

Un coucou dans la nuit

Après un étrange accident, les jeunes PJ se réveillent en mauvais état chez une parfaite inconnue, dans une maison perdue dans la forêt. Pourquoi ment-elle sur ce qui s'est passé cette nuit-là ? Pourront-ils s'échapper malgré leur condition physique ? Mais surtout, d'où viennent ces râles sinistres qu'ils sont les seuls à entendre ? Ce scénario de Tales from the Loop est prévu pour quatre à six joueurs et une durée de cinq à six heures.



Introduction

En résumé

Les PJ sont une fratrie suédoise partie en voyage sur l'île d'Adelsö avec leur centre aéré, pendant les vacances d'automne. Mais une nuit où ils faisaient le mur, ils sont tombés sur d'étranges lueurs au-dessus du lac Mälär, jusqu'à ce qu'un souffle brûlant ne les terrasse.

Ils se réveillent aveugles dans des lits inconnus. Ils ont été amenés dans le gîte tenu par Gerda Strömberg, quelque part sur Adelsö, au milieu de la forêt. Gerda se montre gentille, mais ne veut pas que les enfants quittent la propriété, et semble mentir sur ce qui leur est arrivé. Et pour cause : ancienne scientifique, elle mène des expériences secrètes de physique quantique, et est à l'origine de leurs blessures. Elle s'est arrangée pour que leurs monos ne donnent pas l'alerte, et les leur ramener une fois guéris.

Les PJ doivent donc s'approprier les lieux et échafauder des plans pour fuir malgré leur cécité. Mais ils s'aperçoivent bientôt d'un phénomène inquiétant. Ils semblent être les seuls à entendre certains sons : la sonnerie d'une horloge coucou, mais surtout, des râles rauques qui semblent les suivre partout... Il s'agit de Danny, un garçon passé dans un plan parallèle il y a dix ans à cause des expériences de sa mère Gerda. Elle les a reprises récemment pour comprendre sa disparition, menant à l'accident des PJ. Danny a remarqué que les PJ l'entendent et ne compte pas les lâcher.

Les PJ doivent s'enfuir à travers la forêt pour chercher de l'aide, et, peut-être, ramener enfin dans leur plan le pauvre Danny. Mais cette fin heureuse n'est pas du goût de tout le monde...

Les secrets du scénario

Gerda et le plan de Schrödinger

Gerda Strömberg était jusqu'en 1978 une éminente chercheuse au Loop. Dans les années 60, elle encadrait un programme de recherche sur la téléportation des objets. La physique quantique nous dit qu'une particule a une certaine probabilité d'être à un endroit, et peut être virtuellement considéré comme là et ailleurs à la fois. C'est sur ce principe, illustré par la célèbre métaphore du chat de Schrödinger, que s'est basé Gerda. Chaque particule est accélérée jusqu'à être potentiellement à son point de départ et d'arrivée à la fois. La technologie n'en était qu'à balbutiement : à l'aide d'un appareil à laser, évoquant rétrospectivement furieusement un pistolet blaster de Star Wars, Gerda parvenait à faire disparaître un objet de sa zone de départ. Mais il ne réapparaissait pas, comme prévu par les calculs, quelques centimètres plus loin. En réalité, il était à la fois présent et parti de son point de départ, comme devenu immatériel. Il était alors hypothétiquement présent dans ce qu'on pourra appeler le « plan de Schrödinger », superposé au nôtre mais imperceptible aux humains.

L'expérience de Danny

Inconsciente de l'« existence » de ce plan, Gerda s'est longtemps obstinée dans ses recherches, afin de pouvoir présenter le prototype de « blaster » aux financeurs et obtenir plus de fonds, et plus de temps. Mais cela échoua, et en 1969, les recherches prirent fin. Elle garda le prototype en souvenir, le mit sous clé, et passa à autre chose. Neuf ans plus tard, mariée à un pasteur luthérien, Erik, elle avait alors un petit garçon de six ans, Daniel, dit Danny. Curieux et intrépide, il mit la main sur le blaster oublié dans un tiroir. Jouant avec dans sa chambre (« Wouah, je suis Han Solo ! »), il fit disparaître des Duplos, son horloge coucou, et même son lapin, Robin Hood. Très embêté, il voulut aller le chercher, et crut bon de retourner le blaster contre lui. Sa mère ne retrouva que le blaster par terre, non loin d'une cage à lapin vide, et comprit. Elle démissionna du Loop, et garda intouché la chambre de son petit garçon disparu.

Pourtant Danny est toujours là, invisible, inaudible. Il s'est tiré dessus et s'est brûlé gravement la mâchoire. Il ne peut plus prononcer que les voyelles, sous forme de râles inquiétants. Sinon, il va plutôt bien, malgré quelques carences. Il agit comme un poltergeist, parvenant à bouger les petits objets inanimés, pour se nourrir en grappillant dans les assiettes, ou tenter de se faire remarquer. Cela échoue lamentablement, sa mère toute à sa dépression pensant juste avoir oublié avoir manipulé ces objets. Tout ce qui bouge un tant soit peu (ne serait-ce qu'en respirant) lui passe à travers. Robin Hood le lapin ayant été tué par le blaster, il est rongé par la solitude, suivant sa mère tel un fantôme, enfant dans un corps d'adolescent.

La vie d'après

Depuis dix ans, Gerda s'est reconstruit une vie très différente d'autrefois. Séparée d'Erik, elle est restée par manque de moyens dans la maison familiale où a eu lieu de drame. Elle en a fait un gîte pour subvenir à ses besoins. Elle reste ainsi proche de son frère Anton, directeur du camp de redressement qui constitue l'activité humaine principale au nord-ouest d'Adelsö.

Depuis quelque temps, elle a craqué et repris en toute clandestinité ses expériences pour améliorer le blaster. Incapable de tourner la page, elle espère enfin comprendre où partent tous ces objets, même si elle estime improbable de retrouver Danny en vie. Dans son acharnement, elle oublie parfois toute prudence. Le soir où commence le scénario, elle pensait s'être suffisamment isolée dans la forêt pour ne pas blesser qui que ce soit. Mais un tir accidentel dans l'eau a engendré une réaction exothermique imprévue. Les rayons du blaster se sont réfractés dans toutes les directions en une nappe diffuse. C'est ce qui va blesser les PJ ; les rayons « dilués » ne sont pas assez puissants pour les envoyer dans le plan de Schrödinger, mais ouvre leurs sens à ce qu'il s'y passe. Les trouvant évanouis, Gerda, qui s'était réfugiée derrière un arbre, panique. Avec l'aide d'Anton, elle amène les enfants chez elle et les soigne. Elle pense qu'ils reverront normalement d'ici une petite semaine. Si Anton s'arrange avec leurs moniteurs, qu'il connaît bien, ils doivent pouvoir les renvoyer chez eux guéris à la fin du voyage du centre aéré. Dans le monde de Tales from the Loop, personne ne se formalisera des histoires que peuvent raconter des enfants tant qu'ils reviennent chez eux en bonne santé.

Les difficultés des PJ

Les PJ vont devoir appréhender le scénario sans la vue, en se concentrant sur leurs sens restant : ouïe, odorat, toucher. Le MJ doit donc éviter le champ lexical de la vision. Moyennant quelques bleus, ils peuvent se déplacer avec prudence (à quatre pattes, avec une canne improvisée...), et s'orienter approximativement aux sons. Ils vont devoir établir une stratégie pour progresser le plus efficacement possible.

Concentrés sur leur ouïe, ils entendront plus facilement que d'habitude les bruits qui les entourent. Coopérer et demander de l'aide aux PNJ sera essentiel. Ils peuvent aussi fouiller des lieux à l'aide du toucher (jet de découverte). Toutes ces activités seront mises en scène presque comme dans une partie classique ; elles prendront juste plus de temps en jeu.

Des actions plus audacieuses telles que courir sans se faire mal, attaquer un ennemi au corps à corps, escalader quelque chose, demanderont une réussite de plus que d'ordinaire. On aura un minimum de tolérance par rapport au réalisme de la situation, comme on le ferait dans un jeu de type pulp.

Cela n'empêche pas de considérer comme impossibles ou improbables certaines actions : conduire un véhicule, attaquer à plus de deux mètres de distance...

Ces péripéties engendreront une multitude de petits bobos et ascenseurs émotionnels. Une jauge de dix points pourra être mise en place pour les états de chaque PJ (contrarié, effrayé, épuisé, blessé), pour pouvoir les activer par cumul, et plus seulement lors d'un échec extrême. Cela a deux intérêts : mettre la pression aux PJ lorsque le MJ coche des cases derrière son écran, et au contraire récompenser les PJ, lorsque leurs actions leur permettent de progresser dans le scénario sans dommage. Des jets de découverte ou d'agilité seront également faits dès que les PJ relâchent leur attention, pour éviter un accident.

L'accident

Une fratrie dysfonctionnelle

Les PJ sont des enfants entre 10 et 13 ans, qui vivent difficilement, chacun à leur façon, le divorce de leurs parents. Par exemple le benjamin, Benny, a régressé et ne lâche plus son doudou lapin Bunny, tandis que l'aînée, Diane, ne pense qu'à défier les adultes, et entraîne les plus jeunes dans ses bêtises. Le divorce a été prononcé il y a trois mois, après que leur mère soit partie vivre avec un nouveau compagnon. Ils vont un week-end sur deux là-bas, et vivent le reste du temps dans leur ancienne maison avec leur père.

Pendant les vacances d'automne de 1988, le centre aéré de Stenhamra a organisé une sortie de sept jours sur l'île peu habitée d'Adelsö, à partir du mardi 1er novembre. Elle n'est reliée à la civilisation que par un bac qui relie le port de Lilly Stenby à Munsö, l'île où se trouve le Loop (voir carte annexe 2). La première journée a été dédiée à la visite du parc des pierres runiques de Lindby. Le lendemain, ils sont censés aller voir les ruines du domaine royal à Hövgården, et dans les jours suivants aller découvrir la faune et la flore du lac au nord de l'île.

Début du scénario : les PJ font le mur

Les enfants logent dans un camp de vacances près de Lilly Stenby. Mais Diane entraîne toute la fratrie à faire le mur, et le scénario commence alors qu'ils marchent de nuit le long du lac Mälaren, en bordure de forêt, bien emmitouflés et armés de leurs lampes de poche.

Soudain, ils remarquent des lueurs vertes intermittentes quelques dizaines de mètres plus au nord sur la berge. Comme un clignotement irrégulier. Alors qu'ils s'approchent, ils voient un éclair vert frapper la surface du lac. Une nappe de brouillard vert s'élève alors de l'eau en de magnifiques volutes phosphorescentes, formant comme une aurore boréale au-dessus du lac. D'abord émerveillés, les PJ ressentent soudain un malaise. Les bruits de la forêt ont laissé place à un bourdonnement de plus en plus fort, tandis que la nappe avance vers eux de plus en plus vite. Leur dernier souvenir est celui d'un souffle brûlant les balayant, et de la douleur intense de leurs yeux cuisant comme dans un four.

Un réveil dans le noir

Les PJ se réveillent dans un lit douillet, bercés par le pépiement lointain des oiseaux, et enveloppés par l'odeur réconfortante de roulés à la cannelle sortant du four. Quelque part dans un étage inférieur, le brouhaha d'une bouilloire peine à masquer le tintement d'un carillon Westminster : il est 7 h. Encore ensommeillés, ils se remémorent avec nostalgie les dimanches matin, quand ils se réveillaient avec ce même son de Big Ben, et le parfum des roulés de Maman... Mais aujourd'hui elle dit ne plus avoir le temps d'en faire, et Papa a jeté la pendule en disant qu'il n'avait jamais supporté cette sonnerie.



Dès qu'ils commencent à vouloir se lever, ils réalisent qu'ils ne voient rien, hormis une légère clarté derrière leurs paupières closes. Ils ont les yeux bandés ; s'ils pleurent ou tentent d'enlever le bandage et d'ouvrir les yeux, ils ressentent une brûlure cuisante qui les convainc très vite de les refermer. Faute de quoi, ils finiront par s'évanouir de douleur, et mettront quelques jours de plus à guérir.

Ils peuvent visiter la grande chambre dans laquelle ils sont : deux (ou trois) lits une place qu'ils doivent pour se partager à deux, un tapis poilu sous leurs pieds et le grincement d'un plancher en dessous. À côté de chaque lit, un bureau, une commode et une table de chevet dans lesquelles ils se cognent. Ils ne trouvent pas leurs affaires, et n'ont sur eux que les vêtements portés lors de leur escapade, le manteau et les chaussures en moins. Les lampes de chevet, de bureau et du plafond leur donnent une vague impression de clarté derrière leurs paupières closes. Le jour perce à travers les volets en bois de trois petites fenêtres.

La maison de Gerda

Toute la partie dans la maison a pour but d'être un mini bac à sable. L'objectif est que les PJ trouvent leurs repères et stratégies, fouillent et fassent les curieux. Au fur et à mesure, des événements inquiétants viendront les perturber, jusqu'à ce qu'ils décident, ou soient incités, à partir dans la forêt. Tout est présenté ici de façon assez linéaire, mais est à réadapter en fonction de leurs actions. Les événements doivent s'enchaîner assez vite, car sinon cette partie peut vite devenir assez chronophage. De même, on limitera les jets tant que les PJ ne sont pas dans l'urgence et se montrent suffisamment prudents.

Découverte de la maison

La maison est grande (plus de 200 m²), constituée de deux étages, sans cave ni grenier. Voici ce que les PJ peuvent en percevoir au premier abord. Pour plus de détails, se référer aux plans en annexe 3.

L'étage

En sortant de la chambre, ils arrivent sur un long couloir. Sur leur gauche, ils tombent sur une impasse, avec une fenêtre et un guéridon, entourée de deux portes fermées à clés : celle de Danny et celle de Gerda.

Face à eux, une autre grande chambre à trois lits, contient, elle, des affaires personnelles : magazines et vêtements par terre autour du lit de gauche, qui sent la vanille, deux lits au carré et valises rangées dans les autres zones, aux odeurs respectives de rose et de tabac froid.

À droite se présente la cage d'escalier, d'où remonte l'odeur de cannelle, entourée de deux autres portes. La première donne sur un dressing. Sur des étagères est entassé du linge de maison. Au centre et au sol se trouvent divers ustensiles de ménage. La seconde porte donne sur la salle de bain de la maison, avec baignoire, WC et lavabo, fleurant bon l'eau de Javel.

Le rez-de-chaussée

L'escalier (droit, quinze marches) débouche sur une vaste entrée au carrelage froid. Une porte en dessous donne sur un vestibule rempli de chaussures et de manteaux chauds, dont les leurs. Face à l'escalier, la porte d'entrée est verrouillée ; la clé est sur un porte-clé juste sur la droite, mais un adulte interviendra s'ils l'attrapent maintenant.

À leur droite se trouve la double porte du salon, très lumineux grâce à de grandes baies vitrées. On y trouve une grande TV, des fauteuils moelleux, et une cheminée. La porte suivante mène à un WC.

Enfin, sur le mur opposé à la porte d'entrée, la porte de la cuisine est ouverte. Il en sort une divine odeur de roulés à la cannelle, et au loin, le tintement de couverts sur des assiettes et le brouhaha d'une conversation banale. Tout l'équipement de la cuisine est installé contre le mur du fond. Le centre de la pièce est occupé par une table ronde, où sont posés les roulés, et quelques chaises.

Sur le mur de droite de la cuisine, une porte mène à un garage. Il contient au fond un petit atelier de bricolage, avec tout le nécessaire pour survivre en autonomie dans la campagne profonde. Le pick-up de Gerda, seul véhicule présent sur la propriété, stationne là, les clés sur le contact. Il faut faire tourner le moteur pendant cinq minutes pour qu'il accepte de démarrer. Le portail n'est pas verrouillé, mais il est lourd et parfois grinçant.

À gauche en entrant dans la cuisine, se trouve la salle à manger, d'où viennent les bruits des résidents prenant leur petit-déjeuner. Gerda s'affaire pour leur apporter pâté de foie, œufs, fromage, hareng fumé, muesli, lait et café, dont les odeurs ouvrent l'appétit des PJ. La salle est très encombrée, avec sa longue table en bois et ses vaisseliers. Celui en bout de table supporte le fameux carillon, et un bocal sphérique avec un poisson rouge. La clarté de la pièce témoigne des nombreuses fenêtres qui l'entourent.

Le petit-déjeuner

Les résidents du gîte, Peter Olsson, Beata (sa mère âgée) et Katja (sa nièce ado), sont concentrés sur leur repas. Voici le type d'échange qui a lieu à chaque repas :

« Gerda, ils arrivent quand les roulés à la cannelle ?

- Katja ! Demande poliment !

- Gerda, pourrais-je avoir un de ces FANTASTIQUES roulés à la cannelle S'IL-TE-PLAIT ?

- Maman, tu veux que je te coupe un bout de fromage?

- Mais voyons Peter, je suis encore capable de me faire une tartine de foie toute seule ! »

Les voyant entrer dans la salle, Gerda accueille les PJ en fanfare :

« Oh, voilà nos petits dormeurs ! N'ayez pas peur, tout va bien. Je m'appelle Gerda et on m'a chargée de m'occuper de vous quelques jours. Venez, qu'est-ce que vous prenez d'habitude pour le petit déjeuner ? »

Elle va aider tout le monde à s'installer et les servir tout en répondant aux questions dans la joie et la bonne humeur. Un jet d'empathie permet d'identifier une certaine tension derrière son rire, mais difficile de savoir si elle ment.

« Vous avez été blessés lors d'un orage. Un transformateur a été foudroyé et a explosé près de vous. Vous avez eu de la chance de ne pas être électrocutés, mais votre cornée a été brûlée par le souffle. Si si, les orages secs ça existe (mensonge, pas en zone humide). Mais le médecin a dit que vous pourriez ouvrir les yeux d'ici quelques jours, à condition de ne pas tenter de les ouvrir, et de bien mettre vos gouttes ! (mensonge, aucun médecin n'est venu, même si ses connaissances en gestion du risque lui permettent d'avoir le bon diagnostic). Il y a eu d'autres dégâts électriques sur l'île : le bac est à l'arrêt, et le téléphone est coupé partout (mensonge). Heureusement, mon frère Anton connaît bien vos moniteurs, et il a recommandé mon gîte pour que vous puissiez guérir dans de meilleures conditions (vrai, même si Anton a convaincu les monos que c'était la volonté des parents de placer là les PJ). Les autorités vont prévenir vos parents (faux). »

Les Olsson ont déjà eu ce boniment précédemment, et y semblent indifférents. Ils disent juste ne pas avoir été réveillés par l'orage. À la fin du repas, chacun retourne vaquer à ses occupations, et les PJ sont libres de circuler dans la maison.

Gerda et les résidents

Gerda

D'environ 45 ans, emmitouflée dans de grandes robes en laine, elle dégage quelque chose de maternel, de rassurant. Mais les esprits les plus affûtés auront par moment l'impression qu'elle joue un rôle, et qu'une grande mélancolie suinte derrière ses airs attentionnés.

Elle peut par contre s'énerver d'un coup sous l'effet du stress, si les PJ sont trop agressifs ou insistant. Elle panique en réalité totalement à l'idée que sa responsabilité dans leur accident soit découverte. Elle exige alors qu'ils changent de pièce, ou arrêtent de l'empêcher de travailler. Puis elle se reprend presque immédiatement.

Elle n'est pas prête à croire qu'il y a un être invisible dans la maison, et que c'est Danny. Déjà parce qu'elle a en tête l'image d'un petit garçon parlant normalement, ensuite parce qu'en bonne adulte de ce jeu, elle va chercher spontanément des explications plus prosaïques, comme l'idée que les PJ souffrent d'hallucinations auditives à cause d'un stress post-traumatique.

Elle est tantôt dans la cuisine à préparer les repas, tantôt enfermée dans sa chambre, à réfléchir à son expérience ratée, téléphoner à Anton ou se reposer.

M. Olsson

Peter Olsson est un soixantenaire taciturne qui sent toujours le tabac froid. Ancien haut cadre du Loop et supérieur de Gerda, il la traite de façon amicale mais réservée. À la retraite depuis peu, il vient passer quelque temps dans la pension pour se mettre au vert avec sa

famille, avant de retourner à Stockholm pour poursuivre une carrière politique.

En réalité, il soupçonne que la disparition de Daniel, la présence des PJ, et les activités de Gerda sont liées. Son objectif est de lever le voile sur ce mystère, et de protéger la réputation du Loop, ainsi que la sienne. La responsabilité de l'accident de Danny pourrait lui incomber, ce qui tuerait dans l'œuf ses ambitions d'accéder au poste de ministre de la Recherche. Et il se révélera prêt à tout pour éviter ça.

C'est ainsi que M. Olsson a en réalité les oreilles qui traînent un peu partout en quête d'indice. Quand les PJ en trouvent un, ils font un jet de découverte pour se rendre compte d'un bruit de pas ou d'une porte doucement refermée non loin d'eux. Il est ravi d'avoir des mini-enquêteurs sous la main. S'ils lui demandent de l'aide, il refuse de trouver un téléphone pour eux, disant qu'il est certain que Gerda a de bonnes raisons de les garder en convalescence ici, et qu'elle ne ferait jamais ça sans tenir leurs parents au courant. Par contre, il est ouvert aux confidences. Il minimisera leurs découvertes ou fera semblant de ne pas les croire, mais est en réalité en train de comprendre ce qui s'est passé avec Danny.

Il lit le journal dans le salon, où furète on ne sait où. Notamment, dès que Gerda est dans sa chambre, il va dans la sienne pour l'écouter à travers la cloison qui les sépare.

Mme Olsson

Beata Olsson, 85 ans, est la mère de Peter. Il lui offre quelques semaines loin de son EHPAD à Stenhamra, au milieu de la nature. Mais tout ce qui l'intéresse, c'est de regarder en boucle des rediffusions de *Dynastie* à la TV. Encore plus hors-sol que les autres adultes, elle répond à côté de la plaque quand les PJ l'interrogent, ou la préviennent qu'ils ont été kidnappés. Sa phrase préférée : « De mon temps, les enfants savaient respecter les adultes ! »

Par contre, elle ne rate pas une miette de ce qui se passe dehors côté route, grâce aux baies vitrées, et alertera Gerda et Peter immédiatement si les PJ s'enfuient par là.

Katja Olsson

A 15 ans, Katja est une fille populaire dans son collège de Stockholm. Mais quand elle a été surprise à fumer avec ses copines, ses parents l'ont confiée à son oncle pour l'envoyer au vert le temps des vacances d'automne, pour « l'éloigner de ses mauvaises fréquentations ». Ayant grandi loin du Loop, elle est hermétique à toute manifestation surnaturelle. Elle pense que les PJ sont des « mythos débiles », et peut même leur faire des blagues méchantes.

Elle est par contre très intéressée à l'idée de fuguer, et si les PJ tentent de sortir de la maison, proposera spontanément son aide. Tout est bon pour faire rager Tonton et Mamie ! En plus ils ronflent la nuit, elle n'en peut plus de cette baraque.

Elle lit des magazines pour ado dans son lit ou le salon, ou alors teste son maquillage dans la salle de bain.

Les pièces verrouillées

La chambre de Danny

La chambre verrouillée à côté de celle des PJ est en fait la chambre de Danny, où il a testé le blaster, et où il a disparu. Elle contient son lit, un bureau, une commode, une table de chevet, et un coffre à jouets.



Elle est restée intouchée depuis la disparition du garçon : ses vêtements sont toujours dans la commode, le coffre à jouets déborde de peluches et de briques Duplo. Au fond, il y a encore la cage vide du lapin Robin Hood, entourée de quelques brins de paille, et sur le bureau trône une peluche Robin des Bois. Mais il y a également, sur le mur extérieur, l'horloge coucou qu'il a envoyée en premier dans le plan de Schrödinger. Invisible, sa sonnerie n'est audible que pour Danny et les PJ.

La clé de la porte de la chambre est dans la boîte à bijoux que Gerda garde dans sa chambre. Elle n'est pas très robuste et peut être forcée avec un outil adapté, mais cela sera bruyant, et nécessitera deux réussites pour le faire à l'aveugle. Par contre, évoquer le coucou, ou évoquer la présence d'un garçon dans la maison, troublera Gerda ; elle ira vérifier que tout est comme d'habitude dans la chambre de Danny, et oubliera de la reverrouiller.

Si les PJ patinent, Katja devient elle-même curieuse de savoir ce que renferme la « chambre mystère », et propose aux PJ d'écouter si quelqu'un arrive pendant qu'elle crochète la serrure.

La chambre de Gerda

Gerda garde en permanence dans la poche de sa jupe la clé de sa chambre, qui fait face à celle de Danny. Là aussi, les moins discrets pourront toujours forcer la porte. C'est une suite parentale avec salle d'eau et lit double. Elle garde le blaster dans un tiroir de sa table de nuit. Sur une commode trônent une petite télé, la boîte à bijoux contenant la clé de la chambre de Danny, et le seul téléphone de la maison. Mais Gerda arrivera à temps pour les empêcher de l'utiliser.

Les événements

Les deux horloges



Tous les quarts d'heure, l'horloge carillon Westminster sonne une fois, et toutes les heures émet la fameuse musique de Big Ben. Elle se tait entre 22 h et 7 h. Elle est audible dans toute la maison, presque assourdissante dans la salle à manger. Mais entre 8 h et 20 h, uniquement à l'étage, on peut aussi entendre l'horloge coucou sonner à chaque heure. Les PJ ayant été réveillés par le carillon de 7 h le premier jour, ils ne l'entendent pas tout de suite. L'horloge est déréglée, elle sonne les heures avec 21 minutes de retard, donc

largement en décalage du carillon ; de quoi faire sursauter les PJ. En cherchant où le son est le plus fort, ils se confrontent à la porte verrouillée de la chambre de Danny.

Les repas

À midi, Gerda servira un buffet de charcuterie, des petits gâteaux à 16 h, et un copieux plat purée-boulettes de viande à 20 h. Les PNJ seront dans la salle à manger à ce moment-là. C'est à une de ces occasions qu'ils pourront entendre des bruits d'eau, et peut-être identifier de petites flaques autour de l'aquarium. C'est la seule manière que Danny a trouvée pour boire, mais Gerda pense juste avoir un poisson sauteur.

Au bout d'un moment, Beata lâchera un pavé dans la mare en plein repas : « Dis-moi Gerda, tu travaillais dans le service Peter, non ? Pourquoi as-tu tout quitté pour tenir un gîte ? J'espère qu'il te traitait bien ! » Dans le malaise qui s'ensuit, Gerda explique qu'elle a dû mettre sa carrière en pause pour gérer des problèmes familiaux, et que finalement sa nouvelle vie loin du Loop lui a convenu.

La pause TV

Au moment où les PJ voudront parler à Beata ou faire une pause devant la TV, ils entendront les dialogues de Dynastie faire place à une musique entraînante. Ils reconnaîtront l'introduction de « Robin des Bois » de Disney. Beata s'indignera auprès de son fils : « Peter, il y a ENCORE ce problème avec l'antenne ! ». C'est Danny qui a tenté de zapper sur son film préféré, mais il n'aura pas l'énergie pour le refaire.

La comptine

Si un PJ doit aller dormir, pour la nuit ou une sieste, ou s'il a juste besoin de réconfort, Gerda devient soudain très maternelle, l'enveloppant d'un plaid ou le bordant dans son lit. Puis elle lui chante une comptine, dont il reconnaît le début :

Dans la forêt lointaine on entend le coucou.

Du haut de son grand chêne il répond au hibou.

« C'est l'heure de dormir, maintenant au dodo !

Un hibou fatigué ne peut que chanter faux ! »

Le PJ peut entendre des larmes dans la voix de Gerda, car elle chantait cette comptine, qu'elle avait modifiée à sa sauce, à Danny autrefois. Une fois Gerda parti, Le PJ entend un souffle rauque et haché : c'est Danny qui sanglote dans un coin de la chambre.

Un râle dans la nuit

Dès qu'il y aura un ventre mou ou de baisse de la tension, dans un moment de silence, les PJ entendent près d'eux le râle encombré de Danny qui respire, ou de léger bruit de pas. Curieux, il a commencé à les suivre dans la maison. Mais avec Peter qui les épie et Katja qui tente de leur faire peur, difficile de distinguer une tierce personne.

Après un temps de confusion, Danny comprend à leur réaction qu'ils l'entendent. Ô joie,

après tant d'année de solitude ! Il commence alors à s'agiter, leur expliquant bruyamment sa situation ; sauf qu'il ne prononce que les voyelles dans une sorte de râle guttural qui doit paraître sinistre et agressif de l'extérieur. Il passe accidentellement au travers d'un PJ, qui frissonne de froid et de dégoût. Habituellement, les adultes pensent à un courant d'air quand ça leur arrive.

Si les PJ en parlent à un adulte, il ne croit pas en leurs « hallucinations auditives ». S'ils essaient de communiquer avec lui, il criera moins, mais n'articulera toujours pas. Il dira s'appeler « Ahi ». S'ils en parlent à ce stade à Gerda, elle pensera qu'ils lui jouent un tour, et, bouleversée, quittera la maison plusieurs heures, prétendant aller faire des courses (après avoir ouvert la chambre de Danny).

Bunny a disparu !

Danny est jaloux que Benny ait un lapin, même en peluche. Il peut aussi vouloir attirer l'attention, ou être dépité si les PJ le craignent.

Danny attend que Benny dorme, ou si l'heure tourne un simple moment d'inattention quand Benny est à l'étage, pour voler Bunny. Il doit le déplacer petit à petit, car interagir avec le monde tangible lui demande beaucoup d'énergie, et Bunny est déjà lourd pour lui. Il le cache derrière le pied du guéridon tout près de sa chambre, car il ne peut entrer dans celle-ci si la porte est fermée. Il sera très agressif si on tente de le récupérer. C'est l'occasion pour lui de réaliser pleinement que les PJ l'entendent.

Benny s'aperçoit vite qu'il n'a plus Bunny ; et s'il n'est pas réconforté rapidement, il subit l'état contrarié. Les adultes prennent bien sûr les choses à la légère « Tu as dû le laisser traîner, on va le retrouver. »

Quand les PJ retrouvent Bunny, c'est l'occasion de faire sonner le coucou s'ils ne l'ont pas encore entendu.



La fugue

Le départ

La maison est entourée par la forêt. À l'Est, du gravier recouvre la zone devant la maison, puis un chemin de terre et gravillons permet de rejoindre la civilisation. Mais les baies vitrées du salon donnent de ce côté, et Beata veille. Au sud, un petit jardin clôturé est accessible par un petit portail extérieur. Les possibilités des PJ pour sortir de la maison sont les suivantes :

- Par le garage, dont le portail est lourd (jet de force) et aléatoirement bruyant. Ils se retrouvent alors le long de la façade Est, mais ne seront visibles que s'ils s'avancent vers le chemin. Il suffit de partir vers la gauche pour entrer dans la forêt.

- Par la porte d'entrée, la clé étant sur un support à sa droite. De même, on débouche sur un perron qui donne sur le chemin, mais assez exposé. Il faut longer la maison vers la gauche, dépasser le portail du garage, pour rejoindre la forêt sans être visible.

- Les fenêtres à l'arrière du salon et sur le côté de la salle à manger donne sur le petit jardin. Il faut juste tourner la poignée pour les ouvrir, mais ça chuinte un peu. Beata leur fait dos dans le salon, mais Peter traîne régulièrement dans ces salles.

- La fenêtre au fond de la salle à manger et celle de la cuisine couinent aussi. Elles donnent directement sur la forêt.

- La baie vitrée du salon s'ouvre avec une clé sur la serrure, mais il y a presque tout le temps Beata ou un autre adulte à côté.

- Les fenêtres de l'étage s'ouvrent facilement, mais n'offre aucun rebord, ni balcon.

Katja ne ratera pas une occasion de les suivre dehors, les aidant même à éviter d'être repérés par Beata. En contrepartie, elle les incite à entrer dans la forêt. Selon la motivation des PJ à quitter la maison, elle pourra filer devant pour les pousser à s'enfoncer dans la forêt, ou au contraire être retenue à la dernière minute pour faire diversion auprès de Peter. Danny sera tout fou à l'idée de quitter la maison pour la première fois en dix ans (il n'a jamais osé le faire), et s'enfoncera lui aussi tête baissée dans la forêt, entraînant les PJ devant ou derrière lui selon qu'ils en aient peur ou le voit comme un allié.

Et si les PJ ne veulent pas sortir

Dans le pire des cas, ou pour une partie courte, les PJ peuvent ne jamais quitter la maison ; dans ce cas Danny tentera de les amadouer pour qu'ils convainquent sa mère de sa présence. On retombe alors sur l'acte 3, mais sans la présence d'Eric. Si l'on veut faire vivre aux PJ un péril en forêt, voici des leviers pour les faire sortir :

- laisser Gerda s'enfoncer dans des mensonges flagrants, lui faire piquer des crises quand la situation devient tendue, bref, la rendre inquiétante,

- Gerda a mis des Xanax toutes dans les pâtisseries, et ils s'en rendent compte,

- de plus, elle insiste lourdement pour qu'ils se gavent de pâtisseries,

- et par-dessus ça, Danny rechange la chaîne sur la TV, et ils entendent brièvement une chaîne d'info annoncer « le tueur d'enfants court toujours »,

- encourager la peur qu'ils pourraient avoir envers Danny,

- Katja tente de les convaincre de fuguer avec elle,

- ils déclenchent accidentellement un incendie,

- Peter vole le blaster tout de suite, et veut leur tirer dessus pour « faire disparaître les preuves ».

Perdus dans la nature



La forêt

Les PJ s'avancent parmi les feuilles mortes crépitantes du sous-bois, enivrés par le parfum entêtant de la sève de sapin. Le sifflement du vent d'automne dans les arbres est un bruit de fond permanent, assourdissant, désorientant. Où qu'ils aillent, ils sentent sous leurs doigts tâtonnant tantôt une écorce rugueuse, tantôt des buissons aux pics acérés.

S'ils ont couru, à cela s'ajoute un goût métallique sur leur langue et le picotement des éraflures qu'ils se sont faites sur les buissons. Dès qu'ils s'arrêtent plus d'une minute, arrivent le froid piquant sur leur peau, la faim, la soif, selon l'heure et les conditions de leur fuite.

L'air et le sol sont secs, mais un jet de découverte leur permet d'identifier une odeur caractéristique dans l'air : il ne va pas tarder à neiger. Tout est fait pour qu'ils réalisent qu'il va leur falloir une stratégie pour s'orienter et avancer dans les bois.

S'ils ont réussi à rejoindre l'étroite route de terre, il se met à neiger fort très rapidement ; ils doivent faire un jet d'agilité pour ne pas trébucher dans un nid de poule, puis finissent par réaliser qu'ils se sont enfoncés dans les bois malgré tout, ayant raté un virage alors que la neige ne permet plus de différencier les types de sol.

Bien sûr, Danny ne va pas abandonner comme ça les premières personnes qui semblent l'entendre en dix ans : il les suit partout, le bruit de ses pas amortis par l'humus. C'est sa première sortie de la maison depuis l'accident. D'abord surexcité, il les encourage bruyamment à s'enfoncer dans la forêt. Dans un deuxième temps, il commence à angoisser, car il ne sait plus du tout dans quelle direction est la maison.

Si Katja les accompagne, elle se tord rapidement la cheville. D'atout, elle devient un dilemme : faut-il la laisser là, scinder le groupe pour laisser des « éclaireurs » aveugles partir devant ? Elle n'arrive pas à mettre le pied par terre, et dans sa détresse, ne sait plus non plus où est la maison.

De nombreuses embûches attendent les enfants pendant leur traversée de la forêt (entre deux et quatre en fonction du timing) : une tourbière, un fossé où passe un ruisseau glacé, des branches basses qui évoquent aux enfants les « doigts » des arbres dans Blanche-Neige, des buissons épineux, un tronc d'arbre couché en travers du passage, une fourmilière géante, les rives du lac s'ils sont partis vers l'Ouest... Ils doivent réaliser le danger avec un jet de découverte, et l'esquiver avec un jet d'agilité s'ils sont bouleversés, en train de courir ou inattentifs. C'est l'occasion de remplir les jauges « épuisé » et « blessé ». De leur habileté à s'adapter à leur environnement dépendra l'état dans lequel ils sortiront de la forêt.

Quand les PJ commencent à fatiguer et à rester statiques, et s'ils n'étaient pas sur la route, ils sentent sur leur visage des picotements humides : il neige. Et s'ils ne bougent pas, le froid les rattrapera rapidement (la jauge d'épuisement monte). Mais c'est aussi dans cette plage de temps qu'ils commencent à entendre un son intermittent, très régulier, au milieu du sifflement du vent. Trop régulier pour ne pas être d'origine humaine ; c'est donc leur seule bouée de secours. En le suivant, le son gagne en intensité ; il s'agit du tintement lent, sinistre, d'une cloche, comme si quelqu'un sonnait le glas.

La chapelle isolée

La cloche résonne sans discontinuer pendant des heures. C'est Erik, le père de Danny, qui la fait sonner manuellement dans une chapelle isolée dans la forêt, comme chaque 2 novembre, jour des morts (si besoin on n'est pas à un jour près). Il veut faire sonner cent coups en hommage à Danny, suivant une vieille tradition chrétienne, mais continue en général jusqu'à épuisement. Pasteur luthérien itinérant, il revient sur l'île une fois par an pour prier pour le repos de son âme, et tenter faire son deuil. Le jour de la disparition de Danny, il avait fait sonner ce glas sans relâche, espérant être un phare dans la nuit si son petit garçon s'était perdu dans la forêt. Mais Danny n'a jamais quitté la maison, et il avait continué jusqu'à l'effondrement. Après quelques jours, il s'était convaincu de la mort de Danny, Gerda n'ayant jamais montré qu'elle savait quoi que ce soit. Après quelque mois, il a quitté Gerda et cette île qui le bloquait dans le passé. Gerda n'a jamais su qu'il revenait annuellement, et ne l'a pas vu depuis neuf ans.

La chapelle est au milieu d'une clairière envahie par les herbes folles. Construite au seizième siècle pour accueillir les paysans épars vivant sur l'île, elle a fini un peu oublié car loin des bourgs, malgré une réfection dans les années 50.

Après une demi-heure à suivre le son de la cloche, les PJ ont tout d'abord la sensation d'arriver dans un espace ouvert. Ils sentent les herbes sur leurs jambes, et les orties ne leur feront pas de cadeau. Il y a bien un sentier qui vient de la forêt et va jusqu'à la porte ; encore faut-il le chercher. Les murs de la chapelle sont secs mais glacés, et les enfants sentent sous leurs doigts de grosses pierres de granit, régulières mais rugueuses. La haute porte en chêne grinçante est close mais le pêne n'est pas enclenché, il suffit de tirer sur un lourd anneau en fer pour l'ouvrir (jet de force, car la porte est lourde et l'anneau très froid). À l'intérieur, l'air est

froid, mais au moins la neige et le vent ont disparu. La cloche résonne de façon assourdissante, générant un malaise chez les PJ, car ils ne peuvent plus entendre rien d'autre dans ces conditions, et que le rythme de la cloche leur rappelle le glas lors de l'enterrement de leur grand-père Ulrik.

La nef de la chapelle fait une dizaine de mètres de long pour quatre de large, et contient quelques rangées de bancs en chêne. Au fond, un cierge et une photo de Danny sont posés un autel nu en pierre. Derrière, un tapis de sol, un sac de couchage, et quelques vivres. Et juste devant lui, Erik tire périodiquement sur une corde pour activer la cloche. Il n'entend pas la porte s'ouvrir, puis reste interdit devant ces bouts de chou tâtonnant le long des bancs. Il est un peu agacé d'être interrompu dans son rituel de deuil, mais aussi troublé par le comportement inhabituel des PJ, qu'il met quelque temps à associer à la cécité.

Il lâche la cloche pour leur venir en aide, s'exclamant d'un ton bourru : « Mais les enfants, qu'est-ce que vous faites là ? » Les PJ n'ont que quelques secondes pour apprécier le silence, car un hurlement déchirant résonne alors dans la chapelle. C'est Danny qui pleure toutes les larmes de son corps, répétant en boucle « Hahaaaaa ! (Papa) ».

Erik semble ne rien entendre, et partage facilement ses vivres et son sac de couchage, s'assurant que tous le monde aille bien. Il raconte volontiers son histoire, ce qui semble calmer Danny, renflant mais tout à l'écoute. Erik vivait il y a longtemps dans le coin, avec son fils et sa femme. Mais son fils est mort, et il est parti, car tout ici lui rappelait son deuil, et sa culpabilité de n'avoir pas su le protéger. Il vit depuis comme pasteur itinérant, remplaçant des collègues dans tout le pays. Il ne donnera pas spontanément de détails, mais si on lui demande donnera les noms de Daniel et Gerda. Il ne se voit pas revenir dans la maison familiale, ni revoir Gerda, c'est trop douloureux. Elle n'a jamais semblé convaincue de la mort de Danny, ce qui a créé une inextricable incompréhension entre eux.

Il demande rapidement aux PJ d'où ils viennent, et pourquoi ils sont blessés. S'ils sont un tant soit peu sincères, il sera estomaqué et voudra finalement réclamer des explications à Gerda. De toute façon, il a fait des kilomètres à pied pour venir ici, et il ne peut pas les aider sans un téléphone ou une voiture. Ils peuvent demander à l'accompagner, ou lui promettre de rester dans la chapelle. Mais si les PJ ne lui parlent pas d'eux-mêmes de « Ahi », Danny se rappelle à lors à eux : « Hoon, Haha, heu hui haaaaa ! (Non ! Papa, je suis là !) » .

À moins de faire deux réussites (au jet le plus approprié selon la méthode choisie), les PJ peinent à convaincre Erik qu'il y a un garçon invisible avec eux dans la chapelle. Il ne goûte pas du tout la blague. Danny, profondément bouleversé, chantonne en voyelles la comptine de sa maman, la version familiale de « dans la forêt lointaine ». Aux PJ de saisir la balle au vol. Si on la lui chante, avec une réussite à un jet de compréhension pour se souvenir des vers personnalisés de Gerda, Erik reconnaît la chanson, et fond en larmes à son tour, répétant « mon petit Danny ». Il saisit un PJ par les épaules et le secoue, l'exhortant à lui jurer qu'ils ne lui font pas une farce.

Une fois que tout le monde s'est expliqué, Erik confirme vouloir parler à Gerda. Il demande l'appui des PJ, mais leur promet de les aider à retrouver leurs parents en échange. Puis Erik se

lance à travers bois vers son ancienne maison. Les PJ et Danny peuvent le suivre avec facilité maintenant qu'ils ont un guide pour les maintenir sur le chemin principal.

Si les choses se sont passées autrement, par exemple qu'il a laissé sur place cette bande d'enfants psychologiquement instables, ou qu'ils sont tous sortis en enfermant le méchant croque-mitaine dans la chapelle, il voudra quoi qu'il arrive aller demander à Gerda pourquoi elle a kidnappé ces enfants.

À la poursuite du blaster

Retour à la maison

Erik arrive chez Gerda, et après quelques explications, ils s'installent dans la cuisine pour discuter, suivis de Danny et des PJ s'ils sont là, et portes fermées pour s'isoler des Olsson. Katja part s'effondrer dans un fauteuil du salon.

Gerda avoue qu'elle a repris ses expériences pour avoir enfin des explications, et le fait qu'elle tente de gagner du temps pour que les enfants guérissent de leur cécité. Elle est alors obligée d'expliquer que Danny s'est vraisemblablement tiré dessus avec un téléporteur non fonctionnel. Cela confirme que Danny n'est peut-être pas mort, et qu'en tout cas il ne s'est pas noyé dans le lac au cours d'une balade dans les bois. Gerda a donc menti à Erik par omission, pendant dix ans.

Lorsqu'Erik dit penser avoir retrouvé un Danny invisible, ou qu'il raconte que les enfants se croient poursuivis par un croque-mitaine, Gerda réalise à son tour que Danny était là depuis le début. Erik restera sur ses positions, et prendra Gerda pour une folle s'il n'a pas entendu la comptine dans la chapelle.

Gerda se dit alors qu'avec une transformation simple sur le pistolet blaster, elle doit pouvoir en inverser le fonctionnement, et faire revenir ce qui a été envoyé dans le plan de Schrödinger. À condition bien sûr, de pouvoir tirer précisément dessus. C'est là que les PJ peuvent lui être d'une aide précieuse. Elle dit aux PJ de l'attendre au rez-de-chaussée, et part récupérer le blaster dans le coffre de sa chambre. Erik la suit, lui réclamant des précisions sur l'accident de Danny.

Le traître

Les PJ n'ont pas le temps de monter les escaliers qu'ils entendent des pas. Les pas d'une seule personne, descendant lentement. « Oh, vous êtes là les enfants ? » C'est la voix de Peter. Au loin, des coups réguliers et des éclats de voix se font entendre.

Revenons quelques minutes en arrière. Dans la cuisine, le ton monte, et très vite, Peter vient écouter à la porte. Il recolle les morceaux des informations qu'il a réunies jusque-là. Il estime



que la réapparition de Danny ne manquerait pas d'attirer la curiosité, et le scandale serait éventé, surtout si Gerda cherche à faire connaître ses recherches. Le blaster doit disparaître.

Justement, il avait dans la journée volé la clé de la chambre de Gerda, mais sans savoir ce qu'il y trouverait. Il y monte, vole de blaster, sectionne le téléphone, puis se cache dans sa propre chambre. Et lorsque Gerda et Erik y entrent, il la verrouille de l'extérieur, laissant la clé dans la porte pour qu'ils ne puissent pas la crocheter.

Peter tente ensuite de fuir avec le pick-up de Gerda dans le garage. Mais le pick-up refuse de démarrer à cause du froid. Frustré, il décide au bout de quelques minutes de s'enfuir à pied dans la forêt, pour rallier Lilly Stenby et prendre le bac. Il garde le blaster dans sa poche ; mais s'il se sent trop acculé par les PJ, il sera tenté de leur tirer dessus pour faire « disparaître le problème ».

Si les joueurs sont en trop mauvaise posture, ou bloqués à l'idée d'un combat à l'aveuglette, le MJ pourra les autoriser à entrouvrir les yeux trois secondes, au prétexte que leur guérison a débuté. Cela leur permet de cerner des formes floues, et ainsi de prendre leurs repères. En complément, un jet d'agilité leur permet de se diriger au son vers Peter s'il est à proximité.

Si on se raccroche au système de jeu, Peter représente une menace de 8, qu'il faut atteindre soit en cumulant des réussites à des jets, soit en encaissant des états, lorsque les PJ mettront leur plan en action. Chaque fois qu'un PJ permettra à un PNJ d'apporter son aide, cela comptera comme une réussite. Voici des idées de stratégies possibles :

- on libère en priorité les parents, pour qu'ils aillent immobiliser Peter,
- Katja est envoyée verrouiller le garage et l'entrée, et Peter est piégé dans la maison,
- si on est la nuit, on fait sauter les plombs pour mettre Peter à égalité avec les PJ,
- Danny aide les PJ à pister Peter...

Et si les PJ sont toujours dans la chapelle ?

Au bout d'une heure, Danny revient les avertir qu'il y a un problème ; il a vu Peter assommer et ligoter ses parents pour leur voler le blaster. Katja tente de le raisonner et de le retenir (si elle était dans la forêt, elle a insisté pour rentrer avec Erik). Danny connaît désormais le chemin, et peut les guider à la voix le long de la route.

Quarante-cinq minutes plus tard, ils arrivent à la maison. Les Olsson sont tous dans le salon, mais distraits par la dispute acharnée entre Peter et Katja. Les parents sont ligotés sur des chaises de la cuisine, mais conscients. À nouveau, le blaster est dans la poche de Peter. Aux PJ de monter un plan pour neutraliser Peter, à l'aide de leurs alliés.

Conclusion

Une fois Peter maîtrisé, deux choix s'offrent au PJ : dénoncer Gerda aux autorités, où la laisser libre pour qu'elle puisse finir ses expériences. Erik et Gerda respecteront leur choix, conscients de la gravité de ses actions.

Que ce soit tout de suite où après ses démêlés judiciaires, Gerda reprendra ses recherches, et finira par faire revenir Danny, ainsi que les autres personnes ayant pu être « téléportés » au cours de la partie.

Comme promis, les PJ ne garderont pas de séquelle de l'accident, hormis le super pouvoir d'entendre, et désormais de voir, ce qui se passe dans le plan de Schrödinger.

Si les PJ ne disent rien

Le soulagement prévaut, et Gerda, Erik et Danny prendront le temps de se retrouver dans leur maison, pour reconstruire ce qui a été brisé dix ans plus tôt. Officiellement, Danny a été retrouvé, blessé et amnésique, errant dans les bois. Des rumeurs courent, mais tant que tout le monde acceptera de se taire, personne n'aura d'ennuis. Peter accepte lui aussi ce deal, et retourne à sa carrière politique à Stockholm. Katja essaiera bien de se faire mousser avec cette histoire au collège, mais s'arrêtera vite en voyant qu'elle est prise pour une mythomane.

Les PJ auront la satisfaction d'avoir « sauvé » Danny, mais à eux de se reconstruire après cette expérience traumatisante. Cela les aura-t-il faits progresser dans l'acceptation de leur nouvelle vie d'enfants de divorcés ?

Si les PJ dénoncent Gerda

L'affaire est trop grave pour que les adultes regardent ailleurs, et un procès contre Gerda et Peter aura lieu. Par contre, elle sera édulcorée auprès du grand public, afin de passer sous silence l'implication du Loop et les découvertes de Gerda. Il sera juste question d'une femme et d'un homme ayant kidnappé des enfants pour cacher des malversations. Bien sûr, Peter pourra dire adieu à sa carrière politique.

Gerda pourra sous bonne garde reprendre ses recherches pour faire revenir Danny, mais cela prendra deux ans, et le blaster disparaîtra ensuite dans les tréfonds du Loop. Le temps et la rancune auront alors eu raison de la confiance que Danny avait en elle, et il choisira de repartir avec son père sur les routes.

Les PJ obtiendront justice, et leurs parents les feront passer avant leur guéguerre pendant quelque temps. Cela en vaudra-t-il la peine ?

Annexes

Annexe 1 : le tableau des contraintes

Nom du jeu et sa version	Tales from the Loop
Nombres de caractères	48862
Nombres de pré-tirés	6 (feuilles de personnage en annexe)
Annexes supplémentaires	Voir ci-dessous : <ul style="list-style-type: none">- plan de l'archipel- plans de la maison de Gerda- liste des images- les 6 pré-tirés
Pages où l'on peut trouver les ambiances sonores	<ul style="list-style-type: none">- Page 4, le lieu de l'accident : un bourdonnement assourdissant met les sens en alerte : il y a danger.- Page 4, la maison : le son du carillon Westminster, qui emplit les PJ de nostalgie,- Page 13, la forêt : le hurlement permanent du vent dans les arbres les désoriente en permanence,- Page 14, la chapelle : le son du glas est assourdissant et sinistre.
Pages où l'on peut trouver le son d'une cloche	Page 14 : Erik sonne le glas depuis la chapelle abandonnée dans la forêt, permettant aux PJ de le trouver.
Pages où l'on peut trouver une strophe de quatre à huit vers en alexandrins	Page 10 : il s'agit de la version « personnalisée » de Gerda de la comptine « dans la forêt lointaine ».
Pages où l'on peut trouver un lapin	Page 11 : Bunny, le doudou lapin de Benny, est un levier essentiel dans la prise de contact entre Danny et les PJ. Et s'il s'y intéresse tant, c'est qu'il y a eu autrefois un vrai lapin dans la maison, Robin Hood (page 2), dont il fait toujours le deuil.
Intégration du thème « Un autre son de cloche »	Dans la maison, on peut entendre sonner toutes les heures un carillon Westminster. Mais seuls les PJ entendent « un autre son de cloche », celui du coucou déréglé de la chambre de Danny. Il est le signal qu'une autre « réalité » existe, qu'ils sont les seuls à percevoir. L'autre son de cloche est ainsi à la fois à prendre au sens propre et figuré.

L'étage



Annexe 4 : table des images

Les images présentées dans le scénario sont tirées du Web, voici les sources par ordre d'apparition.

Photo du lac Mälär	https://www.comptoirdesvoyages.fr/voyage-tag/lac-malaren/3149
Le carillon Westminster	https://www.amazon.fr/BAtlam-Horloge-Table-Pendule-Carillon/dp/BoBN17JKRH
Robin Hood le lapin	https://encrypted-tbno.gstatic.com/images?q=tbn:AND9GcToeN3KL4XCTOGxa1PHjSxm83PwbWqzGgJUVw&s
Le coucou de Danny	https://fr.aliexpress.com/item/1005008713076899.html
Bunny le lapinou	https://sendatoy.com.au/cdn/shop/files/DA4382B4-3323-461F-863597FA2E3B4855.png?v=1719670483
Forêt suédoise	https://www.tourismesuede.fr/nature-en-suede/
Le « blaster »	https://cdn.idealoo.com/folder/Product/6422/0/6422086/s4_produktbild_max/rubie-s-blaster-star-wars-clone-trooper-8299.jpg

Annexe 5 : les fiches de personnages

Voir les PDF joints. Six personnages sont proposés, constituant une même fratrie, et couvrant les six archétypes (« classes ») du jeu. Pour le bon déroulé de l'histoire, Diana et Benny sont obligatoires.