pourraient tout aussi bien engager des PJ désargentés, les chargeant de faire fuir les actuels résidents, qui sans doute ne se laisseront pas faire. Et si le manoir s'avère de surcroît réellement hanté, les choses risquent d'aller très rapidement de mal en pis. Il y a en effet fort à parier que les fantômes, qui ont généralement un sens aigu de la propriété, n'apprécient guère d'être dérangés dans leur repos, surtout s'ils découvrent que les intrus ont le projet de raser leur maison pour y construire un fast food.

trois spectres sinon rien. Autre possibilité pour déstabiliser un peu les joueurs, complexifier le phénomène de hantise. Pourquoi se contenter d'un fantôme aux motivations évidentes lorsqu'on peut mettre en scène plusieurs spectres aux objectifs antagonistes ? Imaginez par exemple deux revenants dont la haine mutuelle était si forte de leur vivant qu'elle les a suivis jusque dans la mort. Chaque fantôme cherche donc à manipuler les personnages de telle manière qu'ils servent ses intérêts propres : dissiper la forme spectrale de son rival, assassiner certains de ses descendants ou, dans la grande tradition du genre, poursuivre une tâche inachevée (destruction systématique de la maison, recherche d'un document compromettant, préparation d'un sort, etc). Autre exemple, un triangle amoureux post mortem : triste et banal fait divers, une dispute conjugale tourne au crime passionnel. Un mari trompé la tue sa femme après qu'elle lui ait avoué que leur enfant n'était pas de lui. Découvrant le drame, l'amant, véritable père du garçon, se venge du mari puis, de désespoir, retourne son arme contre lui. Le couple laisse derrière lui un nourrisson dont personne ne sait qu'il est illégitime mais qui, survivant du massacre, va engendrer une famille nombreuse, à laquelle appartiennent les joueurs. Situation très inconfortable car, plusieurs générations plus tard, le spectre du mari, toujours obnubilé par la trahison de sa femme, s'acharne encore sur cette descendance bâtarde. Errant telle une âme en peine, l'amant, lui, ne souhaite désormais plus qu'une chose, être délivré de cette existence qui n'en est pas une. Amoureux comme au premier jour de son ancienne maîtresse, devenue elle aussi fantôme, il voudrait également la libérer. Mais elle, rendue folle par les circonstances tragiques de sa mort et la haine qu'elle voue à son époux meurtrier, ne l'écoute plus depuis longtemps. Elle n'a d'autre idée en tête que de se venger. Et voilà que les PJ, séjournant dans le manoir familial, se retrouvent pris dans le tourbillon de cette guerre conjugale. Quand on sait que le mari, pur maniaque homicide, est capable de les posséder tour à

tour pour les pousser à s'entre-tuer, que sa femme fera tout pour contrecarrer ses plans et que l'amant, lui aussi, rôde, il est facile de comprendre que le pire est en marche...

– Johan Scipion