

Cliff Hanger présente

30 ONESHOTS EN QUÊTE DE PERSONNAGES



Aventures au coeur des ténèbres

Les oneshots se destinent à être joués avec un jeu de rôle d'épouvante (Cthulhu Dark, par exemple). Sans être dirigiste, l'approche en quatre parties ouvre des perspectives tout en suggérant des événements à affronter. La **Révélation** répond aux interrogations (**Accroche** et **Manifestation**) et nécessite la réaction des personnages (**Conclusion**). Pour des oneshots de deux ou trois heures, avec une intrigue à la fois simple et déconcertante, des enjeux forts et un minimum de préparation pour le Meneur de Jeu.

Ces oneshots ont tous été joués, certains à plusieurs reprises. Ils existent sous une forme détaillée mais j'ai choisi de n'en garder ici que la substantifique moëlle. Au Meneur d'étoffer le contexte et ajouter des alliés, opposants, traîtres, indices et rebondissements.

L'objectif est de proposer les grandes lignes et la dynamique : une amorce choquante brise le quotidien, puis mène à des développements inquiétants à affronter, vers une révélation qui clarifie tout et pousse les personnages à trancher et trouver une résolution parfois douloureuse.

Merci de me laisser vos commentaires si vous avez apprécié ces oneshots et pour me suggérer des idées.

Bon jeu !

TRAME DES ONESHOTS

Accroche (Amorce)

C'est l'amorce : un moment choquant, inhabituel, incongru, une rupture dans le quotidien et qui implique les personnages et les poussent à intervenir. Avec une menace forte.

Manifestation (Développements)

Ici trois développements majeurs. Ce sont des événements ou des révélations inexplicables, difficiles à interpréter et source de perplexité. Les personnages les affrontent et essaient de comprendre leur nature et origine.

Explication (Twist/Révélation/Vérité)

La Révélation : l'origine du phénomène qui éclaire son étrangeté et fournir une piste sur la façon dont on peut le neutraliser.

Conclusion (Conclusion/Décision)

Que vont décider de faire les personnages ? Quel dilemme moral cela peut poser ? Quel risque et quel enjeu pour eux ?

Synopsis des Oneshots :

- **Blonde Apocalypse** : les femmes blondes d'une petite ville d'Alaska sont mystérieusement prises de frénésie homicide. Pourquoi ?
- **Décapitation** : on retrouve sur une plage la tête décapitée d'une jeune fille disparue. Qui est-elle ? Et est-ce un cas isolé ?
- **Hocus Potus** : le Président des Etats-Unis pète les plombs mais, au delà de son comportement erratique, des indices montrent qu'il n'est peut-être pas tout à fait humain...
- **Corned Beef** : une intoxication alimentaire, ça peut arriver. Mais lorsqu'on découvre que c'est une intoxication avec de la chair humaine avariée...
- **La Chose au fond des Bois** : dans les sombres forêts du Vermont, un scientifique découvre des secousses sismiques inexplicables et enquête sur place...et disparaît.
- **Mi-août** : quoi de plus plaisant que de faire la fête sur une île déserte. Quelques chats errants s'y promènent, certes. Pas de quoi s'inquiéter. A moins que...
- **Numéros gagnants** : quand votre voisin à l'hôtel fait trop de bruit et que vous le découvrez attaché sur son lit en pleine transe...Les ennuis ne font que commencer.
- **Dead Mall** : un acteur connu disparaît puis on mentionne sa présence...et il a bien changé.
- **L'Orphelinat** : une jeune femme poignardée dans une ruelle. Crime sordide ? Ou quelque chose de plus sinistre se trame...?

- **Micro-ondes** : des meurtres aléatoires se multiplient. Quoi de commun entre les citoyens ordinaires qui le commettent ?
- **Hot Dog** : quel succès rapide pour cette nouvelle franchise ! Un succès étonnant...surnaturel ?
- **La fillette** : innocente et curieuse, la pauvre petite orpheline a disparu. A vous de la retrouver. Mais ne vous fiez pas aux apparences...
- **La serre** : faire pousser ces plantes exotiques ? Pourquoi pas ? Mais de quel exotisme parle-t-on vraiment ?
- **Les Cérébrophages** : il y a des choses invisibles qu'il vaut mieux ignorer.
- **Petite fête entre hippies** : il faut pratiquer ce qu'on l'on prêche. Est-ce vraiment d'amour et de liberté dont il s'agit, dans cette communauté hippie ?
- **La boîte bavarde** : un colis arrive ce matin. La boîte qu'il contient est très bavarde et raconte une histoire rocambolesque, prétendant être une connaissance des personnages...
- **La nappe gourmande** : sur les flots indifférents de la mer, on trouve parfois d'étranges entités prêtes à vous rendre service à certaines conditions.
- **Un patient singulier** : dans une cellule isolée de l'asile se trouve un bien curieux pensionnaire.
- **La mauvaise bague** : un ami retrouvé mort alors qu'il vient tout juste d'hériter. Son chimpanzé a disparu. Le début d'une intrigue sanglante...
- **Le dernier portrait** : les autopsies sur les clochards morts ne parviennent pas à identifier la cause du décès. Qu'ont-ils en commun ?

- **Brume hostile** : les frites croustillent dans ce restaurant de bord de route lorsque soudain une brume entourent le bâtiment. Ce qui rôde dans cette brume risque fort de vous couper l'appétit...
- **Les rats** : pourquoi votre nièce est retrouvée folle après avoir fui la maison où viennent à peine d'emménager ses parents ?
- **Faim du monde** : ce film gore de série B a été visionné par quelques critiques..lesquels semblent avoir du mal à s'en remettre.
- **Développement personnel** : retrouver l'enfant intérieur par la discipline des clés du succès pour s'épanouir en étant soi-même. C'est le menu. Mais est-ce vraiment ce qui est proposé ?
- **Le dernier motel** : pas très accueillant ce motel mais il faut bien se reposer. Sauf qu'il est difficile de le quitter et ses étranges occupants ne semblent pas pressés de partir.
- **Banlieue tranquille** : quand un quartier d'honnêtes citoyens est gagné par les théories conspirationnistes, les conséquences peuvent être désastreuses.
- **Les liens du sang** : l'altruisme, c'est bien mais encore faut-il être sûr de savoir qui on aide.
- **Casino fatal** : décrocher trois cerises ou trois citrons et se délecter du cliquetis des pièces, tout le frisson du casino. Mais il arrive parfois qu'on ne décroche pas le lot qu'on espérait.
- **Carte au trésor** : qui dit "carte au trésor" dit trésor. Mais tout ce qui prétend briller n'est pas or.

BLONDE APOCALYPSE

Accroche

Dans une petite ville d'Alaska, des meutes de chien attaquent les passants et des blondes se saoulent, dansent, séduisent et tuent dans un chaos indescriptible.

Manifestation

- des tentacules poussent sur le dos des chiens et les transforment en araignée géantes
- des tentacules poussent sur le dos des blondes et les transforment en monstruosité
- blondes et chiens finissent par crever au bout de 72 heures mais vomissent leurs larves dans des hôtes

Explication

Une larve prisonnière des glaces depuis des millénaires a été libérée lors de l'examen d'une carotte de glace sur une plate-forme pétrolière. Une scientifique travaillant sur place est tombée malade, a été rapatriée à l'hôpital où elle a vomi une larve dans la gueule d'un chien, lequel l'a transmise à son tour. Seuls les chiens et les blondes peuvent génétiquement être contaminés.

Conclusion

Les Personnages réussiront-ils à arrêter l'expansion des larves et prévenir les militaires à temps afin d'éviter un massacre ? Sauront-ils arrêter les nuées de chiens et de blondes ?

DECAPITATION

Accroche

La tête décapitée d'une mannequin est retrouvée sur une plage, à moitié brûlée.

Manifestation

- elle a été abordée par une agence de mannequin récemment (Heads Up !)
- l'agence a un entrepôt sur une petite île privée
- l'entrepôt retient prisonnière des mannequins et a une salle d'opération chirurgicale.

Explication

Des vieilles friquées se font transplanter clandestinement la tête sur des corps de jeune fille, avec une technologie ésotérique. Les mannequins sont kidnappées, droguées et retenues captives sur l'île où se font aussi les opérations. Derrière cette affaire sordide, un sorcier millionnaire qui collecte de l'argent pour son grand projet : invoquer Azatoth. Mais un employé a par mégarde laissé partir à la mer une des têtes parmi celles qu'il devait brûler sur la plage...

Conclusion

Les Personnages réussiront-ils à remonter la piste et déjouer les plans terrifiants, avertir les autorités et faire face à une police corrompue par le millionnaire ?

HOCUS POTUS

Accroche

Le président des Etats-Unis semble avoir pété les plombs et menace du feu nucléaire des pays selon son humeur changeante.

Manifestation

- des opposants disparaissent ou sont tués spectaculairement (journaliste, politicien, blogueurs)
- le compte twitter du Président a un succès phénoménal
- il menace la Corée du Nord, la Russie, l'Iran

Explication

Le Président est un *changeforme*. Il est allergique au soleil (crème orange), son crâne est un amas de tentacules (perruque) et il ne mange que du broccolis cru et de la vodka. Il tire sa puissance de sa notoriété, avec 80 millions de followers, sans laquelle il dépérit et meurt. Il a beaucoup d'ennemis mais est paranoïaque et télépathe et difficile à détruire physiquement.

Conclusion

Les Personnages réussiront-ils à neutraliser le Président et l'empêcher d'appuyer sur le bouton rouge et mener le pays à sa perte ?

CORNED BEEF

Accroche

John, un ami est hospitalisé à cause d'une infection alimentaire suite à l'ingestion d'une boîte de corned-beef dont le contenu se trouve être...de la chair humaine.

Manifestation

- l'usine broie des cadavres la nuit (clochards, cadavres "achetés") clandestinement
- les boîtes sont acheminées à des clients privés, des riches et très discrets entrepreneurs
- un trafic de détournement de cadavre sur fonds de corruption a lieu dans une chaîne de crématorium

Explication

Une secte de goules a organisé cette production clandestine de corned-beef pour sa propre consommation. John a mangé par hasard une boîte qu'il a piqué à son employeur et est tombé malade.

Conclusion

Les Personnages vont-ils laisser faire ces abominables forfaits ? Oseront-ils affronter les goules très puissantes, riches et haut placées ? Trouver le repaire où elles se réunissent une fois par an pour festoyer et les détruire ?

LA CHOSE AU FOND DES BOIS

Accroche

Adam, un ami des personnages, a disparu alors qu'il faisait des recherches dans le Vermont, laissant derrière lui à l'hôtel des papiers.

Manifestation

- sur ses papiers, il est question de secousses sismiques inexplicables dans les forêts du Vermont et de leurs localisations (une clairière)
- non loin de ce lieu, on signale de nombreuses disparitions (voyageur...) depuis peu
- on aurait entendu le fracas d'une explosion (en réalité, un météore)

Explication

Un météore s'est écrasé dans la forêt et une chose tentaculaire en est sorti, s'est réfugié dans une cabane, dans la cave, et attire hypnotiquement les organismes vivants alentours pour les dévorer (animaux, touristes, badauds, locaux). Son agitation provoque les secousses sismiques. Adam est l'une des victimes. Des tentacules noires indicibles remuent dans l'obscurité de la cave...La Chose grossit, enfle, se répand...

Conclusion

Les Personnages partiront-ils à la recherche d'Adams ? Trouveront-ils les informations ésotériques pour se prémunir des attaques de la Chose (rituels, casque en aluminium, etc) ? Pourront-ils la neutraliser ?

MI-AOÛT

Accroche

Mi-août, une bande de jeunes vont s'éclater trois jours sur une île très isolée au large de la Floride, avec des bières, de la musique mais pas de wifi. Un bateau les récupère dans trois jours.

Manifestation

- l'île est infestée de chats errants très agressifs et sournois qui attaquent et griffent
- la blessure s'infecte et la victime se comporte de façon violente, catatonique, imprévisible ou normale
- un clochard fou vit sur l'île et affirme que les chats sont des monstres d'outre-espace et ont tué sa famille

Explication

Les chats sont bien des monstres d'outre-espace ! Ou plutôt : leurs corps est contrôlés par des entités aliens. Ils cherchent à contrôler des humains mais sont isolés sur l'île. L'arrivée des jeunes est une aubaine pour se propager, d'autant que le contrôle est plus facile sur des sujets jeunes, même si c'est un peu aléatoire. Le clochard était venu en famille, et il est le seul survivant. Les chats l'ont laissé en vie car impossible de le contrôler.

Conclusion

La paranoïa s'installe alors que le contrôle fonctionne bien sur certaines jeunes, lesquels rassurent et manipulent les autres. Le but est de ramener des chats sur le bateau qui viendra dans trois jours récupérer tout ce joli monde afin d'envahir le continent...Croirez-vous les délires du clochard ?

NUMEROS GAGNANTS

Accroche

Les Personnages font une halte dans un hôtel minable et isolé mais le voisin est très (trop) bruyant.

Manifestation

- le voisin est en transe : il est menotté au lit et hurle une suite de numéros à plusieurs reprises
- les angles et coins de sa chambre sont plâtrés, une vibration anormale fait gondoler les murs
- le plâtre craque et se fissure et une ombre se forme et pousse des cris discordants

Explication

Le voisin a plâtré sa chambre et s'est menotté au lit. Son but ? Voyager dans le futur pour récupérer les numéros gagnants au loto. Un chien de Tindalos l'a repéré. Le plâtre n'a pas suffi. La bête le dévore puis poursuit les Personnages. Son projet est expliqué dans son carnet.

Conclusion

Les Personnages peuvent gagner une somme colossale au loto, en jouant les numéros. Ca pourrait financer un recours à des experts ésotériques pour identifier et se débarrasser du Chien de Tindalos, via des sacrifices ignobles...Course contre la montre, des avis de pseudo-experts farfelus, et à chaque angle toujours la menace du Chien, présence terrifiante et obstinée...

DEAD MALL

Accroche

Woodard, un acteur connu a disparu mais certains signalent l'avoir vu errer près du mall abandonné. C'est un ami des Personnages ou bien ils sont payés pour le retrouver.

Manifestation

- il a retiré une grosse somme d'argent il y a peu en liquide (selon le banquier, il était sale, hébété et malodorant)
- la communauté junkie qui squatte le mall le connaît car il se cache avec eux et les fournit en drogue gratuitement
- Marie, une jeune chimiste est retrouvée étranglée dans sa chambre laquelle est couverte de posters des films de Woodward (et des rats morts dans des cages...mais qui bougent)

Explication

Marie était fan de Woodward. Elle le suivait partout. Elle l'a attendu à la sortie d'un bar, lui a déclaré sa flamme, puis l'a tué. Son but ? Le ressusciter avec ses potions et rituels ésotériques, et le contrôler afin qu'il soit (enfin) amoureux d'elle. Lui, revenu de l'enfer, l'a étranglée et pris la fuite. C'est un zombie dément. Il retire du fric, s'acoquine avec les junkies...Il va les mordre, les zombifier et ils iront répandre la maladie en bus dans le pays...

Conclusion

Woodward se cache, sent mauvais, parle bizarrement et fera tout pour cacher son plan, et se débarrasser des importuns, même ses amis. Il est désormais zombie et déteste les vivants.

L'ORPHELINAT

Accroche

Samantha, une jeune femme est retrouvée morte dans une ruelle, poignardée...Les Personnages mènent l'enquête.

Manifestation

- elle n'est pas poignardée...quelque chose est sorti d'elle de force de l'intérieur en brisant sa cage thoracique
- elle se prostituait pour survivre et une de ses amies d'infortune raconte qu'elle a fui un orphelinat
- l'orphelinat en question a été racheté récemment par un millionnaire discret, et des travaux importants de rénovation ont été fait

Explication

Le millionnaire est un adorateur des dieux impies. Il a fait construire un sous-sol où il fait inséminer les pensionnaires par des entités d'outre-monde via des rites épouvantables. L'une d'entre elle (Samantha) a réussi à fuir, emmenant son hôte/progéniture avec elle. L'hôte s'est frayé un chemin hors de son corps, en la tuant, puis accroché à un autre porteur, un vieil aristocrate mondain, son client d'un soir...Il va maintenant chercher un autre corps d'accueil dans les jours à venir.

Conclusion

Les Personnages retrouveront-ils à temps l'aristocrate inaccessible et qui refusera de reconnaître avoir frayed avec une fille de joie ? S'ils arrivent trop tard, il sera mort et la chose en lui aura migré dans un autre corps, celui de sa femme de ménage...Et quid de l'orphelinat ? Comment faire cesser les horreurs qui se trament au sous-sol ?

MICRO-ONDES

Accroche

Une épidémie de folie homicide se répand dans un secteur de la ville : des gens anodins, sans rapport entre eux, sont pris de comportement délirant et dangereux. Il faut mener l'enquête.

Manifestation

- en épluchant fastidieusement les comptes des gens devenus fous, un seul point commun : achat récent d'un four micro-onde de la marque Nyarla, du même magasin
- ces fours proviennent d'un même lot récemment livré, en provenance d'une usine en Malaisie
- un ingénieur Ahmad vient d'être embauché par Nyarla et a modifié des composants électroniques sur des lots spécifiques

Explication

Ahmad est un geek naif, fan des romans de Lovecraft. Il a étudié l'occulte et l'électronique. Il a théorisé une manière d'ouvrir des portails dimensionnels grâce à des flux ioniques polarisés. Il met en pratique sa théorie en modifiant des fours sur la chaîne de production. Des entités se déversent dans notre monde par les fours, prennent possession du premier corps à proximité et se lancent dans un délire meurtrier, pour s'amuser, pendant 24 heures, après quoi ils disparaissent.

Conclusion

Ahmad est stupéfait (et fier) que sa modification fonctionne. Il passe aux aveux. Mais des centaines de fours sont déjà en circulation. Que vont faire les Personnages pour endiguer l'épidémie...

HOT DOG

Accroche

Une chaîne de ventes de hot-dog rencontre un succès phénoménal et les franchises se multiplient. La concurrence paie les Personnages pour mener l'enquête (ou bien une amie à eux a ouvert ton stand et est atteinte d'addiction sévère).

Manifestation

- le créateur, Mario, vit reclus et donne ses ordres uniquement par téléphone ou e-mail; personne ne sait à quoi il ressemble
- dès le premier hot dog, vous êtes accro et vous ne mangez quasiment plus que ça
- des stands apparaissent partout, les gens quittent femme, enfants et travail, s'endettent...pour monter leur affaire

Explication

Mario s'est retiré des affaires après que sa pizzeria a fait faillite, concurrencée par les junk foods. Aigri, revanchard, il a étudié la sorcellerie et désormais ensorçèle les saucisses qu'il vend dans sa nouvelle chaîne de franchisés, récemment créée. Pour cela, il a racheté une usine et y pratique des rituels (chants) pour ensorceler les saucisses et les rendent très addictives.

Conclusion

Les Personnages goûteront-ils les fameux hot dogs ? Sauront-ils contrecarrer les plans de Mario ? Ou bien laisseront-ils l'humanité sombrer dans un délire de consommation frénétique de hot-dogs ?

LA FILLETTE

Accroche

Une orpheline de dix ans a disparu et on soupçonne un enlèvement.

Manifestation

- peu avant sa disparition, la fillette lisait des encyclopédies sur des sujets complexes et variés (et noircissait des cahiers de notes)
- elle a correspondu sur internet avec un meurtrier d'enfant ayant purgé sa peine puis fixé un rendez-vous avec lui
- le meurtrier est retrouvé dans une cabane au fond d'un bois, dépecé, torturé, mutilé méticuleusement...il y a des traces de la présence de la fillette (empreintes de pas, objets personnels)

Explication

Un représentant de la grande race de Yith a échangé sa conscience avec celle de la fillette. Il se promène depuis peu parmi les humains, incarné dans la fillette, et étudie notre monde. D'abord, il lit les encyclopédies, puis il trouve un humain et l'attire dans un piège pour l'écorcher vif et observer son anatomie et ses réactions, comme un cobaye. Et il compte bien continuer sur sa lancée. Il ment et manipule et joue la fillette innocente si besoin.

Conclusion

Les Personnages sauront-ils le démasquer et accepter l'atroce vérité ? Trouver un rituel pour que la conscience de la fillette puisse réintégrer son corps ?