



Un Halloween pas comme les autres ...

Ce scénario pour Little Fears est librement adapté de « Aiguilles et Chocolat », une histoire publiée avec l'écran du jeu en VF.

L'histoire

La nuit du 31 octobre au 1^{er} novembre, toute la petite communauté du village va fêter Halloween. La fête, de tradition anglo-saxonne, a été importée en France pour arrondir les fins de mois des costumiers et confiseurs. La petite école de Marne-sur-Lorne est en effervescence et toutes les classes sont soumises à contribution pour que la fête soit réussie. Les plus jeunes colorient des sorcières en papier qui seront suspendues au plafond de la grande salle, les plus âgés réalisent des moulages de monstres et de fantômes qui décoreront l'école ou serviront de costumes lors de la soirée.

Ce que les gens ignorent, c'est que la fête d'Halloween met tellement l'imagination des enfants en ébullition qu'elle entrouvre une porte entre le Monde du Placard et la réalité. C'est par cette porte que deux gobelins, Tweek et Pook, ont réussi à s'infiltrer dans notre monde. Ils ont un plan en tête. Ils veulent enlever une jeune fille pour qu'elle leur fasse à manger (les gobelins sont gourmands) et nettoient leur hideuse petite cabane. Les gobelins, une fois dans le monde réel, n'éprouvent aucune difficulté à se faire passer pour des enfants normaux, si ce n'est un insatiable appétit pour les friandises et les sucreries en général. Et à Halloween, ils ont de quoi se délecter. Tweek et Pook vont profiter de la soirée de fête pour s'éclipser avec Nadine, une petite fille très grosse (ce qui suppose, dans l'esprit des gobelins, que c'est une bonne cuisinière), mais tant que la soirée n'est pas terminée, la porte en question restera ouverte et permettra donc aux personnages de pénétrer dans le Monde du Placard pour y chercher Nadine et triompher des deux gobelins.

Quelques jours avant Halloween

Le temps grisâtre a définitivement chassé les beaux jours à Marne-sur-Lorne et une fine pluie grasse enlaidit tout le paysage. A l'école, les cours continuent à être donnés, bien sûr, même si la fête d'Halloween occupe tous les esprits. A la fin de chaque journée de classe, une heure est consacrée aux ateliers qui préparent la fête. Pour la première fois, l'école va participer à sa façon en proposant à tous les élèves de venir à la grande soirée donnée en leur honneur. Au programme : jeux, danses, spectacle et repas calorique. Chaque classe participe au projet en réalisant des éléments de décor, des costumes ou en préparant une chorégraphie. En fonction de

l'âge de vos personnages, demandez aux joueurs de se montrer créatifs en leur demandant de vous remettre un projet en rapport avec la fête. Mais la fête n'est pas le seul événement dont on parle dans la cour de récréation.

Les frères Maddison

Depuis quelques jours, les frères Maddison sont arrivés à l'école. Thierry et Pierre (Tweek et Pook) sont des enfants un peu spéciaux. Assez laids, ils font penser à deux petits monstres. Thierry est très gros mais possède une certaine vitalité et une grande adresse, tandis que Pierre, nettement plus mince, jouit d'une intelligence supérieure à la moyenne et fait l'admiration de ses professeurs, même s'il est sournois et nargue volontiers les autres enfants. A deux, ils sèment un peu la terreur dans l'école, et même les caïds habituels n'osent pas se frotter à eux. En fait, les deux gobelins ont usé de leur magie pour s'inscrire à l'école et tous les adultes jureront avoir vu leurs parents venir les inscrire, les amener le matin et les reprendre le soir, mais dans les faits, aucun enfant ne confirmera jamais avoir vu les frères Maddison quitter l'école. Quelques rumeurs courent sur leur dos. Vous pouvez choisir de jouer de petites saynètes pour les faire connaître aux joueurs ou les laisser entendre des bruits de couloir, en fonction du temps qui vous est imparti.

- a) Thierry et Pierre passent le plus clair de leur temps, à la récréation, à voler les goûters des enfants. Thierry utilise sa force d'intimidation et Pierre évoque les pires tortures pour forcer à la coopération des victimes. Il est vrai que les deux nouveaux ont tout le temps l'air de s'empiffrer.
- b) Les frères Maddison, à la sortie des classes, font semblant de quitter l'école, mais une fois arrivés devant la grille, ils attendent que le dernier enfant soit parti, puis reviennent dans la cour sans que les professeurs les remarquent.
- c) Les frères ennuient souvent Nadine, une jeune fille de sixième, très grosse mais qui a tout de même pas mal d'amis car elle est drôle et a de la personnalité. Nadine les trouve marrants, et ne se plaint pas de voir des garçons tourner autour d'elle.
- d) Sengoku, le hamster de la classe de madame Binet, a disparu. Certains enfants prétendent avoir vu les frères Maddison jouer avec l'animal près des toilettes, mais aucun professeur ne les en accuse.

Si les personnages tentent de s'entretenir avec les deux frères, ils seront poliment éconduits, mais s'ils insistent, les frères se montreront vulgaires et menaçants. S'ils rapportent des faits bizarres ou agressifs aux professeurs, ceux-ci sembleront très étonnés que les frères Maddison soient impliqués. Ils les convoqueront dans le bureau du directeur, monsieur Clément. Et il portera bien son nom. Si les personnages insistent, ils seront punis pour délation de petits camarades innocents.

La soirée d'Halloween

Tout se déroule parfaitement jusqu'au goûter. Les spectacles des plus jeunes attisent la bonne humeur partout dans la salle. Les parents n'étant pas conviés, les professeurs maternent les plus jeunes et les plus âgés s'en donnent à cœur joie entre les activités et les buffets. Voici une petite liste des activités. N'en rajoutez pas trop.

- Un jeu d'adresse consistant à lancer des balles dans la bouche d'un fantôme.
- Un concours de dessin sur le thème : le château hanté.
- Le concours du plus beau déguisement.

Les frères Maddison vont participer aux trois activités, tout en dévalisant systématiquement les buffets de friandises et de jus de fruit.

Il est donc temps de parler de leur profil, car quelques tests seront nécessaires pour savoir s'ils vont tout raffler...



Tweek (alias Thierry Maddison)

Muscle 6

Mains 5

Pied 4

Astuce 3

Esprit 2

Pook (alias Pierre Maddison)

Esprit 6

Astuce 5

Pied 4

Mains 3

Muscle 2

Pour le jeu d'adresse, un test en Mains sera nécessaire. Chaque joueur doit opposer son personnage à celui de Tweek (Pook regarde mais ne joue pas). Si Tweek remporte une majorité de victoires, il l'emporte. Pour le concours de dessin, c'est Pook qui s'y colle. Même chose, c'est encore un test en Mains. Quoiqu'il en soit, Pook dessinera très bien, mais on reprochera à son dessin d'être vraiment trop horrible (des enfants, en le voyant, se mettent à pleurer : il dessine des cadavres mutilés avec une étonnante précision). Pour le concours de costumes, par contre, il n'y a pas photo. Les gobelins ont décidé d'apparaître sous leur vraie forme et remporteront donc le concours haut la main.

Sous leur apparence gobeline, Tweek et Pook restent reconnaissables. On dirait qu'ils ont collé des masques de cire sur leurs traits d'enfants et portent des perruques mais ils conservent leurs tailles et poids respectifs.

Le goûter, l'obscurité, l'enlèvement...

Vers 20h (ce sont des enfants, on ne mange pas trop tard), tout le monde se rassemble pour le vrai repas d'Halloween. Les tables sont libérées et ensuite dressées, les plats fumants sont apportés sur les chariots de la cantine, de délicieuses odeurs remplissent la salle. Alors que tout le monde s'apprête à passer à table, toutes les lumières s'éteignent, mais étrangement pas la musique, qui continue de diffuser un petit groupe de rock pour jeunes. Des cris retentissent et il faut un certain temps pour que les professeurs mettent la main sur une lampe torche, qui ne fonctionnera pas non plus. Seules les bougies décoratives donnent encore un peu de lumière, placées dans les citrouilles vidées.

Arrangez-vous pour que, au moment où les lumières s'éteignent, les personnages ne soient pas trop éloignés de la petite Nadine. Ils sentiront deux courants d'air empestant le sucre et le jus de fruit les frôler puis entendront Nadine crier. Ils auront beau la chercher, ils ne la trouveront nulle part. Les professeurs, pendant ce temps, essaient d'ouvrir les portes pour aller vérifier les plombs, mais celles-ci sont fermées. Demandez aux personnages un examen en « Esprit » pour voir s'ils remarquent que la porte qui mène au couloir du gymnase est légèrement ouverte et qu'une légère lumière virevoltante s'en échappe.

S'ils pénètrent ce couloir, lui aussi sombre, ils observeront la source de la petite lumière virevoltante : c'est un étrange oiseau, très joli et parfaitement lumineux. Il vole en cercles concentriques au plafond. Il sera possible aux personnages de l'attraper s'ils se montrent adroits et ingénieux. L'oiseau n'est pas agressif. Il a franchi la porte vers le Monde du Placard et en est originaire. Il peut servir aux personnages de source de lumière.

Le couloir se termine par une rangée de placards métalliques dans lesquels les enfants peuvent ranger leurs affaires lorsqu'ils entrent au gymnase. L'un des placards est légèrement ouvert et de là aussi, une vive lumière s'échappe...

Le Monde du Placard

Les personnages auront sans doute envie d'aller voir ce qui se passe de l'autre côté, car de toutes façons, ils n'ont rien d'autre à faire. S'ils hésitent, un examen en Astuce leur permettra de voir, à travers la lumière vive du placard, le masque de sorcière que portait Nadine lors de la fête, signe qu'elle est passée par là. Comme d'habitude dans Little Fears, si les personnages jouent les parfaits petits élèves et font appel à leurs professeurs, les adultes rompent le charme et ne verront rien du tout d'anormal, ni oiseau de lumière, ni portail dans le placard.

En ouvrant grand le placard, les PJs ne percevront qu'une vive lumière blanche. S'ils s'élancent à travers, ils déboucheront dans une clairière. Leur vue doit s'habituer un peu à la luminosité. Il fait jour. Les arbres ne sont pas des arbres, mais de grands champignons au pied épais comme un tronc. Des oiseaux lumineux volent entre eux et y creusent des nids. De gros insectes bourdonnent tout autour des personnages, ressemblant à de petites pieuvres ailées. Détail important : il n'y a pas trace de porte pour le voyage du retour...

Lorsqu'ils se seront adaptés à ce nouvel environnement, les PJs risquent de le regretter... Les petits insectes, curieux au début, se rendent compte que les enfants, finalement, ça a l'air bon. Ils fondront donc sur eux avec une rare violence. Faites faire des tests en Pieds aux personnages pour savoir s'ils réussissent à semer les insectes à travers la forêt de champignons. A chaque échec (comptez 4 en pieds pour les insectes), ôtez 1 point de vie au personnage. Au bout de cinq ou six tests, les insectes rebrousseront chemin pour ne pas trop s'éloigner de leur lieu de ponte. Si les enfants ont réussi à capturer un oiseau lumineux, les insectes n'attaqueront qu'une seule fois avant de se rendre compte que leur prédateur voyageait avec les PJs.

Après l'épisode des insectes, les enfants seront sans doute un peu perdus. Mais devant eux, une grosse souche se met à leur parler...

La souche qui parle

L'épais tronc de champignon possède deux gros yeux et une bouche. Il dévisage les enfants avant de risquer un « Bonjour... » plein d'anxiété. Les enfants entreprendront sans doute la conversation.

La souche prétend s'appeler la Souche. Elle peut répondre à la plupart des questions des PJs sur le monde dans lequel ils se trouvent. C'est le domaine des Rois, des esprits qui espèrent bien salir l'âme des enfants pour les dévier de leur avenir dans le monde des hommes. La souche connaît bien Tweek et Pook. Elle les a vus passer par ici il n'y a pas longtemps, en emmenant une petite fille très grasse, qui sanglotait fort. Ils disaient espérer qu'elle pleurerait moins une fois à la cabane. Et il se trouve que la Souche sait où se trouve la cabane des gobelins. Elle peut indiquer le chemin à suivre.

Le tronc scabreux

Le chemin en question traverse une partie de la forêt. Il faut notamment franchir un précipice très profond en marchant sur un tronc particulièrement glissant et mobile. Les gobelins y sont habitués et ont réussi à faire passer Nadine (non sans mal). Un examen en Pieds sera nécessaire pour chaque personnage. Un enfant qui échoue peut encore réussir un examen en Mains pour se récupérer. S'il échoue aux deux examens, l'enfant est précipité dans le vide et ne reviendra jamais dans le monde réel. Il deviendra un oiseau de lumière ou un insecte en forme de pieuvre en fonction de sa conduite passée. Si les enfants sont intelligents, ils peuvent maintenir le tronc pendant qu'ils traversent chacun à leur tour. Aucun test n'est alors requis.

La cabane au fond des bois

Les enfants débouchent ensuite dans une clairière très étrange où poussent de grosses barres scintillantes et multicolores (des sucres d'orge). Une cabane git au milieu de la scène, et une fumée âcre en sort par la cheminée. On entend de gros sanglots en provenance de la maison. Des têtes de lapin, de chat et de souris sont

plantées sur des pics allant du plus petit au plus grand le long d'un sentier qui serpente jusqu'à la porte d'entrée. La tête du hamster Sengoku est également plantée là.

A l'intérieur, les deux gobelins forcent Nadine à leur faire des gâteaux, mais Nadine n'est pas très douée pour la pâtisserie (elle n'a que huit ans). Aussi, les gobelins l'insultent et la frappent avec des gants de cuisson.

Comment sauver Nadine et vaincre les gobelins ?

La cabane étant petite, il est difficile de s'y infiltrer sans se faire repérer. Les personnages peuvent donc imaginer toute une série de plans pour faire sortir les gobelins ou sauver Nadine. Etudiez avec eux chaque possibilité. Voici une façon de faire : faire sortir les gobelins un à un et les assommer avec des cailloux ou encore les défier (la Souche peut les mettre sur cette piste, les gobelins raffolent des défis). Les gobelins sont prêts à relever n'importe quel défi, confiants en leur supériorité. Ils peuvent même faire apparaître des objets pour que le défi soit possible (comme un jeu d'échecs, des cartes Magic ou quelque chose dans ce goût-là). Bien sûr, les gobelins essaient de tirer parti de la situation, mais dans le Monde du Placard, les défis sont sacrés et on ne peut pas tricher sous peine d'éveiller la colère des Rois.

S'ils sont vaincus, ils donneront (ou on trouvera sur eux) une grosse clé en argent. Une citrouille est gravée dessus mais semble diminuer à vue d'œil.

Lorsque la citrouille disparaît, le possesseur de la clé et tout personne se trouvant dans un rayon de cinq mètres sont réintégrés dans le monde réel. La clé disparaît alors totalement, comme tout objet ou créature ramenée du Monde du Placard. A ce moment cesse le sortilège des gobelins. Les lumières reviennent dans l'école et les portes s'ouvrent à nouveau. Si les enfants n'ont pas oublié Nadine, tout rentrera dans l'ordre. Les professeurs ne se souviennent pas d'avoir jamais eu dans l'école deux élèves répondant au nom de Maddison...

The End .