LA MAISON DE LA SORCIÈRE

Un scénario pour **SOMBRE ZÉRO**

À lire aux joueurs avant de débuter :

Pitch : 1973, les personnages incarnent des jeunes adolescents débarquant dans une petite ville américaine. Quelques jours après une rentrée des classes désastreuse, ils doivent faire leurs preuves devant les autres jeunes du village pour être acceptés.

Mission : être enfermé dans la maison de la sorcière, trouver la clé et en sortir vivant.

PRÉLUDE

Il y a un mois, vous êtes arrivés à Middleton de familles différentes. Que ce soit une envie de fraîcheur, un raz-le-bol des grandes villes ou encore une motivation liée par le travail, vos parents ont décidé d'emménager dans cette petite ville du Massachusetts.

Il y a 3 jours, c'était la rentrée et ce fut horrible. Pas un autre élève vous a adressé la parole... Vous traitant comme des pestiférés, vous n'avez eu aucune chance de vous intégrer dans un groupe. Le village serait plus grand et ce ne serait pas un soucis, sauf qu'à Middleton impossible d'éviter de croiser une bande de jeunes et leurs regards hostiles.

Il y a 12h, vous avez rencontré Samuel, le fils du maire de Middleton. Ce dernier, hilare, vous a expliqué que c'était normal que tous les autres jeunes vous crachent au visage, car vous n'aviez pas affronté l'épreuve du village ! Tant que vous ne prouvez pas votre courage à leurs yeux, alors ils continueront de vous traiter de la sorte. Heureusement pour vous, Samuel accepte de vous aider et organise ce soir l'épreuve qui vous permettra enfin de vivre normalement.

Il y a 10min, vous avez garé vos vélo devant la maison d'Abigail Hobbs à Pickman Street. Samuel vous attendait accompagné de deux de ses amis, aux regards méfiants. Il vous a expliqué les modalités de l'épreuve : Sortir vivant de la maison de la sorcière ! Si vous y arrivez, alors lui et ses deux amis seront témoins de votre courage et demain matin tout le monde le saura également. Si vous échouez... alors vos os reposeront avec les restes des enfants perdus de Pickman Street...

Il y a 10 secondes, Samuel a déverrouillé le cadenas de la grille avec une clé sortie de sa poche, il a ensuite lancé la clé à travers la vitre brisée donnant sur l'étage. Enfin, vous avez pénétré dans la maison de la sorcière tandis que Samuel fermait la grille derrière vous et la verrouillait avec le lourd cadenas...

Chaque joueur pioche aléatoirement une tuile de personnage.