

Les robinsons de la nuit

Un scénario « sans les yeux » par Anne Brumauld des Houlières pour le JdR Pour Tous, d'après le roman éponyme de Véronique Day.

Ces documents et illustrations sont la propriété de leurs auteurs respectifs. Toute diffusion, modification ou reproduction, sauf pour usage privé, est interdite sans leur accord écrit préalable.

Ce scénario plonge les personnages dans une situation qui les prive de la vue. Ils doivent comprendre et résoudre leur situation tout en découvrant de l'intérieur le monde des aveugles. En outre, les personnages étant des enfants, il importe de les faire réagir comme tels : curieux, prompts à pleurer, capricieux, étonnamment solides psychologique-ment...

Un réveil douloureux...

Les personnages se réveillent par ordre de Santé décroissante. C'est un courant d'air qui a réveillé le premier d'entre eux et sa voix qui réveille les autres. Il fait complètement noir et ils se sentent vaseux et migraineux, se demandant si, brusquement, ils ne sont pas devenus aveugles. Ils peuvent commencer à retrouver leurs marques à tâtons : apparemment les objets qui les entourent ne sont pas ceux auprès desquels ils se sont endormis. Dès qu'ils se lèvent, ils doivent réussir un jet d'Agilité pour ne pas tomber (pas de perte de Santé sauf s'ils faisaient quelque chose de risqué : courir...). Un jet de Perception leur permet de comprendre que le sol est incliné (ce n'est pas que leur mal de crâne). Tout est renversé, rien n'est à sa place.

L'électricité ne fonctionne plus, l'eau non plus. Le premier qui ouvre une fenêtre doit réussir un jet de Force pour en vaincre l'étonnante résistance. Il reçoit alors un torrent de boue en plein visage et doit réussir un jet de Mental pour ne pas paniquer, ce qui l'empêche d'agir. Pour venir à son aide, il faut un jet de Perception pour se guider au bruit et un jet d'Agilité pour se frayer un chemin comme on peut, tâtonnant et s'agrippant à tous les meubles qu'on rencontre. Il faut réussir un nouveau jet de Force pour refermer la fenêtre et arrêter le déversement. Les personnages près de la fenêtre ont de la boue plein les yeux, la bouche, les narines. Comment se sont-ils retrouvés là ? Flash-back.

C'était les vacances...

Les personnages passaient leurs vacances seuls dans un village au milieu de la montagne, les parents ayant décidé que ça ferait le plus grand bien à l'aîné, qu'ils trouvent un peu mou, d'avoir charge d'âmes quelques temps. Hier, il a pris la décision d'écouter les vacances en raison du mauvais temps et du mauvais caractère de sa soeur. Il a prévenu les parents, qui devaient venir les chercher à la gare. Il pleuvait, faisait sombre, il y avait du brouillard. En raison du mauvais temps, le train a été retardé car les voies étaient glissantes et pleines de boue. Finalement, leur train a été annulé. Il restait 5 heures à tuer avant l'arrivée du prochain train.

Les personnages se sont dirigés vers le chalet du professeur Nortier, savant fou bourré d'anecdotes rigolotes, qui les a distraits pendant leurs vacances et dont la femme cuisine des petits sablés au beurre salé absolument délicieux. Impossible de partir sans un dernier au revoir. Dans le chalet, on trouve, entre autres : une girouette en forme de cigogne tout à fait originale, une pendule à coucou, deux chèvres, un moineau apprivoisé, un vieux poêle à charbon, un grand tapis moelleux extrêmement confortable et, bien sûr, des tonnes de sablés préparés par Mme Nortier. Sous la cuisine, il y a une citerne qui sert de réserve d'eau. Les chèvres sont dans une étable qui jouxte la cuisine, une petite porte permet de communiquer. Le grenier à foin est situé au-dessus de l'étable.

Toujours en flash-back, mais les joueurs reprennent maintenant le contrôle de leur personnage, pour bâtir les relations au sein du groupe par un peu de roleplay. La scène est courte car elle se joue avec les yeux, ce qui n'est pas l'objet du scénario. Ils arrivent au chalet, à flanc de montagne, un peu éloigné du village, et sonnent. Personne. Les Nortier ont dû sortir. Mais les personnages savent où est cachée la clé pour entrer et ont la permission

des propriétaires pour rentrer dans le chalet, s'occuper des chèvres (il y a une grosse chèvre, Mère Biquette, et une toute petite chèvre, toute légère, Petite Biquette), du moineau, regarder les inventions farfelues du professeur, etc. Depuis deux semaines qu'ils sont là, ils font pratiquement partie de la maison ! Ils entrent, jouent avec les chèvres et les inventions farfelues, picorent quelques gâteaux de Mme Nortier, trouvent le temps long et finissent par s'endormir sur l'épais tapis du salon, devant le poêle.

Noir c'est noir...

Retour au présent. L'un des personnages sent la cage du moineau sous ses doigts. À l'intérieur, il est mort mais encore chaud. Le silence est de plus en plus oppressant. Aucun bruit, aucune lumière. Les personnages peuvent déduire (cela leur sera confirmé par ceux qui viendront les secourir) qu'il y a dû y avoir un glissement de terrain, que la maison s'est trouvée sur le chemin de la coulée de boue, qu'en glissant, le poêle s'est renversé et que du monoxyde de carbone a dû se diffuser dans toute la maison, cause de leur malaise et de la mort du moineau, mort bien utile tout de même, puisque c'est le battement désespéré de ses ailes qui a réveillé le premier personnage. Il faut chercher une issue et, s'ils n'en trouvent pas, essayer de transformer la maison en camp de base jusqu'à ce que les Nortier reviennent et les délivrent.

Il n'y a ni bougies, ni briquet, ni allumettes dans la maison. En ouvrant toutes les fenêtres et toutes les portes de la maison, les personnages ne vont pas tarder à s'apercevoir que, où qu'ils aillent, toutes les issues sont condamnées et que la terre les cerne de tous côtés. D'ailleurs, la maison fait parfois entendre de lugubres craquements. Tout le monde fait un jet de Mental : ceux qui le ratent paniquent, fondent en larmes, pensent qu'ils vont mourir, etc. Ceux qui réussissent peuvent les rassurer : on enverra certainement quelqu'un au secours de ces bons Nortier, les parents s'inquiéteront de ne pas les voir descendre du train à l'heure dite, etc. D'après un jet d'Intelligence, c'est l'affaire d'une dizaine d'heures avant que les secours n'arrivent (un 1 au dé permettra de trouver ça optimiste et de tabler plutôt sur 5 jours). Une bonne idée peut être de faire croire que c'est une sorte de jeu et qu'il n'y a pas matière à

s'inquiéter. En réalité, seule la sœur turbulente sait que les parents ne s'inquiéteront jamais, à cause des fausses cartes postales régulières : à elle de voir quand elle finit par le révéler, avec pour conséquence que personne ne s'inquiétera ni ne viendra les chercher...

Il faut occuper les petits qui s'ennuient et s'inquiètent. On peut goûter : les émotions, ça creuse. Et aussi trouver toutes les réserves de nourriture, de combustible et de médicaments qu'il peut y avoir. Il faut s'organiser pour fouiller les placards : par exemple, on commence tous à droite et on n'avance pas d'un pas sans que chacun ait fini sa partie. Les personnages peuvent se faire méchamment pincer par un piège à souris, mettre les doigts dans un pot de confiture ouvert (miam, de la groseille, j'adore !)... l'un d'entre eux effleure un flanc velu et chaud. Jet de Mental pour ne pas paniquer ! Branle-bas de combat : en fait, c'est une chèvre. Eh oui : les chèvres, affolées par le glissement de terrain, ont réussi à se libérer de leur étable et se sont faufilees par la cuisine, pour rejoindre le salon. Dorénavant, les chèvres se baladent dans leurs pattes en les bousculant.

Un personnage qui rate un jet d'Agilité retrouve l'accès à la citerne (il a buté dans le gros rond en fer, est tombé par terre et s'est retrouvé face à un puits en cherchant l'objet du délit). 17 marches plus bas, il finit par trouver de l'eau, qui doit certainement être potable, puisque Mme Nortier l'utilisait pour faire sa cuisine.

Il faut organiser les réserves de nourriture, les ranger proprement et les mettre à l'abri des chèvres ! Même dans le noir, ça broute tout, et la nappe de Mme Nortier est déjà transformée en dentelle, on le sent sous les doigts. Les personnages trouvent et doivent identifier à la texture ou à l'odeur (mais ils ne peuvent rien faire cuire alors tout n'aide pas) du sucre en morceaux, de la farine, des boîtes de conserve (des haricots, des raviolis et du thon, mais comment le savoir avant de les ouvrir ?), du miel, de la confiture, une grosse boîte avec les petits sablés, des pâtes, du riz, une bouteille de whisky, un demi pain déjà sec, un peu d'aspirine, des médicaments pour la gorge, la tension et le cholestérol, des oméga 3. Dans les inventions farfelues de Nortier, on trouve aussi des feux de Bengale : s'ils trouvent une issue, ça peut faire une bonne alarme pour qu'on vienne les chercher.

Organiser le couchage : comme la maison a un peu glissé, elle est bancal et l'accès aux différentes pièces n'en est pas facilité. Surtout que des pièces entières sont envahies par la boue. Après plusieurs expéditions, les personnages ont pu récupérer quelques coussins, 3 édredons, 5 paires de draps et quelques vieilles vestes. Les chèvres dansent la sarabande et n'arrêtent pas de bêler. Qu'est-ce qu'elles ont ? Faim ! (d'après un jet d'Intelligence). Il doit être 19 heures. Il faudrait réparer le coucou, au moins, on saurait l'heure qu'il est.

L'un des personnages va récupérer le foin pour les chèvres dans le grenier de l'étable. Comment retrouver son chemin au retour ? Il faut y penser d'avance : par exemple, un personnage peut se poster à l'entrée de la cuisine et donner de la voix de temps en temps. L'accès n'est pas facilité, il y a des poutres dans tous les sens mais il finit par y arriver moyennant quelques jets d'Agilité plus cosmétiques que conséquents. Il faut faire plusieurs voyages : au bout de quelques jets ratés, il finira par glisser. Malheureusement, dans sa chute, il tombe sur une grosse barre de fer qui sortait du mur et qui déchire sa chemise et son bras (perte d'un point de Santé). Il saigne beaucoup, ça lui fait très mal et il n'a qu'une peur, c'est que ça s'infecte. Si le personnage se désinfecte comme il peut avec le whisky de M. Nortier tout en finissant la réserve d'aspirine (il n'y a rien d'autre) et, à la faveur de l'obscurité, ne dit rien pour ne pas inquiéter les autres, il sent tellement l'alcool que les autres peuvent être persuadés qu'il boit en cachette et finir par casser « malencontreusement » la bouteille (dans le noir, vous savez...).

Le lendemain matin, un des petits déclare, alors qu'il fait des câlins à Petite Biquette (très pratique, ces chèvres, pour amuser les enfants !) que les chèvres sont tristes, elles pleurent. Un jet d'Intelligence (ou le fait de toucher leurs pis) permet de comprendre qu'en fait, elles ne pleurent pas : elles ont les pis gonflés, il faut les traire. Et hop, un petit déjeuner tout trouvé pour tous les futurs matins. Séance de traite improvisée dans le noir alors que les personnages n'y connaissent rien. Et Petite Biquette est plutôt du genre impatient. D'ailleurs, un matin, elle en aura assez de se faire traire par un incapable et s'enfuira en bondissant, renversant le seau de

lait. Catastrophe : une journée où on crève de faim. Bizarrement, Mère Biquette ne se laisse pas traire et donne des coups de tête quand on l'approche.

Si le coucou est réparé (jets d'Intelligence et d'Agilité, plus de la Perception pour identifier et localiser les pièces au toucher), il sonne les heures et on peut compter les jours. Un matin, il y a 4 chèvres dans l'espace que les personnages ont colonisé pour vivre. Et Mère Biquette semble avoir fait un sérieux régime : elle a sacrément minci. Les personnages tirent les conclusions qui s'imposent : elle devait être enceinte (en bons citoyens, ils n'ont rien remarqué le premier soir). Les plus jeunes jouent comme des fous avec les petits chevreaux. Et tout le monde rit, ça faisait longtemps qu'ils ne s'étaient pas amusés, dans leur trou. Pour fêter ça, on va mettre 3 morceaux de sucre dans le lait du matin.

Et là, c'est le drame...

Drame dans le courant de cette même journée : l'un des personnages, tout excité par la venue des petits chevreaux, a oublié de refermer la trappe conduisant à la citerne dans la cuisine. Petite Biquette, la plus fofolle des chèvres, finit par rater un saut et tombe dans la cave. Il faut organiser son repêchage (dans le noir) pour que l'eau reste buvable, ce qui nécessite des jets de Force puis de Santé pour ne pas prendre froid. Elle ne survit pas. Que faire du corps ? A priori rien sinon le remiser dans une des pièces pleines de boue. Plus de petit déjeuner (le lait de Mère Biquette est réservé à ses petits ; de plus il est absolument imbuvable : forcément, il est plein d'éléments nécessaires à la bonne santé des chevreaux et pour leurs défenses immunitaires, mais dégoûtants !) et la journée se termine tristement, c'est la déprime sous la terre.

Deux ou trois jours passent, moroses. Le personnage blessé doit réussir chaque jour un jet de Santé : dès qu'il en rate un, toutes ses actions deviennent difficiles. Il est fiévreux et son caractère s'en ressent. Il a un bras deux fois plus épais que l'autre, et il n'a plus ni whisky ni aspirine : il commence à envisager sérieusement sa mort. Tôt ou tard, quelqu'un proposera de tuer un des deux chevreaux.

Les personnages tirent un jet de Perception : à la fenêtre, un minuscule petit point blanc extrêmement ténu est apparu. Blanc. Dans tout

ce noir. Les personnages qui pour ouvrir la fenêtre... manquent de tomber dans le ravin. En effet, la boue a continué de couler (ça fait plus de 10 jours qu'ils sont sous terre). Et une partie de la boue est tombée dans le ravin, libérant un accès aux fenêtres. Dans un sens il y a du mieux : ils peuvent voir dans quoi ils vivent. Mais ils sont toujours coupés du monde.

Au bout du tunnel...

Le temps est très mauvais, il y a du brouillard, les personnages ne voient pas le village en bas, à peine un petit bout du chemin sur lequel personne ne passe : les routes ont dû être barrées en bas. Le blessé est vraiment mal en point : maintenant qu'il fait jour, ça se voit. Les gamins sont crottés, tous leurs vêtements sont déchirés, à moitié broutés par les chèvres, la maison est dans un état lamentable, il y a du foin et des crottes de chèvres partout. Qu'ont-ils fait subir à la maison des Nortier ?

Les personnages peuvent entreprendre un grand débarbouillage de tout le monde et un grand rangement de toute la pièce colonisée. D'autres réfléchiront à des moyens d'évasion : faire une corde avec des draps (c'est trop loin), envoyer des SOS à heure fixe avec un petit miroir avec lequel on fait réfléchir le soleil (3 longs, 3 courts, 3 longs ou un message plus complexe car les personnages, en bons scouts, connaissent le morse), allumer les feux de Bengale (avec quoi ?), taper sur des casseroles pour faire du bruit, surveiller le chemin, dessiner sur le toit de la maison, en déchirant des draps, un SOS blanc qui se détacherait sur les coulées de boue (il faut le fixer à cause du vent, il faut sortir, la maison est branlante et donne sur un ravin, mais ça fonctionne moyennant des jets d'Agilité)...

Ne faites pas durer cette partie « avec les yeux » qui ne sert qu'à leur révéler les conséquences de leurs actes sans visibilité et à

tester une dernière fois leur ingéniosité pour attirer l'attention. Au final, c'est un enfant de l'école communale qui passe son temps à regarder par la fenêtre plutôt que d'écouter son professeur de maths qui remarque l'un des signaux.

Tout est bien...

Les Nortier n'étaient pas revenus parce qu'ils étaient chez leur sœur et qu'elle les a hébergés. Ils étaient bien contents de n'avoir pas été chez eux le jour de la coulée de boue. Ils attendaient la fin de l'hiver avant de revenir et de faire des travaux. Le chemin était coupé, personne n'était jamais remonté sur la montagne après l'éboulement. Les parents ne se sont pas inquiétés parce qu'ils ont cru, au vu des cartes postales régulières, que les enfants avaient changé d'avis. Et au village, personne ne s'inquiétait pour eux : ils les avaient vu partir à la gare, donc ils pensaient qu'ils étaient tranquillement chez leurs parents, au chaud.

L'équipe de secours arrive et les sauveteurs font une drôle de tête en découvrant 5 enfants et 3 chèvres dans un capharnaüm épouvantable : une vraie ménagerie ! Le sauvetage est difficile parce que la seule issue donne sur le vide et que le blessé est trop mal en point pour marcher. Mais avec de bons crampons, une civière et un hélicoptère, ils finissent par y arriver. Il est encore plus difficile de sauver les chèvres, dont les personnages devraient refuser de se séparer (les plus petits peuvent être emmenés par les sauveteurs avec chacun un chevreau dans les bras : si c'est pas mignon, ça !)

Au final, tout est bien qui finit bien. Chaque personnage a mûri de 5 ans sous la terre, la turbulente est devenue plus réfléchie, la réservée plus dynamique, l'aîné a montré qu'en cas de coup dur, il savait faire face et les petits ont pris un air grave. Le plus petit a même perdu sa fossette.