

Notes pour la Nuit des damnés

Ces notes ne sont pas de l'auteur du scénario mais d'un organisateur (Stéphane) qui a fait jouer le scénario à plusieurs reprises.

Lisez le scénario en premier, ces notes y font référence fréquemment.

Jeu de rôles ou GN ?

La Nuit des damnés est un scénario de jeu de rôles sans règles qui a été écrit pour une convention toulousaine au début des années 90. Il est facilement adaptable à un format qui se rapproche du GN.

La majorité du jeu est constitué d'un long repas puis d'une discussion dans une bibliothèque. Ces scènes sont faciles à adapter en GN. Le reste du jeu, où les personnages explorent le château, exigent de basculer en un mode 'jeu de rôles', où l'orga se transforme en MJ. L'absence de règles permet de le faire assez naturellement.

Noter que la séparation GN / jeu de rôles est mouvante pendant le jeu. Il se peut très bien que pendant le repas (qui est joué physiquement) l'un des joueurs s'adresse à vous pour une question ou une action impossible à réaliser physiquement avant de reprendre la discussion avec les autres joueurs. Toutefois, on peut dire que globalement :

- l'intro, l'exploration et la scène finale sont joués oralement
- tout le reste (et notamment le repas et le digestif qui le suit) est joué physiquement

Il est possible au prix de modifications plus profondes du scénario de transformer entièrement la Nuit des Damnés en un GN complet. Cela a déjà été fait. Cela nécessite soit d'avoir un vaste lieu à disposition, soit de réduire au minimum la phase d'exploration.

Le scénario original est la version jeu de rôles du scénario. Les explications que nous vous fournissons ici vous permettront de le jouer sous une forme hybride entre GN (la majorité du temps de jeu) et jeu de rôles sans règles.

PNJ et Orga

Tâches du PNJ :

- incarner le passeur du bac (voir plus loin)
- incarner Lucien, le majordome et les éventuels autres domestiques
- préparer et servir le repas

Tâches de l'Orga :

- incarner Edmond Courcel
- incarner Thimotéus
- faire le MJ pendant les scènes jouées façon jeu de rôles
- gérer les sons et lumières

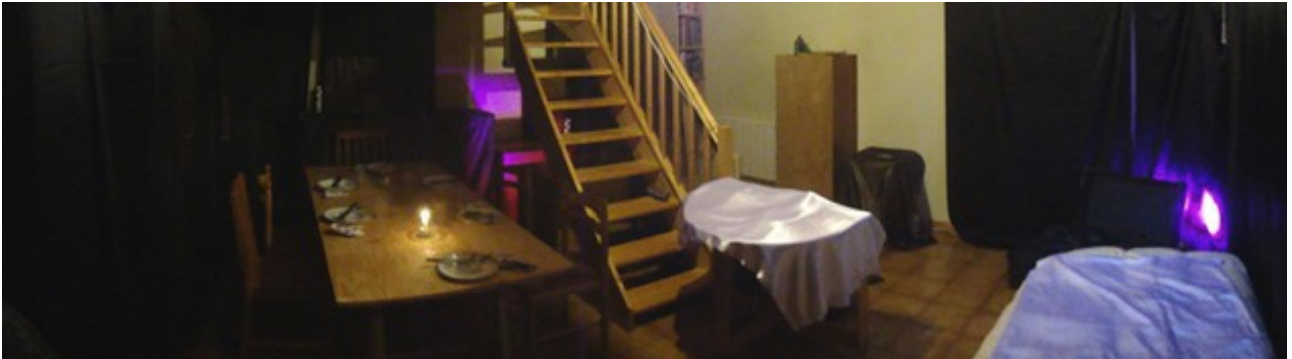
Lieu

Il vous faut idéalement 2 pièces et une cuisine.

- une pièce principale où se jouera la grande majorité du jeu (que ce soit la partie GN ou la

partie jeu de rôles).

- une grande table pour le repas
- un deuxième espace assis où l'on jouera la discussion à la bibliothèque ainsi que les parties narratives (c'est à dire façon jeu de rôles)
- un coin pour la régie (le lieu d'où vous contrôlez les sons – et éventuellement les lumières, typiquement c'est un ordi relié à une chaîne hi-fi)
- une deuxième pièce où auront lieu d'éventuels apartés (inévitavelmente les personnages se sépareront pendant la phase d'exploration du château après la scène dans la bibliothèque). Cette deuxième pièce – qui n'a pas besoin d'être décoré - peut tout simplement être la cuisine (puisqu'à ce moment du jeu, le repas sera terminé).



(pièce principale : la régie est derrière l'escalier)

Décor

Le jeu ne demande pas un décor réaliste mais bien sûr un décor travaillé améliorera le rendu. Le minimum est de masquer les éléments contemporains et de travailler un peu l'éclairage (lumières tamisées et bougies).



(pendant le jeu le lit blanc était placé en face du canapé noir pour permettre aux joueurs de s'asseoir ensemble pour les scènes 'jeu de rôles' et la scène dans la bibliothèque, si vous avez deux canapés ou assez deux chaises, servez-vous en pour faire un espace de discussion)

Costumes

Plusieurs options sont possibles :

- pas de costume mais des habits neutres.
 - Vous demandez juste aux participants de porter des habits passe-partout, unis,

idéalement sombres (rien de compliqué : l'idée c'est d'éviter le T-shirt à motif criard, le pull jaune)

- costumes XVIIIème.
 - L'option la plus fastueuse mais pas la plus facile.
- costumes anciens évoquant le statut social des personnages.
 - Cette option fonctionne très bien. Plutôt que de demander aux joueurs de porter des costumes XVIIIème, demandez leur de venir avec des habits évoquant les temps passés – en évitant ce qui est vraiment trop identifiable à une époque postérieure à l'époque du jeu comme un chapeau melon (mais un tricorne irait très bien). Ce peut être : chemises à col cassé, lavallières ou jabot, gilet, canne à pommeau, robe élégante pour Lady Lennyson, croix et costume strict ou chemise noire pour le père Félicien, etc.

Repas

L'Oncle Timothée sait recevoir. Prévoyez un bon repas (entrée, plat principal, fromage, dessert et vin) ainsi qu'un digestif, des boissons chaudes et des petits gâteaux pour la scène dans la bibliothèque. Choisissez des plats faciles à préparer ou déjà tout prêts (soupes). Votre cuisinier, qui est aussi votre PNJ, vous en sera reconnaissant.

Sons

Bruitages :

00A_orage normal

Un bruit d'orage est joué pendant tout le jeu à partir du moment où vous annoncez qu'il commence à pleuvoir (pendant l'intro, lors de la traversée du Lac Léman). Laissez-le en boucle.

00B_orage intense

Lorsque l'ambiance commence à devenir vraiment oppressante (quand ils réalisent qu'ils sont tout seuls et essaient de sortir du château), basculez sur ce deuxième bruitage. Laissez-le en boucle. Baissez-le jusqu'à l'arrêter quand ils découvrent le corridor qui mène à Thimotéus à la fin du jeu.

Musiques :

Nous ne pouvons pas inclure les musiques pour des questions de droit mais vous pouvez les retrouver avec les références fournies.

01_intro_île des morts

L'île des morts, Rachmaninov

Pendant toute l'intro narrative (le voyage : de la traversée du Lac Léman jusqu'à l'arrivée au château)

<https://www.youtube.com/watch?v=dbbtmskCRUY>

02_épinette_jean Philippe rameau

Suite in G minor (l'égyptienne), Jean Philippe Rameau

Vers la fin du repas (après le plat principal), Lucien proposera aux PJ qu'un musicien vienne les divertir. S'ils acceptent, passez ce morceau.

<https://www.youtube.com/watch?v=IDsOFR4XVwk>

03_épinette 30 minutes

Après ce morceau, Lucien leur demande s'ils veulent plus de musique. S'ils acceptent, leur dire qu'arrivent un flûtiste, un violoniste et un violoncelliste qui se joignent au claveciniste.

(pas de référence ici, constituez une playlist à partir de morceaux de Jean Philippe Rameau, vous pouvez aussi chercher avec le terme 'harpsichord')

04_orgue_Bach

Toccata and fugue BWV 565, Bach

Il y a un grand orgue accroché à plusieurs mètres de hauteur à l'un des murs dans la bibliothèque. Quelques minutes après que les PJ se soient installés, un organiste s'installe et sans s'annoncer commence à jouer.

<https://www.youtube.com/watch?v=YqdbRE04oN0>

05_folie finale_Gyorgi Ligeti

Atmosphères, Gyorgi Ligeti

A lancer et laisser en boucle à partir du moment où ça sent vraiment le roussi pour les joueurs (par exemple à partir du moment où ils ont les visions de l'enfer). Baissez-le jusqu'à l'arrêter quand les PJ s'engagent dans le corridor menant à Thimotéus.

<https://www.youtube.com/watch?v=aI0P1NnUFxc>

06_outro_golden ratio

Golden Ratio, par Jessica Curry (BO de Dear Esther)

Quand le jeu est terminé, idéalement passez au noir (c'est à dire éteignez toutes les lumières) et lancez ce morceau. Puis rallumez les lumières après 20 secondes et annoncez la fin du jeu. Laissez le morceau se poursuivre jusqu'au bout.

https://www.youtube.com/watch?v=Z3TtKCl_Foc

10_Sarabande

Sarabande, Haendel

Ce morceau peut servir éventuellement par exemple si les PJ demandent à Lucien (ou si celui-ci leur propose) quelque chose de plus profond que l'épinette.

<https://www.youtube.com/watch?v=klPZIGQcrHA>

11_Sarabande_version duel

Cherchez cette version avec les termes : Sarabande duel Barry Lyndon

Peut servir aussi si Lord Plunter pète un fusible et veut faire un duel... (et sinon pour sa scène de vision).

<https://www.youtube.com/watch?v=GPO9W5zZBWg>

Gestion des sons

Il vous faudra deux players ouverts en simultanés (nous vous conseillons VLC qui acceptent que plusieurs instances soient ouvertes simultanément), un pour les bruitages (orage en boucle), l'autre pour les musiques.

Casting

L'auteur conseille d'attribuer le Père Félicien à un joueur peu timide et vif car c'est souvent ce

personnage qui, par son jeu, lance la partie.

Début de partie

Brief général

Infos à donner aux joueurs en début de partie :

- Le jeu dure environ 6 heures
- On est entre le JdR et le GN. Ça ressemble à du GN mais vous pouvez aussi faire des actions qui ne sont pas possibles physiquement (par exemple vous déplacer dans des lieux qui ne sont pas figurés physiquement). En ce cas, adressez-vous à l'orga comme vous le feriez avec un MJ de JdR classique. Du début du jeu jusqu'à la fin du repas, vous n'aurez sans doute pas besoin de vous déplacer.
- L'intro est jouée de manière particulière. Les backs que nous vous avons envoyés se finissent au moment où vous arrivez au château. Toutefois, nous avons rajouté une intro qui prendra une 10aine de minutes à jouer. Celle-ci raconte le voyage qui vous a amené jusqu'aux portes du château. A quelques détails près, ce voyage est le même pour tous. En conséquence, nous le jouerons de la manière suivante. Je m'adresserai à chaque fois à un joueur (ou deux pour Lord Plunter et le Père Félicien car ils voyagent ensemble) et nous jouerons à la manière d'un jeu de rôle une partie du voyage. Les autres écoutent. Régulièrement je changerai d'interlocuteur. Et ainsi de suite en passant de l'un à l'autre nous jouerons ce voyage. S'il y a des différences pour votre voyage à vous, nous vous ferons passer un petit papier au moment opportun.
- Pendant le repas, en réalité il y a des serveurs qui vous servent dans les règles de l'art. Mais dans le cadre de la partie, vous pouvez vous servir entre vous, vous passer le sel, etc.
- La fin du jeu est marqué par un noir d'une vingtaine de seconde accompagné de musique. Le jeu se termine quand la lumière est rallumée dans la pièce.

Pendant le jeu

Vous trouverez ici des rajouts faits au scénario original. Sentez-vous libre de les utiliser ou pas.

Intro : le voyage

Cette partie est un rajout au scénario d'origine. L'idée c'est que le château de l'Oncle Thimotéus se situe au centre des enfers. En s'y rendant, les personnages vont faire un voyage similaire à celui de Dante dans la partie 'Enfer' de sa Divine Comédie. Ils auront l'impression de traverser le lac Léman sur un bateau mais en réalité ce qu'ils traversent c'est l'Achéron qui entoure les enfers. Lorsqu'ils aborderont l'autre rive, ils seront dans les Limbes, où vivent les enfants morts non baptisés (et certains apercevront quelques enfants). Ce qu'ils prendront pour la traversée de la forêt qui entoure le château sera en réalité la traversée des cercles infernaux. Ils seront – chacun à leur tour - témoins de scènes étranges en lien avec le cercle infernal traversé) ce moment (l'un verra un vieillard qui tire un énorme coffre : cercle des avarés ; un autre verra un pendu : cercle des suicidés). A un moment, ils franchiront un petit pont de bois qui enjambe un torrent, c'est le moment où ils passent de l'autre côté du Styx, un fleuve qui sépare le Haut-Enfer du Bas-Enfer...

L'enfer selon Dante Alighieri tel que décrit dans la Divine Comédie



Faites s'asseoir les joueurs dans la partie 'jeu de rôles' de votre décor (par exemple 2 canapés face à face), lancez la musique, attendez 20 secondes et commencez votre narration. Vous jouez avec un joueur à la fois (ou deux : Lord Plunter et le Père Félicien voyageant ensemble). Régulièrement (toutes les 30 secondes par exemple) vous passez au joueur suivant.

Pendant cette intro, le PNJ jouera le rôle du passeur qui leur fait traverser le lac (il s'agit de Charon, bien entendu il ne se nommera pas). Répétez ce passage avec le PNJ. L'idée c'est que le PNJ et vous enchaînez l'un sur l'autre de manière naturelle.

Principaux éléments de votre narration :

- > tu as fait étape à Genève, tu as suivi une route qui longe le Lac. Il te faut maintenant le traverser, l'Oncle Thimotéus habite sur l'autre rive.
- > tu arrives à une petite cabane, un ponton, un petit bateau, un mât auquel est accroché une corde qui disparaît vers l'autre rive – à cet endroit le lac est étroit [*Remarque : en réalité le lac est trop large pour un bac avec une corde, vous pouvez le remplacer par un bateau à rames ou voile si vous préférez*]
- > chaleur de la fin de l'après-midi, nuages qui s'assemblent
- > les montagnes forment un cirque, montagnes escarpées, immenses : le genre de montagnes où on imaginerait vivre des Titans, le genre de pentes où un Sisyphe roulerait éternellement son rocher, le genre de sommet où on imagine, banni et enchaîné, un Prométhée, le foie dévoré éternellement par un aigle
- > les montagnes jettent leur ombres acérées sur le lac tandis que le soleil glisse vers l'horizon
- > une silhouette près du ponton avec une fillette accrochée à sa jambe
- > [le PNJ passeur les accueille]
- > la fillette, mal habillée, les cheveux blonds sales et emmêlés, tient une petite motte de boue dans la main, on dirait qu'elle veut la jeter
- > [le passeur la rabroue : « Alex, arrête ! C'est un client, va rejoindre tes sœurs! »]
- > la fillette file rejoindre ses 2 sœurs, aussi sales et ingrates qu'elles
- > [le passeur : « excusez-les, ce sont de vraies furies! »]
- > tu montes à bord, le passeur hâle le bateau en s'aidant de la corde [pour Ladislas : son cheval monte aussi à bord]

- > une brume de chaleur empêche de bien voir, la surface de l'eau est juste troublée par quelque poisson invisible qui glisse sous la surface
- > le ciel se couvre rapidement, la lumière décline, le lac est un miroir noir
- > [passeur se tourne vers le PJ : « Faudrait voir à me payer... »]
- > sur l'autre rive, une calèche et 2 serviteurs qui se disent envoyés par l'oncle Thimotéus, il fait déjà bien sombre bien qu'un côté du ciel soit encore rouge du couchant, les fanions de la calèche sont déjà allumés [pour Ladislas : pas de calèche, un enfant lui indique le chemin : il n'y en a qu'un seul de toute façon]
- > sur la berge, quelques cabanes en très mauvais état, certaines complètement détruites
- > la calèche s'enfonce dans la forêt, elle va vite, l'orage éclate, le vent se lève [lancez le bruitage d'orage]
- > forêt impénétrable en dehors de la voie que suit la calèche
- > ils traversent un ruisseau à un moment (pont de bois)
- > la forêt se poursuit
- > après 2 heures, ils débouchent dans un jardin magnifique : à la fois de style français et anglais, statues nombreuses, etc. (...) vous passez entre 2 terrasses auxquelles mènent des escaliers de pierre, etc.
- > et ils arrivent à l'entrée du château où une dizaine de serviteurs alignés les attendent, le majordome – Lucien - a un chandelier à la main

Remarque : le nom de la fillette et le fait que leur père les traite de furies n'est pas un hasard. Elles sont la représentation des 3 Furies censées garder les enfers. Elles s'appellent Mégère, Tisiphone et Alecto (qu'ici le passeur appelle Alex). Il est normal que cette référence ne soit pas découverte. Elle ne doit pas l'être mais lorsqu'il sera clair pour tous qu'ils sont dans les enfers vous pouvez le révéler (via un document sur l'enfer de Dante ou ce peut être tout simplement le Père Félicien qui fait le lien tout à coup).

Les personnages font donc pratiquement tous le même voyage. Tous ont pris un bac, tous ont été accueilli par une calèche (à l'exception de Ladislas qui voyage à cheval mais il a sinon pris le même bateau). Ils ont cependant fait le voyage à des heures un peu différentes (mais n'en parlez pas, c'est évidemment impossible, et enchaînez sur la suite du scénario).

Il y a toutefois de petites différences individuelles. Communiquez-les sous la forme d'un petit texte écrit au moment indiqué (le PNJ peut s'en charger).

Pour Lord Plunter et le Père Félicien :

Quand : dans la forêt, avant le pont de bois

« La calèche passe à côté d'un vieil homme qui tire en soufflant une lourde malle. Quand il vous voit, il s'affole et la traîne à sa suite dans les bois. Vous apercevez un instant son regard affolé. La calèche ne s'arrête pas »

[pour le MJ : étage des avars de l'enfer de Dante]

Lady Lennyson :

Quand : dans la forêt, après le pont de bois

Elle voit deux hommes se battre en duel dans une clairière (pistolet), un éclair, ils se battent à mains nues, d'autres hommes arrivent et s'acharnent sur l'un des deux. Quand il ne bouge plus, ils le traînent dans la forêt. Cela n'a duré que quelques secondes et déjà la calèche les laisse derrière. Par ailleurs, lorsqu'elle a débarqué du bac, il y avait une silhouette d'enfant quasi-nu et maigre sur la berge à quelques dizaines de mètre. Elle semblait la regarder

[pour le MJ : enfant => les Limbes ; duel : étage des violents de l'enfer de Dante]

Pour Hyéronimus :

Quand : dans la forêt, après le pont de bois
Hyronimus voit un pendu à un arbre mais n'est pas sûr à 100% à cause de l'orage
[pour le MJ : étage des suicidés]

Pour Ladislas :

Quand : dans la forêt, après le pont de bois
Un homme déboule sous son cheval qui manque de le piétiner, il s'accroche aux bottes de Ladislas et l'implore de le sauver. « Je ne voulais pas, je ne voulais pas », il répète. Arrive alors une troupe de soldats en uniformes rouges et or : « Il est à nous ». Ils l'amènent. L'officier dit juste : « C'est un traître ». Et ils disparaissent par un sentier, le prisonnier lié par une corde à une selle.
[pour le MJ : étage des traîtres]

Arrivée et repas

La première arrivée est Lady Lennyson. Elle est conduite à sa chambre où elle peut se changer. Le dernier à arriver est Ladislas.

Dans la chambre de Lady Lennyson : une femme de chambre très jeune (15 ans) à la peau noire.

Les personnages se rencontrent pour la première fois dans un petit salon. Laissez-les joueurs discuter 15 minutes puis Lucien vient leur annoncer qu'ils peuvent passer à table.
5 minutes après le début du repas, Lucien installe un couvert supplémentaire pour un invité de dernière minute. « Un nouvel invité vient se joindre au repas », « Il se présentera lui-même ». C'est Edmond Courcel (joué par l'orga).

Après le plat de résistance, Lucien propose de la musique :
02_épinette_jean Philippe rameau

S'ils en veulent plus :
03_épinette 30 minutes
S'ils veulent un autre style de musique :
10_Sarabande

A la fin du repas, on les invite à se rendre au grand salon.

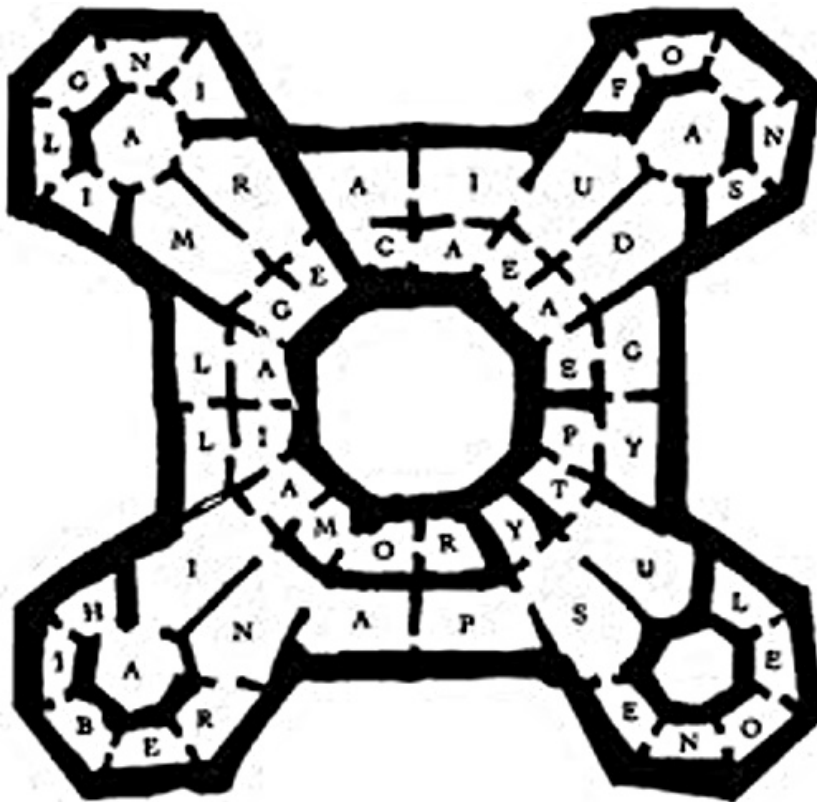
Le grand salon

Lucien leur propose un digestif (armagnac par exemple), une boisson chaude (thé, chocolat, café) et des petits gâteaux (servez tout ça pour de vrai !).

Description du grand salon : on accède au grand salon en gravissant un escalier qui débouche directement dans celui-ci, pièce octogonale d'environ 7-8 m de diamètre avec des ouvertures sur tous les murs. Au-dessus de la porte d'entrée : un orgue d'église. En face : un gigantesque tableau d'histoire montrant l'incendie de la bibliothèque d'Alexandrie. Dans un angle : un escalier d'acier en colimaçon qui monte vers une porte 15 m au-dessus de leur tête, juste sous la voûte en verre et fer (la pièce est très haute : 20m peut-être). Les éclairs jettent parfois sur les murs la silhouette de statues qui doivent être autour de la verrière mais qui sont invisibles d'ici. Elles font penser à des gargouilles.

Il y a un plan en mosaïque sur un des murs. Ils sont en réalité au centre de la bibliothèque. Sous le plan est écrit : « Je suis à l'image du monde ».

[Pour info, ce plan est repris de la description de la bibliothèque du roman *Le Nom de la Rose*]



Explication : au-dessus de l'entrée de chaque pièce, il y a une lettre gravée dans la pierre. Si on examine le plan, on voit que celles-ci forment des mots. Par exemple en haut à droite : Anglia. Germania (dans les deux cas, le 'A' est utilisé 2 fois). Un peu plus bas : Gallia, Roma. A droite : Aegyptus. En bas à droite : Leones.

La bibliothèque reproduit en fait le plan du monde (Leones c'est l'Afrique) et les livres qu'elle contient sont classés en fonction de leur origine (les textes écrits par des auteurs anglais ou traitant de l'Angleterre sont évidemment dans Anglia) et parfois d'un thème lié au nom du pays. Par exemple les écrits sur l'enfer sont dans Leones (parce que l'Afrique y est vu comme une terre infernale). 'Fons' correspond à l'emplacement supposé des fontaines du paradis. On y trouvera des écrits religieux. Pour plus de détail, reportez-vous au roman !

Le but n'est pas que les PJ bloquent sur ce plan. Donc, Lucien peut leur expliquer comment il fonctionne et en prendra l'initiative s'ils ne lui demandent pas.

Remarque : c'est à partir de ce moment du jeu que les PJ vont commencer à agir plus à la façon d'un JdR (exploration).

Edmond, s'il ne l'a pas fait pendant le repas, montrera un rouleau que lui a confié le maître Thimotéus, qui devait l'aider à retrouver les héritiers potentiels.

C'est un rouleau un peu comme une torah (ou comme les fameux rouleaux de la bibliothèque d'Alexandrie). Il fait 1,50 m de long et représente un arbre noueux avec plein de branches foisonnantes et de noms. Seuls quelques-uns sont lisibles vers le sommet et notamment ceux des persos (sauf Félicien). Lady Lennyson reconnaîtra quelques alphabets hermétiques de John Dee. En bas, l'alphabet est de l'hébreu. Edmond expliquera que c'est un arbre généalogique fait par le maître lui-même, qu'il lui avait confié pour qu'il l'aide à les retrouver eux. Mais il l'a en fait peu utilisé et il les a retrouvés à partir de leur nom et en écrivant à des collègues à Paris, Londres, etc. Ça lui a pris

un an (il dira qu'il a eu de la chance avec Ladislav d'apprendre qu'il venait de débarquer de la Frégate 'la Galante' à Brest). Edmond doit rendre le rouleau à Thimotéus mais profite de l'occasion pour le montrer aux PJ car c'est un document assez extraordinaire.

10mn après leur entrée dans la pièce, sans annonce préalable, le grand orgue se met à jouer !

04_orgue_Bach

(l'instrument ne joue pas tout seul : il y a un organiste mais il s'est installé sans rien dire et les persos ne l'ont pas vu arriver : l'orgue est 5m au-dessus de leurs têtes)

Si on monte l'escalier en colimaçon, on se heurte à une porte en fer. Derrière, il y a un observatoire (une lunette astronomique).

Remarque : Edmond est vraiment un notaire suisse. Il n'est pas passé par le bac (dont il ignore l'existence) et est venu une fois seulement au château. Il a 3 filles et un petit garçon. C'est un homme normal qui ne se doute absolument pas de la situation extraordinaire où il est. Après le digestif, il demandera à Lucien qu'on le guide jusqu'à sa chambre et on ne le reverra plus. Il n'est pas damné et rentrera tranquillement chez lui le lendemain.

Trouvables dans la bibliothèque :

- un recueil de bills of dead de 1665 : sur une étagère avec plein de gazettes du siècle précédent. Les bills of dead étaient des listes de mort durant des épidémies. (noter que ça peut être Ferdinand qui amène un PJ à ce document)
- en examinant mieux le tableau de l'incendie de la bibliothèque : la ville qui est représentée derrière n'est pas de style antique : on reconnaîtra une ville européenne et même – en examinant plus avant – on peut distinguer la silhouette de la Tour de Londres ainsi qu'un certain pont sur la Tamise...
- Autres œuvres trouvables (idées) : un traité de sciences sur les températures de combustion de divers matériaux (pour Ladislav), un tableau avec des chérubins, des angelots...
- un exemplaire de la Divine Comédie de Dante

Pendant l'exploration du château

Ils découvriront une tapisserie gigantesque qui représente l'Enfer de Dante, avec ses différents cercles.

Les visions

Lorsque les personnages se lanceront dans l'exploration du château, ils finiront par se perdre, se séparer, mais faites-les se retrouver à un moment dans la chambre de l'un d'entre eux.

C'est le bon moment pour basculer sur le morceau '05_folie finale_Gyorgi Ligeti'.

Il y a une fenêtre aux volets fermés. Il fait chaud, impression d'étouffement. Immanquablement, un des personnages voudra ouvrir ces volets.

Une lumière rouge envahit la pièce, un grand vent souffle le feu et toutes les bougies, les volets et la fenêtre se referment aussitôt en claquant. Noir. Le personnage qui a ouvert les volets s'effondre au sol. En réalité tous les personnages sombrent à ce moment dans l'inconscience. Ils ont chacun une vision (finissez par Hyéronymus et Lady Lennyson).

Celui qui a ouvert les volets :

Il a eu le temps de voir l'enfer. La fenêtre s'ouvre dans une haute tour, à une hauteur vertigineuse du sol. Le château est gigantesque. Une forêt d'arbres morts et griffus entourent le château de toute part jusqu'à une première falaise au loin. Celle-ci donne sur un plateau circulaire qui se heurte à une autre falaise et ainsi de suite jusqu'à une hauteur incroyable (inspirez vous de la description de l'Enfer de Dante). On entend des lamentations glaçantes. Entre les arbres, ça grouille mais impossible de distinguer mieux.

Si c'est Félicien qui a ouvert les volets, il voit en plus des suppliciés sur des croix gigantesques.

Père Félicien :

Père Félicien est crucifié, à sa droite il y a deux autres croix. Sur celle qui est la plus proche de lui (celle du milieu) c'est le Christ. Le Christ se tourne vers l'homme à sa droite, lui dit quelques mots, celui-ci répond quelque chose que ne peut entendre le Père Félicien. Le Christ sourit. Il se tourne alors vers le Père Félicien, qui se met à l'insulter et se révolte. Réveil.

[explication : selon la Bible, le Christ a été crucifié avec 2 bandits, l'un s'est repenti et a sauvé son âme, l'autre non]

Lord Plunter :

Il revit son duel sur les bords de la Tamise. Mais c'est lui qui est tué.

Ladislas :

Ladislas combat une salamandre (un être surnaturel aux cheveux enflammés), qui est armée d'une épée ardente. Il est tué.

Hyéronimus et Lady Lennyson :

Ils partagent la même vision. Ils font l'amour.

Quand ils reprennent conscience, ils découvrent que Hyéronimus et Lady Lennyson sont ensemble dans le lit, nus sous les couvertures. Ce n'était pas pour eux une simple vision. A ce moment, une voix murmure à l'oreille de Hyéronimus : « J'ai rempli ma part ».

Entrevue avec Thimotéus

Arrêtez tous les sons (baissez-les progressivement) lorsqu'ils s'engagent dans le corridor qui mène à Thimotéus.

Jouez l'entrevue avec Thimotéus dans un noir presque complet. Ne gardez qu'une lumière (idéalement en douche) sur son visage.

Après l'entrevue avec Thimotéus

Si Lady Lennyson n'a pas sauvé sa peau, utiliser son final (tel que décrit dans le scénario) et faites le jouer à Hyéronimus à la place.

L'île vers laquelle vogue le bateau qui emporte Lady Lennyson (ou Hyéronimus) est l'île des morts de Böcklin. Musique : 01_intro_île des morts



Fin du jeu

Éteignez toutes les lumières, lancez la musique '06_outro_golden ratio', attendez 20 secondes puis rallumez les lumières et dites « Ainsi se termine la nuit des damnés ». Laissez la musique jusqu'à la fin du morceau.

Idées de saynètes diverses pendant le jeu

Ladislas :

- il est près du feu, une bûche éclate et projette un morceau qui l'atteint au bras
- son verre de vin a un goût de brûlé

Lord Plunter :

- dans la bibliothèque, sont exposés 2 pistolets d'ivoire et d'ébène

Père Félicien :

- un serviteur apparaît, il est nain et bossu et a un regard mauvais [il ressemble beaucoup au bossu qui avait tenté de tuer Félicien]
- il croit entendre Dieu « Tu es maudit Félicien, tu m'as trahi »

Hyéronimus :

- il reconnaîtra Thimotéus à la toute fin, c'est l'homme avec qui il avait signé le pacte

Lady Lennyson :

- Ferdinand saute sur la table, regarde Hyronimus d'un air compatissant puis se met face à Lady Lennyson et feule
- Vous pouvez également demander à la joueuse d'amener – ou fournissez-lui – un jeu de tarot (un guide d'interprétation peut servir aussi). C'est un bon accessoire pendant la partie.

Annexe

La Divine Comédie

La Divine Comédie est un poème italien, rédigé en toscan. Le texte date de 1272. L'auteur est Dante Alighieri (1265 – 1321). Il se constitue de 100 chants : 1 chant d'intro et 33 chants pour l'Enfer, le Purgatoire et le Paradis.

Résumé :

La nuit du Jeudi Saint (7 avril 1300), le poète Dante se perd en forêt. Il est attaqué par 3 bêtes féroces mais est secouru par Virgile qui propose de le guider par un autre chemin, celui qui travers les mondes d'outre-tombe.

Ils traversent d'abord l'Enfer (qui a l'apparence d'un cône inversé). Arrivé au centre, ils passent au Purgatoire (7 corniches correspondant aux 7 péchés capitaux). Parfois s'élève un chant d'allégresse quand une âme monte au ciel. Puis Dante passe dans le premier paradis puis dans le monde des étoiles. 7 planètes forment le paradis où les bienheureux sont répartis selon leur vertu. Finalement, Dante reçoit la récompense d'apercevoir Dieu, vision lointaine, point lumineux qui bientôt s'évanouit.

[Le texte](#)

Extrait : Charon rassemble les morts

chant III

Là, dans l'air sans astres, bruissaient des soupirs, des plaintes, de profonds gémissements, tels qu'au commencement j'en pleurai. Des cris divers, d'horribles langages, des paroles de douleur, des accents de colère, des voix hautes et rauques, et avec elles un bruit de mains, faisaient un fracas qui sans cesse tournoie dans cet air à jamais ténébreux, comme le sable roulé par un tourbillon.

Et je regardai, et je vis une bannière qui, en tournant, courait avec une telle vitesse, qu'elle me paraissait condamnée à ne prendre aucun repos. Et derrière elle venait une longue suite de gens. Ces malheureux, qui ne furent jamais vivants, étaient nus et cruellement piqués par des taons et des guêpes, qui sur leur visage faisaient ruisseler le sang, lequel, tombant à terre mêlé de larmes, était recueilli par des vers immondes.

(...)

Alors se dégonflèrent les joues laineuses du nocher du marais livide, qui autour des yeux avait des cercles enflammés. Mais ces âmes tristes, fatiguées et nues, changèrent de couleur, et leurs dents claquèrent sitôt qu'elles ouvrent les sévères paroles. Elles blasphémaient Dieu et leurs parents, la race humaine, le lieu, le temps où elles naquirent, la semence de laquelle elles germèrent. Puis,

toutes ensemble, elles se retirèrent près de la rive maudite où vient tout homme qui ne craint pas Dieu. Caron, d'un signe de ses yeux de braise, les rassemble toutes, et frappe de sa rame quiconque s'attarde. Comme, l'une après l'autre, en automne, les feuilles se détachent afin que le rameau rende à la terre toutes ses dépouilles, pareillement, au signe du nocher, comme l'oiseau à l'appel, se jetaient de, la rive, une à une, les âmes mauvaises de la race d'Adam. Ainsi elles s'en vont par l'eau noirâtre, et avant qu'elles soient descendues sur l'autre bord, sur celui-ci se rassemble encore une nouvelle troupe.