

# Immersion littéraire :

Ce scénario a été écrits pour le concours de la convention Montagne de Jeux 2024 de Chambéry (73), il doit répondre aux contraintes suivantes:



## Sur la forme :

- Le scénario doit se baser sur un jeu professionnel. Les participants devront préciser le jeu et sa version, s'il en existe plusieurs : Ici ***Everyday is Halloween***, édition les XII singes.
- Le scénario doit comporter 30 000 à 50 000 caractères, hors annexes. Les participants devront fournir le nombre de caractères car le format pdf ne permet pas de décompte. **44 241 Caractères.**
- Le scénario doit se dérouler en **deux séances de 2h à 3h chacune**, jouables de façon indépendante, interchangeable et sans ordre chronologique défini entre les deux.
- Le scénario doit prévoir au moins 4 personnages pré-tirés, en annexe.
- Les autres annexes (cartes des lieux, schémas relationnels, illustrations, aides de jeu...) sont facultatives.

## Sur le fond :

- Le scénario doit s'inscrire dans le thème de la convention Montagne de Jeux 2024 : "**Licorne et tronçonneuse**".
- Le thème "Licorne et tronçonneuse" doit être **présent au sein des deux séances** mentionnées plus haut.
- La première séance du scénario doit être articulée autour d'un concept résumable en un mot fort, concept dont le contraire ou l'opposé articulera la deuxième séance (par exemple : jedi et sith, magie et technologie, urbain et rural, ombre et lumière, proie et prédateur, sucré et salé...). Attention licorne et tronçonneuse ne sont pas considérés comme étant des concepts opposés. Les concepts misent en valeurs dans les deux parties seront **Réel/Fictif** ainsi que **Intérieur/Extérieur**.



## Sommaire

Présentation du jeu : .....	2
Jason et la licorne : .....	3
Les Kirins et le démon : .....	9
La conclusion : .....	13
Annexe 1 : Le Dragon sur le Pont : .....	13
Annexe 2 Caractéristiques des Personnages rencontrés :	15
Annexe 3 : les Prés-tirés .....	15

# Présentation du jeu :

## **Everyday is Halloween :**

Le monde du jeu est centré sur la mégalopole de Mortebeise, abritant plusieurs millions d'habitants. C'est une cité proche de la Londres victorienne d'Oliver Twist et Dracula, livrée aux usines et au smog. Les habitants, les Gens-de-Gris, partagent leur ville avec des Créatures de la Nuit qu'ils sont incapables de voir, inconscients de leur existence. Seuls certains humains en sont capables: les Septièmes Enfants d'une fratrie, victime d'une malédiction qui en contrepartie leur donne certaines aptitudes. Dans cette cité dirigée par les cent marquises de Pompadour, ils sont les seuls remparts entre les humains et les créatures de la nuit, dissimulées par le Voile Gris.

## **Les 7<sup>mes</sup> enfants :**

Les Septièmes enfants viennent de tous les milieux de Mortebeise, le Voile Gris couvre aussi bien les Créatures de la Nuit que la malédiction accompagnant la naissance d'un septième enfant. Bien sûr, le choc à la naissance de certaines marques et la réalisation de la nature maudite du Rejeton conduisent au même résultat: le renvoi de l'être. Devenus vagabonds, ils survivent grâce aux pouvoirs des Ombres, survivant en se regroupant en bandes aux atouts multiples. Au fil du temps, ils finissent par connaître les hauts lieux des Ténèbres et à naviguer dans la société "Grise" des humains, toujours entre les deux.

## **Le Vaste Monde :**

Le Vaste Monde est peuplé de brumes et de monstres, ses contours se modifiant perpétuellement car c'est un lieu de chimères et de Rêve. Mortebeise s' imagine seule au milieu de ces terres, mais celle-ci est constellée de domaines et de royaumes ayant leurs propres règles et cultures, qu'elles soient dominées par les Gens-de-Gris, les Créatures de la Nuit, ou un conflit éternel entre les deux. De ceux-ci, seuls quelques-uns sont parvenus jusqu'aux oreilles des habitants de Mortebeise : Esperanza au Sud, Hurlevents au Nord, Transylvanie à l'Ouest, le Golfe des Bermudes au Sud. Mais seuls les fous, les téméraires et les septièmes enfants osent un jour quitter l'étreinte protectrice de la ville et ce à leurs risques et périls.

## **Synopsys :**

Vous vous retrouvez confinés dans la tour de Victor Night, un célèbre aristocrate de Mortebeise. Cette tour bien visible de la ville est auréolée de mystère. Elle a notamment pour réputation de rendre fous ceux qui y restent trop longtemps. Saurez-vous vous acquitter de votre tâche avec célérité et diligence afin de fuir ce lieu à la sinistre réputation ? Ou tomberez-vous dans l'un de ses nombreux pièges ?

## **Différentes propositions d'amorces :**

### - Avec les personnages prêtirés :

L'orphelinat où vous résidiez a été dévasté. Alors que vous avait été confiée la responsabilité de surveiller vos cadets, ceux-ci ont profité d'un moment d'inattention pour saccager les pièces principales. Tenus pour responsables, vous voilà punis. Cette punition consiste à ranger et nettoyer les Archives de Maître Night, généreux mécène de l'orphelinat.

### - Avec des personnages extérieurs :

Victor Night étant régulièrement sollicité par les Archives pour être rangé, il a l'habitude d'engager du personnel via son majordome Valentin. Les Personnages seront payés pour leurs efforts... une fois la tâche acquittée bien sûr.

Les Archives de Victor Night ont la réputation de contenir de fabuleux ouvrages, dont certains ont attiré la convoitise d'un noble de Mortebeise. Celui-ci a en partie payé les Personnages afin de pénétrer dans les Archives et de lui ramener un ouvrage en particulier, le reste sera donné à réception du livre.

## **Les deux parties :**

### - Jason et la licorne : les Archives.

Cette partie est un huis clos à l'intérieur de la tour Night, dans le Monde Réel des personnages. Bloqués dans les Archives pendant au maximum vingt quatre heures, les personnages vont avoir du temps à revendre. Ranger les ouvrages et régler les différents contentieux qui règnent dans les Archives sera le moyen le plus rapide de sortir. S'ils ne s'intéressent pas aux problèmes d'eux-mêmes, la licorne Verity peut leur expliquer la situation ainsi que comment sortir, afin qu'ils quittent les lieux le plus rapidement.

- Les Kirins et le démon : Une Terre Inconnue.

Cette seconde partie se déroule dans le Monde Fictif d'un ouvrage de la Tour Night. Les personnages se retrouvent en extérieur, dans le village de Rivage, celui-ci est coincé entre la mer et une vaste forêt. Pour en sortir, il faudra résoudre le problème du village qui est menacé de destruction, mourir ou assister à la fin de l'histoire.

### **Comment lier les deux parties: l'Ordre et le Désordre**

S'ils jouent avec des personnages extérieurs et commencent par la partie Terre Inconnue, donnez-leur chacun un nouveau nom descriptif en fonction de leurs marques et de leurs styles de vie ou laissez-les choisir eux-mêmes. Exemple: Guerrier Furieux pour un malabar férocité, Foulées Silencieuses pour un vaurien ou un explorateur obscurité. Ils reprendront leurs noms d'origine une fois de retour dans le monde réel.

Des Archives à la Forêt Maudite:

- **L'appel du scellé**: alors que les personnages ont terminé de ranger les Archives, ils seront appelés à briser le scellé d'un rouleau magique. L'un des personnages n'a probablement pas résisté à l'envoûtement qui s'échappe du parchemin qui est couvert de caractères inconnus. Celui-ci a provoqué un brouillard suivi d'un tourbillon qui les a transportés dans le rouleau, où ils incarnent les personnages décrits par le récit du rouleau.

Si les Joueurs utilisent les prêtirés, distribuez les fiches de personnages en annexe de Rivage qu'ils incarnent: Félicia deviendra Griffes Sauvages, Solyane sera Esprit Vaporeux, Isabelle incarnera Oeil Perçant, Dorian et Gauthier se glisseront dans les peaux de Frappes Percutantes et Ombre Tranquille.

De la Terre inconnue aux Archives:

- **Le trou noir**: À partir du moment où la situation avec le Dévoreur de Coeur est résolue (ou s'ils sont morts), la vision des personnages deviendra floue, les sons lointains et ils perdront la capacité d'agir. Les personnages assisteront alors à l'une des scènes qui décrit la manière dont l'aventure s'est conclue tels les lecteurs qu'ils sont réellement.

Si les Joueurs utilisent les prêtirés, passez sur les fiches de personnages de Mortebise qu'ils incarnent: Griffes Sauvages deviendra Félicia, Esprit Vaporeux sera Solyane, Oeil Perçant incarnera Isabelle, Frappes Percutantes ainsi qu'Ombre Tranquille obtiendront Dorian et Gauthier.

## Jason et la licorne :

### les Archives.

#### **La Situation :**

Les Archives sont un ensemble d'étagères se trouvant au sommet d'une tour enchantée de longue date. Le propriétaire actuel Victor Night n'y met jamais les pieds, en effet la pièce qui les contient possède une Quasi-conscience et emprisonne toute personne pénétrant à l'intérieur jusqu'à être satisfaite de l'état de rangement et de propreté en Ses murs.

Victor n'a cependant aucun scrupule à y envoyer de temps en temps des « invités » afin d'entretenir les Archives. Ceux-ci se retrouvent donc contraints de ranger, nettoyer et gérer la nature magique de la pièce s'ils ne veulent pas mourir de faim ou de soif.

Les Archives rassemblent un grand nombre d'ouvrages réels et fictifs de *Mortebise*, du *Vaste Monde* et d'Ailleurs. La magie ambiante et la Quasi-conscience de la pièce matérialisent certains personnages et paysages présents dans les ouvrages. Ces matérialisations, cherchant à répondre à leurs propres besoins, finissent par mettre les Archives dans un état de pagaille parfois intense qui nécessite une intervention humaine pour rétablir l'Ordre. Lorsque c'est le cas, Elle harcèle Victor, utilisant leur lien afin de faire retentir dans son cerveau le timbre de son gong, et ce jusqu'à ce qu'il envoie un groupe de nettoyeurs.

#### **Le But de cette partie de scénario :**

Il n'y a pas de sécurité autour de la tour, pas de garde devant la porte, ni de sécurité magique. La porte d'accès aux Archives, dont la clef est attachée à un crochet attenant, ne s'ouvre que de l'extérieur, en effet celle-ci est dépourvue de poignée sur sa face intérieure et il est impossible de l'ouvrir une fois que celle-ci est fermée.

Satisfaire les Archives en replaçant méticuleusement les différents ouvrages de la pièce sur les étagères correspondantes est nécessaire afin de ressortir de la pièce. La tâche peut sembler facile, cependant plusieurs de ces livres sont matérialisés et pas toujours coopératifs à l'idée de redevenir de

simples récits. Des factions se sont formées, et des conflits ont lieu entre les différents ouvrages ce qui signifie que mettre de l'ordre peut prendre plusieurs heures aux personnages.

En particulier, deux écrits se sont matérialisés et travaillent en duo pour échapper aux nettoyeurs. Leur liberté de longue date dans la tour les rend bien plus indépendants de leurs ouvrages d'origine et présents dans le monde réel.

Pour que les Archives libèrent les personnages il faudra ranger tout ou partie des ouvrages et, si possible, neutraliser les deux récits renégats intitulés **Vendredi 7** d'une part et **La jeune fille et la Vérité** de l'autre. Le premier est le récit transylvanien d'un magicien ayant inventé un outil très efficace pour couper le bois, mais qui perd la tête après le massacre de sa famille. Le second est une fable de Hurlevent sur la sincérité et les mensonges d'une jeune fille face à une créature magique.

## Le décor :

### Généralité sur les Archives :

La tour des Archives est un grand donjon circulaire isolé dans le jardin du manoir de Victor Night, dans le quartier de Rosamundland. De l'extérieur, elle ne paraît pas bien grande, une dizaine de mètres de circonférence tout au plus. Plusieurs ensembles de fenêtres suggèrent la présence de deux étages ainsi que de combles. Les deux premiers sont quasi vides, ne contenant que quelques caisses pleines de poussières et de toiles d'araignée.

Juché au bout d'un long escalier en colimaçon ténébreux, le dernier palier se trouve sous le toit. Une petite lucarne permet à quelques rayons de lumière d'éclairer la petite porte romane qui ferme les Archives, un adulte doit se baisser pour passer.

Une fois la porte passée, les personnages se retrouvent sur un petit promontoire où ils ne peuvent pas tous rester. Un escalier de pierre longeant le mur permet d'atteindre les Archives plusieurs mètres en contrebas.

La charpente de chêne massif et ses chapelets de tuiles apparentes siègent fièrement au plafond haut de la salle. Une unique lucarne, inatteignable et scellée, laisse passer de faibles rayons de lumière irisés, éclairant les murs de pierre brute sur lesquels semblent être gravés des arabesques.

Tandis que les personnages sont sur l'escalier un peu en hauteur, ils peuvent voir que la pièce est beaucoup plus étendue que la tour ne laissait supposer, environ 4 à 5 fois les pièces des niveaux inférieurs. De nombreuses et larges étagères forment un labyrinthe obscur et sinueux cependant quatre sections peuvent encore se distinguer (test *d'Idée*, de *Survie* ou *d'Intelligence*). Un excellent jet d'observation (*Perception*) permet de remarquer la présence de livres éparpillés au sol, voire au-dessus d'une des étagères.

Au pied de l'escalier se trouve un modeste placard en bois. Il contient des balais, pelles et balayettes, plusieurs seaux en bois, de la colle, du papier, de l'encre, des plumes et des bougies.

En explorant plus avant les Archives, il est évident que de nombreuses heures de labeur attendent les personnages. De nombreux ouvrages sont éparpillés au sol ou empilés de manière précaire. Un grand nombre sont grands ouverts, des pages pliées, les plus malmenés ont également leurs couvertures terriblement abîmées. Répartis çà et là, certains sont dans un état irrécupérable: découpés, déchiquetés au couteau à pain, dessinés ou piétinés par ce qui semble être des sabots couverts de peinture fraîche?

Les Archives sont installées dans une pièce qui a été magiquement agrandie il y a fort longtemps, actuellement cette magie ancienne est oubliée. Le sortilège qui couvre les murs ainsi que le plafond et le sol est visible une fois le dernier rayon de soleil disparu. Il s'illumine alors d'une faible lueur verte fluorescente qui se répand sur des symboles ésotériques qui dessinent des arabesques délicates et enchevêtrées. Seuls ceux qui croient en la magie, ou ont des connaissances en ce domaine, peuvent tenter de comprendre la fonctionnalité de cet enchantement (Test de *Folklore* ou *Sorcellerie*).

Les émanations magiques résiduelles de ce puissant sortilège sont oppressantes et palpables, pour les non-initiés l'endroit est étouffant. L'atmosphère est lourde et intimidante, l'odeur de poussière et de papier angoissante. Cette magie agit également sur l'environnement des Archives, notamment sur les livres qui petit à petit prennent vie. Ils libèrent alors les personnages, monstres et paysages miniatures (environ un dixième de la taille classique des vivants, voir plus pour les décors) qu'ils contiennent, ceux-ci envahissant les environs et agissant ensuite dans les Archives comme bon leur semble.

Ces “nuisibles”, dont les plus imposants (souvent les meneurs de factions) peuvent sortir de leurs mondes respectifs et atteindre une taille raisonnable à l’envi, doivent alors être chassés par les agents de l’Archive.

Plusieurs solutions existent afin de se débarrasser de ces illusions:

- Trouver et ranger le livre à sa place
- Satisfaire la volonté de l’Invocation
- Détruire la manifestation de l’ouvrage

## Les PNJS de Mortebrise :

*Valentin* : Majordome gris et sec du Manoir Night, guide les personnages jusqu’à la porte des Archives et vient leur ouvrir une fois leurs tâches accomplies.

*Verity* : Licorne indépendante, ayant abandonné l’espoir que les Hommes soient Vrais. Douée de langage, parmi les Manifestations, elle ne parle désormais qu’à Jason. Quant aux Humains, elle se taira après le premier mensonge, ou faux-semblant.

*Jason* : Magicien demi-elfe vengeur ayant juré de protéger Verity, il aime jouer de la tronçonneuse pour détruire les ouvrages des Archives qui cherchent à prendre corps.

*Noble Saphyr* : Roi des licornes des Plaines Chatoyantes, altier dans son attitude, il est cependant incapable de mentir.

*Grumph « Un-Œil »* : Chef des Ogresses de Pantalona des Montagnes Brumeuses, rustre, rusé et gourmande, elle aime croquer les personnages fictifs et les sucreries.

*Seigneur Galexialyn* : Représentant du conseil vampirique de Voïvodine, manipulateur, hautain et méprisant, il sait se montrer courtois voire séducteur pour obtenir ce qu’il veut.

*Colonel Sanvair* : Chef d’armée des elfes de la Cour Obscure, brut de décoffrage et sarcastique, il dit ses pensées sans filtre ni précaution.

*Lady Rosalyn* : Dirigeante des tendances à la Cour Miroitante d’Esperanza, souriante et vipérine, elle sait charmer son monde avec ses airs adorables.

*Archevêque Depraysie* : citoyen d’Esperanza, chef de l’Église de la Noble Evolution, pense être le messie qui sauvera le monde de la maladie et de la vieillesse.

*Capitaine Krochet Osborn* : commandant de La Sirène embrochée, navire pirate du Golfe des Bermudes, bourru mais pragmatique, ses explications sont claires et nettes, franches et sans détours.

## Les Scènes :

*Flashback: lorsqu’on revient au début du livre.*

(Uniquement si les Personnages ont précédemment joué la partie “Les Kirins et le démon”)

Les personnages reprennent leurs esprits allongés au milieu des Archives. Ils se souviennent comment et pourquoi ils sont entrés dans les Archives (Cf: *Les explications de Valentin* si applicable), en flash back ils remémorent avoir exploré une partie des Archives (CF: *la découverte des Archives*).

Ce dont ils vont se souvenir, c’est d’avoir trouvé et ouvert un rouleau étrange, scellé et couvert de caractères inconnus. Celui-ci à provoqué un brouillard suivi d’un tourbillon qui les a transportés dans le rouleau. Maintenant ce rouleau étrange est étalé entre eux et dépeint une série de scènes familières, celles que les personnages viennent de vivre en réalisant la partie du scénario: **Les Kirins et le démon**.

*Les explications de Valentin* : (uniquement si les personnages sont présents de manière officielle)

Les personnages ont été conduits par le Majordome Valentin, un homme grand, raide, sec et gris, aux traits tirés.

Une fois arrivé devant la porte des combles il tiendra ses paroles aux personnages :

« *Jeunes gens, je viendrai vous chercher lorsque la tour sonnera la fin de votre tâche, ou dans 24h. D’ici là, vous trouverez le matériel nécessaire dans le placard au pied de l’escalier. Si vous acceptez les conseils d’un vieil homme, soyez attentifs à vos actions et à « leurs » demandes. Les nuisibles qui tendent à s’installer dans les Archives peuvent être vicieux. Travaillez bien et n’oubliez pas que le savoir est un grand trésor* ».

Sans un mot de plus, il ouvrira la porte d’un coup de clef, reposera celle-ci sur son crochet et fera entrer les personnages un à un. La porte se refermera ensuite derrière eux, se verrouillant automatiquement.

### La découverte des Archives :

Une fois la porte passée, et l'escalier descendu, de longues rangées d'étagères se déroulent devant les yeux des personnages. Celles-ci font environ 3 à 4m de hauteur, 70 cm de largeur, ici et là des échelles amovibles sont disponibles par rayon. Une longue rangée de rayonnages part vers le centre de la pièce et semble se perdre dans l'obscurité, celle-ci contient des ouvrages sur Mortebise. De part et d'autre, des bibliothèques plus petites contiennent des ouvrages insipides concernant la comptabilité ancienne de petites régions inconnues du Vaste Monde.

Au sol une couche de poussière montre que cela fait un moment que personne n'est passé céans. Les Manifestations tendent à rester près de leurs livres, sauf Jason et Verity qui vadrouille sur les étagères. Petit à petit, en avançant entre les rayons, les héros vont commencer à voir apparaître des morceaux de papiers, restes de livres ayant été détruits sans minutie.

Au bout de la grande allée se trouve un espace central qui contient quelles tables, chaises et fauteuils. Des chandeliers couverts de cire sont posés sur les tables, ainsi que quelques ouvrages à la couverture poussiéreuse.

Plusieurs grandes étagères forment trois autres grandes allées qui ensemble semblent délimiter de grandes catégories.

Quatre panneaux donnent une vague indication de l'organisation thématique des Archives :

- N : Hurlevent : Récits sur les montagnes enneigées, la rigueur de l'hiver, des ogres mangeurs d'enfants, gobelins facétieux, lycans enrégés, fées et licornes.
- E : Transylvanie : Fables contant les aventures de bûcherons attaquant vicieusement les maîtres vampires, de sorciers protégeant les villageois des attaques de maléfiques elfes, le tout avec moult détails sanguinolents et horribles.
- S : Esperanza : Sous le Soleil brûlant et éternel, se nouent et dénouent des histoires d'amours, de complots et de revanches, ces chroniques sans fin peignent des décors lumineux et somptueux où hommes et femmes vendraient leurs âmes au Diable pour atteindre leurs buts.
- O : Golfe des Bermudes : les Odyssées des Capitaines Pirates chantent leurs voyages à travers les mers inconnues, en quête de fabuleux trésors et combattant avec courage les Sirènes traîtresses ou les monstres marins gigantesques qui tentent d'engloutir leurs navires et leurs équipages.

### Conflit de voisinage : où on ne mélange pas les Orgres et les Licornes :

Au Nord des Archives, on trouve des récits sur Hurlevent. Cette zone est actuellement envahie par l'illusion miniature d'une vaste vallée entourée de montagnes abruptes qui grimpent le long des étagères. Une sensation de froid neigeux fait grelotter ceux qui échouent à un test de *Volonté*. Les personnages pourront d'abord entendre les échos de sabots frappant le parquet (Test de *Perception*) ainsi que le fatras d'armes qui s'entrechoquent, puis enfin assister à une bataille entre un groupe de licornes contre un petit groupe d'ogres et d'ogresses rassemblés autour d'enfants sortant d'une forêt. S'en suivra une bataille rangée entre deux armées menées par leurs représentants respectifs et distinguables.

C'est une zone de conflits entre un troupeau de licornes, dirigées par le Noble Saphyr et de puissants ogres, rassemblés autour de Grumph "Un-œil", une immense ogresse. Chacun des chefs sait où se trouvent les livres ouverts qui alimentent l'illusion de Hurlevent, ils donneront les emplacements de chaque contre la promesse que les livres des Licornes soient séparés de ceux des Ogres sur une autre étagère.

*Noble Saphyr* : roi des licornes des Plaines Chatoyantes, altier voire condescendant dans son attitude, il est cependant incapable de mentir. Malgré sa grandeur décrite, 2m au garrot, l'illusion le rend plus petit de telle sorte que son museau arrive au niveau des yeux d'un enfant de 10 ans environ.

*Grumph « Un-Ceil »* : Chef des Ogresses de Pantalona, des Montagnes Brumeuses, rustre, rusée et gourmande, elle aime croquer les personnages fictifs, les enfants et les sucreries. Tout comme Saphyr, elle souffre d'une diminution de sa taille, 1m10 tout au plus contre les 3m de sa description originelle.

Si les personnages se sont rangés du côté de Grumph, celle-ci fera preuve de mauvaise foi et tentera de dissimuler au moins l'emplacement d'un des livres de sa cohorte pour reprendre possession des lieux une fois les personnages partis.

A contrario, Saphyr sera parfaitement honnête et se moque de revenir sur les étagères, son seul souci reste la disparition de l'ouvrage concernant sa sœur Verity, *La jeune fille et la Vérité*, qui est manquant de longue date.

*Pour une place au Soleil : Une erreur d'organisation, un déménagement s'impose :*

A l'Est des Archives, là où sont rangés des ouvrages sur la Transylvanie, on trouve des fables sur les forêts et les collines de Voïvodine. Les habitants sont des paysans dirigés par des nobles ou tyranniques vampires. La présence d'elfes noirs et agressifs rend la forêt potentiellement dangereuse. Ainsi une Illusion de ces bois rend l'atmosphère encore plus sombre et ombragée, cependant selon l'heure, le Soleil brille et inonde de lumière plusieurs étagères. Ces rayons recueillent actuellement des ouvrages concernant les vampires qui n'en peuvent plus du Soleil, d'autant plus que les elfes veulent la place et les attaquent régulièrement.

Pour obtenir la paix et supprimer l'Illusion, il faudra inverser les étagères contenant les récits vampiriques avec les contes elfiques, un travail de plusieurs heures. Le représentant de chaque faction préviendra également qu'un renégat elfique, issu de la fable elfique **Vendredi 7**, parcourt les Archives librement.

*Seigneur Galexialyn* : Représentant du conseil vampirique de Voïvodine, manipulateur, hautain et méprisant, il sait se montrer courtois voire séducteur pour obtenir ce qu'il veut. Il est habillé d'un costume noir, sobre et propre, ses yeux rouges et ses longues dents trahissent sa nature vampirique, mais il est incapable de se nourrir sur des créatures réelles.

*Colonel Sanvair* : Chef d'armée des elfes de la Cour Obscure, brut de pomme et sarcastique, il dit ses pensées sans filtre ni précaution. Portant une armure de cuir sombre, il est grand mais musclé, la peau noire et les cheveux neige qu'il tente de dissimuler avec une large capuche.

Le colonel Sanvair sera celui qui a le plus d'informations sur le renégat, car il s'agit d'un demi-sang, mi-humain mi-elfe.

Jason est un magicien qui a inventé un outil pour couper le bois, mais l'utilise comme arme afin de détruire plusieurs ouvrages (ceux déchiquetés sont ses victimes): L'outil a une sonorité bien particulière, bruyante et mécanique, qui résonne de temps en temps dans les Archives.

#### Optionnel pour rallonger le scénario : Esperanza et le Golf des Bermudes

Dans le cas où vous (ou vos joueurs) souhaitez explorer l'entièreté des Archives, les deux parties ci-dessus peuvent être actives ou inactives selon la longueur de scénario souhaitée. Si ces parties des Archives sont inactives, il y a seulement quelques livres épars parlant du folklore du Vaste Monde là où

elles se trouvent. De plus, il est possible que Jason et Verity cherchent à se cacher ou à entraîner les personnages loin du lieu de rangement de leurs ouvrages.

#### Liberté chérie : comment ne pas empiéter sur les croyances du voisin :

Au Sud se trouve Esperanza, cité côtière adossée à une colline qui s'enfonce petit à petit dans la mer et le marais l'entourant. À l'opposé un tertre émerge du marais, de celui-ci se déverse une vague de rats géants qui semble être dirigée par des cultistes encapuchonnés psalmodiant des incantations occultes. Face à cette nuée l'armée d'Esperanza est constituée de demoiselles en robes de bal, accompagnées de leurs cavaliers ou chevaliers. Tandis que les messieurs croisent le fer avec les rats, dans les airs les cercles de magie affrontent la prose et les vers de poésie, provoquant des chocs ondulants qui se propagent.

*Lady Rosalyn* : Dirigeante des tendances à la Cour Miroitante d'Esperanza, souriante et vipérine, elle sait charmer son monde avec ses airs adorables. Toute en froufrous et bouclettes, elle porte une robe vibrante de couleurs et ses cheveux sont coiffés en de longues anglaises.

*Archevêque Depraysie* : Citoyen d'Esperanza, chef de l'Église de la Noble Evolution, il pense être le messie qui sauvera le monde de la maladie et de la vieillesse, grâce à ses expériences sur les rats. C'est un homme terne, émacié et flétri, vêtu d'une robe de bure de couleur noire qui lui permet de dissimuler les traces de sang.

L'arrivée d'"Humains" provoquera une trêve, à l'occasion de laquelle chaque dirigeant viendra plaider sa cause:

- Lady Rosalyn souhaite pouvoir profiter des bals, mascarades et thé dansants sans craindre les critiques, les assassinats, les complots d'hommes de mauvaise foi priant les démons et les diables.

- L'Archevêque Depraysie souhaite la liberté de foi et d'activité scientifique. Quel mal y a-t-il à tester des idées novatrices pour améliorer l'avenir ?

Les écouter débattre peut prendre des heures car chacun énumère ses passions, actions et activités avec détails. Trancher pour l'un ou pour l'autre des camps provoque l'apparition des livres qui sont empilés en vrac au centre de l'espace.

#### Mille sabords ! Tous aux armes ! Ce soir c'est brochettes de calamars !

L'Ouest des Archives contient des odysées emplies de fjords, de criques abritant des villages de pêcheurs et les ports d'attaches de navires pirates qui sillonnent le Golf des Bermudes. Ici, rares sont les récits peignant des malappris attaquant les pauvres habitants des côtes, mais des éloges sur les courageux capitaines qui affrontent d'immenses léviathans, d'étranges créatures aquatiques et autres monstres issus des légendes de marins.

Au centre de l'espace inondé, un groupe de navires pirates s'attaque aux tentacules d'un énorme Kraken. Le Capitaine Osborn sera le premier à repérer les personnages et à les héler afin qu'ils aident à combattre la créature, rapidement imité par les marins des autres navires.

Le Kraken est si gigantesque par rapport aux autres Invocations qu'elle est de la taille d'un humain adulte dans le Monde Réel et le combat qui suivra devrait donner du fil à retordre aux personnages.

Une fois celui-ci achevé, l'Illusion disparaîtra et il ne restera qu'à ranger les livres qui se seront refermés d'eux-mêmes autour d'un épais tome du nom de **Léviathans, Krakens et autres Béhémoths**.

*Capitaine Krochet Osborn* : commandant de *La Sirène Embrochée*, navire pirate du Golfe des Bermudes. Son attitude est bourru ainsi que franche mais il est également pragmatique et sans détours, il donne des explications claires et nettes. La barbe poivre et sel, une balafre qui aurait pu lui coûter un œil, un manteau de cuir qui a connu des jours meilleurs et des cheveux en bataille cachés sous un bicorne, voilà ce qui décrit le Capitaine.

*Verity et Jason: c'est un grand amour! Tu crois que ça arrive tous les jours?*

Voilà un moment que les Archives n'ont pas été nettoyées de fond en comble, en conséquence de quoi certains ouvrages sont en vadrouille depuis un moment: c'est le cas de **Vendredi 7** ainsi que de **La jeune fille et la Vérité**. Ces deux textes sont d'abord restés dans leurs quartiers respectifs, puis se sont aventurés de plus en plus loin, jusqu'à leur rencontre au-dessus des étagères.

**La Jeune fille et la Vérité** est un conte sur l'importance de dire la Vérité, mais également sur le mal qu'elle peut parfois causer. *Verity*, la licorne qui reçoit les confessions de la jeune fille du conte, a fini par être dégoûtée des Hommes et de leur capacité à mentir ou dire la vérité pour blesser. Une fois la liberté obtenue, elle a rapidement préféré la solitude à toute forme de compagnie.

**Vendredi 7** quant à lui, raconte le massacre d'une famille de bûcherons par des elfes. Le seul survivant, *Jason*, a assisté à toute la scène depuis le placard dans lequel il se dissimulait. Les années suivantes furent un apprentissage en autodidacte sans contact avec la moindre société. Utilisant les écrits de sa mère magicienne et les rapports de missions de son père elfe, il créa une arme magique qu'il utilisa ensuite pour se venger de ceux qui avaient massacré sa famille.

La première rencontre entre *Verity* et *Jason* provoqua étincelles, méfiance et fuite, mais les rencontres successives finirent par les rapprocher. La nature Vraie de *Jason* réconforta l'âme meurtrie de *Verity* et l'attitude bienveillante de la licorne effaça le sentiment de solitude de celui-ci. Ils sont désormais inséparables, liés par un véritable amour de l'autre, et feront tout pour se protéger et rester ensemble.

*Verity* : Licorne indépendante, au pelage blanc chatoyant; une crinière aux reflets arc-en-ciel et des sabots peints de couleurs variables. Plus petite que *Saphyr*, elle possède néanmoins la capacité de changer de taille, ce qui se révèle fort pratique pour déambuler sur les étagères. Douée de langage, parmi les Manifestations, elle ne parle désormais qu'à *Jason*. Quant aux Humains, elle se taira après le premier mensonge, ou faux-semblant.

*Jason* : Magicien demi-elfe vengeur, habillé d'un simple pantalon et d'une chemise écrue, il dissimule continuellement son visage derrière un masque de bois peint en blanc. Ayant juré de protéger *Verity*, il jouera de la tronçonneuse pour détruire les ouvrages des Archives qui cherchent à leur nuire ou à prendre corps.

*Scène finale: lever et/ou baisser de rideau.*

Pour clôturer l'aventure, il faut au moins faire disparaître les Illusions environnementales de chaque quartier, les Archives se moquant d'avoir un ou deux ouvrages en vadrouille.

En ce qui concerne *Jason* et *Verity*, il faut:

- Soit les remettre dans leur étagère respective, les séparer sera alors une épreuve de force car leur présence est bien ancrée dans la réalité, et ils ne se laisseront pas faire.
- Soit accepter de les faire sortir des Archives. Cette promesse peut sembler généreuse, cependant à peine la porte franchie, leurs consciences disparaîtront dans le Néant tandis que leurs ouvrages redeviendront de simples livres.

- Soit détruire leurs Matérialisations ou leurs ouvrages.

Une fois les Archives satisfaites du “nettoyage” effectué, elle fera résonner une cloche au timbre inhabituel, faisant frissonner les murs et toutes les créatures présentes. À partir de ce moment, la porte sera déverrouillée, puis si les personnages ne sortent pas d’eux-mêmes au bout d’un moment Valentin viendra les appeler du haut des escaliers.

L’appel du scellé: pour transition avec la seconde partie

Alors que les personnages ont terminé de ranger les Archives, ils seront appelés à briser le scellé d’un rouleau magique. L’appel discret mais persistant du sceau (test de *Perception*) s’accompagne d’un envoûtement auquel les personnages peuvent tenter de résister (Test de *Volonté*).

En suivant cet appel ils découvriront, coincé dans une étagère, un parchemin couvert de caractères inconnus. Celui-ci n’est scellé que par un simple lien rouge noué de manière complexe, qui lorsqu’il sera retiré émettra un brouillard épais couvrant tout le volume des Archives. S’en suivra un tourbillon transportant toutes les personnes en présence dans le monde du rouleau, où ils incarneront les personnages décrits par le récit. (S’ils jouent avec les prêtirés, passez sur les fiches de personnages de Rivage).

## Les Kirins et le démon : les Terres Inconnues.

### **La Situation :**

Le Village de Rivage est installé entre la mer et un grand lac. Ce petit village a été fondé par un valeureux guerrier qui a, d’après la légende, aidé une fille du Roi-Dragon à combattre un Mukade, le Mille-pattes aux yeux de feu, en récompense de quoi les côtes sont toujours poissonneuses et tranquilles. Cependant, cela fait longtemps qu’Mukade a été détruit, et une partie de son esprit ainsi que de ses pouvoirs ont ressurgi une première fois avant d’être scellées dans un parchemin libellé “le Dévoreur de Cœur”.

Avec les années, la puissance du sceau a grandement diminué, et le démon a fini par se libérer alors que les personnages étaient à proximité. Après avoir pris possession du corps d’une amie proche des personnages et importante figure du village, il s’est

éloigné dans la forêt au-delà du lac. En chemin, il a rencontré un couple de Kirin (licorne asiatique). Profitant de l’élément de surprise, il réussit à blesser les deux créatures et à capturer l’une d’elles, le mâle, avec l’intention d’absorber la force vitale de celui-ci afin de gagner en puissance. En attendant de pouvoir tuer le Kirin, il l’a enfermé dans une cage au sein de l’ancienne scierie du village, dans les bois. En effet, il lui faudra quelques heures pour dessiner au sang les glyphes qui lui permettront d’accomplir son rituel.

Au village, les personnages seront accusés à tort d’avoir libéré le Dévoreur de Cœur et seront mandatés pour s’opposer à celui-ci sous la menace d’une potentielle malédiction. Leur route les amènera à croiser la seconde Kirin qui les testera afin de savoir s’ils sont dignes de l’aider. S’ils réussissent elle sera d’une aide précieuse contre le Dévoreur, s’ils échouent elle continuera sa route vers le village en quête d’âmes plus nobles.

Au village, les personnages seront accusés à tort d’avoir libéré le Dévoreur de Cœur et seront mandatés pour s’opposer à celui-ci sous la menace d’une potentielle malédiction. Leur route les amènera à croiser la seconde Kirin qui les testera afin de savoir s’ils sont dignes de l’aider. S’ils réussissent elle sera d’une aide précieuse contre le Dévoreur, s’ils échouent elle continuera sa route vers le village en quête d’âme plus noble.

### **Le But de cette partie de scénario :**

Les personnages vont vivre l’aventure d’un récit à la fin tragique: la destruction de leurs villages et leur malédiction. En intégrant le récit, les personnages vont gagner la possibilité de changer les choses: sauver le village, sauver de nobles créatures, sauver leurs avenir et empêcher la montée en puissance d’un monstre.

Pour cela, ils devront se montrer ingénieux, nobles ou courageux, face à trois difficultés: être accusés à tort par leur village, aider une noble créature blessée et affronter un démon à la redoutable réputation.

Comme ceci n’est qu’une histoire, qu’ils réussissent, échouent ou meurent ne les affectera pas physiquement dans leurs vies. Mais les émotions qu’ils auront vécues resteront, tout comme la manière dont l’Histoire du parchemin sera racontée, qui sera modifiée selon leurs actions.

### **Le décor :**

Rivage est un petit village d’environ deux cents âmes, bâti sur un bras de terre entre la mer à

l'est et le Grand Lac à l'ouest. Des rizières sont cultivées au nord et au sud de la palissade qui protège les habitations de bois au style oriental. La vie est paisible à Rivage, les eaux sont poissonneuses, le temps est bon et le soleil radieux. Il y a tout ce qu'il faut au village, un forgeron, un charpentier et un temple qui assure le bien-être physique et spirituel de la population.

Au-delà du Grand lac, se trouve une vaste forêt où les habitants se fournissent ponctuellement en bois, gibiers et champignons. Pour aller de Rivage jusqu'à la forêt par les terres, il faut environ une demi-journée de marche que ce soit par le nord ou le sud. Cependant, deux ponts de bois rouge permettent de traverser le lac en une heure. Ceux-ci se rejoignent au centre de celui-ci, sur un petit îlot qui abrite un autel dédié à la Grande Carpe, gardienne des eaux.

Tous ceux qui traversent les ponts ont pour habitude de faire des offrandes à la Grande Carpe afin qu'elle protège les ponts et le village. Il serait sacrilège de souiller les eaux autour de l'îlot en s'y baignant ou en y pêchant.

La forêt est ancienne et contient de nombreux cyprès de grandes tailles dont les voûtes obscurcissent le sol qui est couvert de mousse, de fougères et de racines impressionnantes. Ici et là, une trouée dans le feuillage permet à quelques rayons de lumières de toucher le sol. On peut normalement rencontrer de nombreux animaux: mammifères, reptiles et insectes vivent en harmonie dans ces bois.

## Les PNJS de Rivage:

*Chemin Oublié:* Chef du village, vieil homme au dos voûté par les ans mais au regard perçant. Il parle d'une voix chevrotante mais qui garde encore de la force.

*Voie Céleste:* le prêtre responsable du temple, rigide dans son attitude, il est sûr de ses enchantements. Il est néanmoins raisonnable si les arguments sont logiques.

*Lune Paisible:* Future chamane du village qui est possédée par le Dévoreur de Cœur. Elle est aimée de tous et a la confiance du village.

*Dévoreur de Cœur:* petit parasite ayant l'apparence d'un mille-pattes aux yeux de feu, actuellement lové dans le cœur de Lune Paisible.

*la Kirin Shaya:* Blessée par le Dévoreur, elle peut créer des Illusions puissantes qui consomment son

énergie. Elle parle généralement avec douceur mais son état le rend fébrile.

*Le Kirin Tianbei:* Compagnon de Shaya, il est non seulement gravement blessé mais également enfermé dans la scierie de la forêt, ses pouvoirs inutilisables pour le moment.

## Les Scènes :

*Mémoires d'une autre vie:* (Uniquement si les Personnages jouent cette partie après avoir réalisé **Jason et la Licorne**)

Si le changement de décor et de scène est brutal, les personnages ne sont nullement dépayés par leurs nouvelles circonstances. Les gens les entourant en ce moment leur sont connus et familiers, et leurs attitudes et manières sont toujours présentes.

En ce qui les concerne, ils ont toujours vécu et grandi ici, ensemble. S'ils s'interrogent sur les événements des Archives, laissez filer quelques souvenirs éloignés de cette aventure avec un sentiment de travail accompli suivi de galères à répétitions. Cependant cela était une autre vie...

*Retrouvailles au temple: le début de l'histoire.* (ou comment les personnages seront désignés coupables)

Les personnages sont rassemblés dans la cour du temple en train de discuter avec *Lune Paisible*, la future chamane du village. La conversation est animée, les sourires sincères et les rires joyeux, il est évident que *Lune Paisible* est appréciée de tout le monde.

Tandis que le groupe est centré autour de *Lune Paisible*, une autre créature a également son regard tourné vers la jeune femme: un petit mille-pattes noir comme les ténèbres aux yeux rougeoyant. Serpentant à travers les plantes et aménagements de la cour du temple, il se rapproche petit-à-petit, jusqu'à être suffisamment proche pour frapper et disparaître dans le corps de la jeune fille.

Un moment de lutte interne est brièvement passé sur son visage, rigidifiant ses traits. Les yeux fermés, elle ne répond plus à aucun appel. Enfin, lorsqu'elle rouvre les yeux, ceux-ci sont brûlants de haine, elle se lève devant les yeux étonnés de tous, murmure quelques mots magiques et les personnages vont sombrer dans le sommeil. Le dernier d'entre eux verra *Lune Paisible* s'éloigner vers la sortie Ouest du temple, son ombre ayant pris la forme d'un mille-pattes.

### Le Jugement premier:

Les personnages vont reprendre leurs esprits alors qu'ils sont ligotés dans le hall central du temple. Ils sont entourés de l'ensemble du village qui les observe d'un regard accusateur ou déçu. Devant eux, président le chef du village, *Chemin Oublié*, ainsi que le prêtre en chef, *Voie Céleste*, la mine grave et sombre.

*Chemin Oublié* va prendre la parole:

“En ce jour mémorable, s'ouvre maintenant le procès des blasphémateurs qui ont défié les nobles principes de nos ancêtres. Seront témoins et juges l'ensemble du village ainsi que notre divinité titulaire Isora, protectrice des bords de mer et de Rivage.

Les blasphémateurs sont donc accusés d'avoir profané l'enceinte sacrée d'Isora, le Reliquaire, d'avoir ouvert le Parchemin Interdit qui s'y trouvait et ainsi d'avoir mis en danger le village.”

*Voie Céleste* va ensuite développer les preuves:

- Pour l'effraction au niveau du reliquaire, l'une des cloisons de bois et de papier peint à été endommagée. Il amène la cloison, un trou de la taille d'un poing se trouve au centre, quelques morceaux de bois sont encore retenus par le papier collé. Après examen et un peu de réflexion, on peut remarquer que le trou à été fait depuis le côté du papier peint, donc de l'intérieur vers l'extérieur. Il se garde cependant de mentionner qu'aucun pied humain n'a visiblement foulé le sol du Reliquaire, vu qu'il n'y a aucune trace sur le sable sacré entourant l'autel où était conservé le Parchemin.
- Le Parchemin Interdit a été retrouvé entre les personnages, ouvert et au centre d'un ensemble de glyphes se trouvait un espace vide. Preuve à l'appui: le parchemin ouvert. Aucun des personnages n'a le pouvoir de convoquer le parchemin, seule *Lune Paisible* parmi le groupe avait un tel pouvoir, hors elle a disparu depuis.
- Il a reçu un présage d'Isora concernant l'avenir du village: celui-ci sera détruit si le Dévoreur de Coeur n'est pas à nouveau scellé ou détruit. Le temps est compté, car le malheur s'abattra lorsque la Lune, à son plus brillant zénith, perdra sa lumière. Ce soir, c'est la pleine lune et une éclipse se produira.

Malgré les arguments des personnages, ils seront condamnés à réaliser une tâche, celle de retrouver *Lune Paisible* et possiblement sceller ou détruire le Dévoreur de Coeur.

*Voie Céleste* va leur fournir 5 talismans à placer aux 4 points cardinaux et sur le Dévoreur qui, couplés avec une prière à réciter pendant 2 tours,

leurs permettra de l'endormir temporairement. Une fois le Démon endormi, ils pourront déposer sur celui-ci le parchemin où il était initialement scellé pour l'emprisonner à nouveau et ainsi libérer *Lune Paisible*. S'ils souhaitent détruire définitivement le Dévoreur de Coeur, ils devront alors l'éliminer alors qu'il est dans un corps, c'est-à-dire tuer *Lune Paisible*.

### Rencontre avec une légende:

Les personnages n'ont pas énormément de temps devant eux, surtout qu'ils ne savent pas où est parti le Dévoreur de Coeur. Heureusement; l'un des gardes du village a vu *Lune Paisible* prendre le pont traversant le lac, il y a de cela quelques heures.

Il est courant d'utiliser le pont pour aller à la forêt: il faut simplement présenter ses hommages à la Grande Carpe afin qu'elle reste calme et garde le lac poissonneux, pour cela quelques offrandes doivent être placées sur l'île centrale.

Tandis que les personnages traversent le pont, ils peuvent tenter de se souvenir de la légende fondatrice du village (*Test de Folklore-Rivage*): le dragon sur le pont (voir en annexe la légende complète).

Une fois l'îlot central passé, tout comme dans la légende, ils vont découvrir une corde effilochée qui va se transformer en queue de dragon, mais celui-ci dans les teintes de bleus et de turquoises. Au bout du pont, un dragon endormi encombre le passage. Il est possible de passer devant la bête sans la réveiller avec un peu de discrétion ou en grimpant le long de la rambarde. Il s'agit là d'une puissante illusion, créée par les dernières forces d'une Kirin blessée. Celle-ci s'est inspirée de la légende pour tester la bravoure et la volonté des personnages.

Lorsqu'ils seront sur la berge, le “dragon” va se réveiller et faire “disparaître” le pont, avant de prendre la parole d'un ton impérieux:

“Baissez vos armes, humains, je ne vous veux aucun mal, je vous attendais, âmes courageuses. Devenez mes hérauts et terrassez mon ennemi.” Puis tendant une main griffue vers la forêt “là se terre Mukade, la mille-pattes aux yeux de feu, il est dit que seuls des humains peuvent le vaincre. Aidez-moi et vous serez récompensés”.

Bien que la voix soit impérieuse et tonitruante, elle recèle également un ton de prière vibrant, et si les personnages regardent attentivement le “dragon”, ils pourront déceler l'illusion tremblotante de la Kirin.

Si les personnages refusent de l'aider, elle poussera un cri de rage, avant de disparaître dans les eaux et de faire réapparaître le pont. Elle se rendra au

village où elle pourra obtenir des soins et espérer la réussite des personnages. En cas d'échec, elle laissera libre cours à sa colère, son désespoir, et réduira le village ainsi que ses habitants en miettes au prix de sa propre vie.

S'ils acceptent de combattre Mukade, elle se dévoilera et expliquera sa situation: son nom est Shaya. Elle et son compagnon Tianbei ont été attaqués par surprise ce matin dans la forêt.

Blessée, elle s'est retirée du combat tandis que Tianbei devait s'occuper de l'attaquant. Seulement celui-ci n'est pas ressorti de la forêt et la blessure dont elle souffre la ronge sans possibilité de guérison tant qu'elle n'est pas avec son compagnon ou n'a pas subi un rituel de purification. La blessure est corrompue et le poison qu'elle contient détruit petit à petit son esprit. Si elle perd en plus son compagnon, c'est la folie assurée.

Elle sait que Tianbei est encore vivant car leur lien est toujours présent: elle capte sa douleur, qu'il est également rongé par le poison ainsi que quelques images d'une structure en bois et le ruissellement d'une rivière. Les personnages pourront déduire de cela que le Kirin est actuellement dans la scierie du village au cœur de la forêt. Même s'ils arrivent à la soigner, elle reste épuisée et ne pourra les accompagner.

#### Promenons nous dans les bois:

Une fois qu'ils ont dépassé la lisière de la forêt, il est indéniable que quelque chose de corrompu et de malsain est passé par là. Les grands cyprès verdoyants plusieurs fois centenaires sont désormais ternes et oppressants. Ici et là des traces d'un liquide visqueux, nauséabond et corrosif rongent les arbres et la flore. La forêt est silencieuse comme si elle retenait sa respiration et les quelques courants d'airs font grincer les branches d'un son sinistre.

Le long du chemin vers la scierie, des carcasses de petits animaux corrodés baignent dans de petites flaques d'acide. Les plus gros, qui ont survécu à la première rencontre avec le Dévoreur, sont agressifs et présentent des boursouflures inquiétantes. Les Esprits sylvains qui sont habituellement nombreux, sont absents, et les rares qui répondent à un appel se montreront grisâtres, susceptibles et teigneux. Ils confirment la direction vers laquelle le Dévoreur est parti ainsi que le fait qu'il ait capturé un Kirin. Il est assez simple de suivre les traces du passage du Démon, celui-ci ayant laissé de l'acide sur les différents arbres ainsi que les flaques de sang moirées du Kirin.

Ils finiront par arriver en vue de la scierie située au centre d'une clairière artificielle qui vient d'être agrandie brutalement dans les dernières heures. Un nombre important d'arbres ont été coupés sans discernement ni égard. Ils gisent pêle-mêle formant un entrelacs de branches et de troncs difficiles à traverser. La sensation d'oppression et le sentiment d'anxiété qui règnent sur la forêt sont ici décuplés, et la peur amplifiée par un bruit étrange, fort et mécanique semblable à un animal rongeur du bois, ou une scie. Il s'agit de quatre tronçonneuses enchantées qui coupent inlassablement les arbres autour de la scierie.

Dans le bâtiment où plusieurs cloisons sont manquantes, il est possible de distinguer une grande cage en bambou, suspendue au-dessus de la ligne de découpe automatique. À l'intérieur, le Kirin vert de gris est amorphe. La chaîne de découpe est en train de fonctionner mais personne n'est présent.

Il est cependant difficile de remarquer, à distance, les glyphes magiques, peints avec le sang de Kirin qui couvrent l'intérieur de la scierie. Il s'agit des préparatifs pour sacrifier la noble créature afin que le Dévoreur de Cœur gagne en puissance. L'enchantement est complet, la seule chose qui lui reste à faire est de sacrifier le Kirin à la pleine lune cette nuit. En attendant, il s'est installé à l'étage et somnole.

Pour sauver le Kirin, les personnages auront plusieurs options:

- Bloquer le fonctionnement de la chaîne en actionnant le frein de la roue à aubes à l'extérieur du bâtiment.
- Décaler la potence qui maintient la cage au-dessus de la ligne de découpe.
- Saboter totalement la chaîne en détruisant les scies.
- Brouiller le sceau de sang, en recouvrant certaines parties de terre par exemple,

Il est cependant évident que le Dévoreur ne va pas laisser les choses se faire. En effet, il usera de tous ses pouvoirs pour détruire les personnages et le Kirin quitte à activer l'enchantement avant l'heure, car toutes créatures succombant en son sein serviront de nutriments au Dévoreur. Transférez les Points de vie, Points d'énergie et Atouts et augmentez de 1 point toutes les caractéristiques par personnages morts. Si le Kirin est tué, le Dévoreur devient invincible.

Pour affronter le Dévoreur, les armes classiques ne sont guère efficaces, seules des armes

magiques ou enchantées, dont les personnages ne disposent pas, blesseront la créature. Le seul moyen sûr, afin de passer la résistance du Démon, est d'imbiber de salive les pointes d'une flèche, la lame d'un katana ou encore d'un couteau, comme dans la légende. Ces actions sont à la portée de tous les personnages. Un objet enchanté, par exemple avec une Prime, sera également efficace.

#### Cent ans après, on en parlera encore:

Il y a trois conclusions possibles pour cette aventure:

- Le Dévoreur de Coeur est à nouveau emprisonné et *Lune Paisible* libérée.

Les personnages rentreront au village accompagnés de *Lune Paisible* et du Kirin affaibli mais vivant, ils seront acclamés tels des héros. Un grand banquet sera organisé en leur honneur et le récit de leurs aventures sera transmis aux générations à venir.

- Ils ont décidé de détruire définitivement le Démon, et l'ont éliminé alors qu'il était encore dans le corps de *Lune Paisible*.

Le retour au village se fera dans une atmosphère morose, le Kirin les accompagnant, la dépouille de *Lune Paisible* devra être purifiée avant qu'elle ne puisse être immolée selon les rites traditionnels. Les personnages seront questionnés minutieusement pour archive, et chacun reprendra une vie normale avec le poids de la vie perdue sur les épaules.

- Ils ont échoué à sauver le Kirin, et sont morts. Le village est détruit.

Au moment où le Kirin Tianbei meurt, Shaya le ressent aussitôt et sombre immédiatement dans la folie. Elle commence alors le massacre des villageois et la destruction du village, tout sera ravagé par la foudre. Dans la scierie, le Dévoreur de Coeur prend sa forme entière d'un mille-pattes géant aux yeux de feu qui détruira les lieux et les personnages encore vivants. Il ira ensuite se nicher un peu plus haut dans les montagnes et régnera sur la région pendant de très longues années.

#### Le trou noir: (Lien pour revenir à la vie réelle)

A partir du moment où la situation avec le Dévoreur de Coeur est résolue (ou s'ils sont morts), la vision des personnages deviendra floue, les sons lointains et ils perdront la capacité d'agir. Ils assisteront alors à l'une des scènes décrites précédemment tels les lecteurs qu'ils sont réellement.

Passez alors à la Scène *Flashback: lorsqu'on revient au début du livre* afin de reprendre (ou démarrer) l'aventure à Mortebrise .

A défaut les personnages reprennent leurs esprits, allongés quelque part dans Mortebrise. Ils se souviennent comment et pourquoi ils se sont trouvés là. Ce dont ils vont se souvenir, c'est d'avoir trouvé et ouvert un rouleau étrange, scellé et couvert de caractères inconnus. Celui-ci a provoqué un brouillard suivi d'un tourbillon qui les a transportés dans le rouleau. Maintenant ce rouleau étrange est étalé entre eux et dépeint une série de scènes familières, celles que les personnages viennent de vivre.

## La conclusion :

Une fois la ou les aventures terminées, les personnages pourront reprendre leurs vies classiques. Cependant de nombreux mystères subsistent, comme la nature magique des Archives et son lien avec Victor Night. Ou encore l'existence de récits enchantés pouvant emporter leurs lecteurs dans un autre monde, existent-ils d'autres ouvrages magiques, d'où viennent-ils et comment sont-ils créés.

## Annexe 1 :

### Le Dragon sur le Pont

<https://tanukinomonogatari.wordpress.com/2017/06/12/conte-japonais-46-le-dragon-sur-le-pont/>

Autrefois, un noble guerrier qui s'appelait Hidesato. C'était un archer prodige que son caractère aventureux poussait à l'aventure. Il avait mené bien des batailles et occis bien des bêtes féroces à travers tout le royaume. Pourtant son cœur audacieux l'entraînait toujours plus loin.

Un jour, après de longues heures de voyage, Hidesato se trouva face à un lac immense. Ses eaux d'un vert sombre, lisses comme un miroir, s'étendaient à perte de vue. Mais étrangement, pas une barque ne venait troubler leur quiétude.

Le guerrier héla un groupe de fermiers fatigués :

– Je m'en retourne à la capitale. Y-a-t-il un moyen de traverser ce lac ?

Les paysans horrifiés écarquillèrent les yeux et secouèrent vivement la tête :

– C'est de la folie mon Seigneur ! Si vous suivez ce chemin, vous courrez à votre perte ! Il n'y a qu'un seul pont ici et c'est le repaire d'un dragon !

Cela piqua la curiosité d'Hidesato. Sans plus écouter les plaintes des fermiers, il poursuit sa route, impatient de voir de ses propres yeux si cet endroit désolé abritait réellement une rare créature mythique. Bientôt, le pont fut en vue. C'était une structure impressionnante, soutenue par des centaines de piliers

vermillon plongeants dans les eaux sombres. Il surplombait la plus large partie du lac, l'autre rive si lointaine que l'on ne pouvait que deviner sa présence.

Il n'y avait pas âme à l'horizon. Hidesato n'était pas homme à tergiverser. Il haussa les épaules puis d'un pas sûr grimpa sur le pont.

Au sol, une corde effilochée semblait montrer le chemin. Pourtant, pas après pas, le guerrier réalisa que ce qu'il avait d'abord pris pour une corde grossissait encore et encore. Bientôt, la paille laissa place à des écailles rouges laquées. La corde était la queue du dragon.

Étroitement lovée tout autour du pont, la bête magnifique semblait profondément endormie, son corps immense frissonnant à chaque respiration.

Hidesato grommela :

– Je n'ai pas fait tout ce chemin pour détalier comme un lâche...

Marchant à pas de loup, l'homme continua d'avancer, bondissant avec légèreté au-dessus de pattes larges comme des troncs, évitant des moustaches frémissantes aussi larges que ses mains. Hidesato parcouru les derniers mètres en courant presque. Mais, à peine avait-il posé le pied sur la berge que le pont tout entier vibra derrière lui. Et la structure de bois s'effondra tout entière, immédiatement engloutie par de sombres vagues.

Avec un cri de surprise, Hidesato saisit son arc : devant lui, flottant sur l'onde rugissante, se dressait la femme la plus impressionnante qu'il eut jamais vu.

Repoussant ses cheveux rouge profond qui dansaient autour des bois couronnant sa tête, l'apparition lui jeta un sourire trop plein de crocs. Sa voix roula comme un tonnerre pris dans des nuages d'orage :

– Baisse ton arme, humain ! Je suis la fille du roi des Dragon, gardienne de ce lac, et je ne te ferai aucun mal. Pendant de longues années, j'ai attendu qu'une âme courageuse ose traverser ce pont. Deviens mon champion et terrasse mon ennemi !

Son regard d'or se voila, éveillant l'esprit chevaleresque d'Hidesato. Elle tendit une main griffue et pourtant raffinée vers une montagne qui se dressait au loin :

– Là vit Omukade, le mille-pattes aux yeux de feu. Il a tué nombre des miens et l'on dit que seul un humain pourra le détruire.

Hidesato n'hésita pas. Il s'inclina solennellement et, comme inconscient de tout danger, déclara :

– Je le ferai ma dame, vous avez ma parole !

Le guerrier passa son armure, saisit ses épées et son arc, et prit la direction du lugubre sommet. Au-dessus de lui, le ciel devint gris et lourd alors que le paysage se faisait morne et désolé. Et trop vite, la nuit tomba, silencieuse et menaçante. Le monde tout entier trembla.

Le souffle court, Hidesato ouvrit de grands yeux aveugles, pointant de son arc les ténèbres qui l'encerclaient. Sous ses pieds, les rochers s'entrechoquaient follement. Au loin, un affreux cliquetis s'éleva, semblable à des centaines d'épées

frottant sur des ardoises. Refoulant les sueurs froides qui couraient le long de son dos, Hidesato se mit à couvert derrière un gros rocher, ses mains moites crispées sur ses armes.

Le cliquetis se rapprocha encore et encore, et soudain la nuit s'évanouit. Brillants comme des brasiers, aussi gros que les cloches d'un temple, les yeux d'Omukade balayèrent l'obscurité. C'était une bête gigantesque, dont la carapace pulsait d'un éclat sordide. L'odeur viciée de corps putréfiés prit Hidesato à la gorge.

Le scolopendre domina l'archer de toute sa masse, sifflant entre ses mandibules tranchantes :

– Un vulgaire humain ? Oh petit champion, implore, implore ma pitié et peut être que j'épargnerai ta misérable vie.

Le tonnerre gronda, déchirant le ciel. Hidesato banda son arc et, hurlant comme un fou, il décocha ses flèches.

La première rebondit sur l'armure de la bête. Omukade fit claquer ses centaines de jambes, prêt à fondre sur sa proie. Mais avant qu'il n'ait pu attaquer, un éclair rouge frappa. S'enroulant de toutes ses forces autour de son ennemi, la dragonne s'était jetée dans la bataille, tous crocs et griffes dehors.

Alors que les deux géants s'affrontaient, Hidesato décochait flèche sur flèche, sans succès. Jurant, le guerrier évita le fouet d'une queue. Soudain alors qu'il plongeait sous des pattes caparaçonnées, il se souvint de ce que sa vieille nourrice lui disait :

**“Jeune maître, si un mille pattes te mord, crache dessus. Ces insectes détestent la salive humaine.”**

Hidesato se saisit de sa huitième flèche et mit la pointe dans sa bouche. Puis, se redressant de toute sa taille, banda son arc et hurla :

– Par ici, Omukade !

Et alors que le monstre fulminant tournait sa tête vers lui, l'archer libéra sa flèche. Cette fois-ci, elle ne se brisa ni ne ricocha pas : le projectile transperça la carapace, la déchirant comme une pièce de soie fine. Les yeux de feu se fermèrent à jamais et la nuit reprit ses droits.

La pluie se mit à tomber, pansant les plaies de la terre, lorsque la dragonne reprit sa forme humaine. Ses robes étaient déchirées et sanglantes pourtant elle souriait, un éclat sauvage illuminant son regard :

– Champion, ma famille et moi te sommes redevables. Pour te remercier, je te donne la permission de séjourner dans mon palais sous le lac, tu pourras t'y reposer et festoyer tout ton saoul.

Elle tendit ses mains griffues et un nuage de brume les recouvrit. Lorsqu'il se dissipa, Hidesato stupéfait découvrit un fascinant palais, aux murs de corail et aux sols de perle.

On dit que Hidesato flâna des jours entiers dans le palais des dragons. Quand il le quitta, la dragonne lui offrit en signe de reconnaissance de véritables trésors : des cloches au son pur, un chaudron magique, en rouleau de soie enchantée, et un sac de riz toujours miraculeusement plein.

## Annexe 2 :

### Caractéristiques des Personnages rencontrés :

<b>(S)Saphyr – (G)Grumph - Figurants</b>											
<b>FOR</b>	2	<b>DEX</b>	2	<b>CON</b>	1	<b>INT</b>	2	<b>SAG</b>	2	<b>CHA</b>	2
<b>PV</b>	8	<b>DK</b>	2	<b>AC°</b>	1	<b>DEP</b>	10	<b>DGT mêlé</b>	2	<b>DGT tir</b>	2
<b>Compétences</b>			Sabot/ Corne/Hache(3) 7, Esquive (2)6 Persuasion/intimidation (1) 5/4								
<b>Atouts</b>			S : Vif (Agit en 1 <sup>er</sup> )/ G : Armes de Guerre								
<b>Armes</b>			S : Corne/Sabot (1d6) G : Hache à 2 mains (2D6)								

<b>(C)Capitaines - Figurants</b>											
<b>FOR</b>	2	<b>DEX</b>	2	<b>CON</b>	1	<b>INT</b>	2	<b>SAG</b>	2	<b>CHA</b>	2
<b>PV</b>	8	<b>DK</b>	2	<b>AC°</b>	1	<b>DEP</b>	10	<b>DGT mêlé</b>	2	<b>DGT tir</b>	2
<b>Compétences</b>			(C)Persuasion (2) 6, Mêlée (3) 7, esquive 1(5),								
<b>Atouts</b>			(C) Malandrin,								
<b>Possession</b>			poudre de perlimpinpin								

<b>Kraken</b>											
<b>FOR</b>	3	<b>DEX</b>	3	<b>CON</b>	3	<b>INT</b>	2	<b>SAG</b>	2	<b>CHA</b>	2
<b>PV</b>	12	<b>DK</b>	2	<b>AC°</b>	2	<b>DEP</b>	10	<b>DGT mêlé</b>	2	<b>DGT tir</b>	2
<b>Compétences</b>			Tentacule(3) 8, Muscle (2) 8, Discrétion(3)7								
<b>Atouts</b>			Coup de brute, Attaque en Force, Régénération								
<b>Armes</b>			Tentacule 1D6 (2 / attaque)								

<b>(V)Verity et Jason (J)</b>											
<b>FOR</b>	2/3	<b>DEX</b>	3	<b>CON</b>	2/4	<b>INT</b>	3/2	<b>SAG</b>	2	<b>CHA</b>	4/2
<b>PV</b>	10/14	<b>DK</b>	2	<b>AC°</b>	2	<b>DEP</b>	10	<b>DGT mêlé</b>	2	<b>DGT tir</b>	2
<b>Compétences</b>			(V)Sabot/(J)Tronçonneuse (3) 8, (J)Muscle (2) 9, (V)Persuasion(3)8								
<b>Atouts</b>			(J) Attaque en Force et Arme de guerre, (V)Chemin féérique et Adorable								
<b>Armes</b>			(J) Tronçonneuse : 2D6+3, (V) Sabot 1d6+2								

<b>Dévoreur de Coeur</b>											
<b>FOR</b>	3	<b>DEX</b>	6	<b>CON</b>	4	<b>INT</b>	2	<b>SAG</b>	3	<b>CHA</b>	1
<b>PV</b>	14	<b>DK</b>	2	<b>AC°</b>	3	<b>DEP</b>	30	<b>DGT mêlé</b>	3	<b>DGT tir</b>	6
<b>Compétences</b>			Crachat (3)11, Discrétion(4)14, Etranglement-morsure (3) 8, Resistance (2) 9								
<b>Atouts</b>			Invulnérabilité (sauf salive) 3, Nécrophagie, Putréfaction, Vol de vie.								
<b>Armes</b>			Acide – pattes- mandibules 1D6 +3								

## Annexe 3 : les Prés-tirés

<b>Félicia</b> dit <i>Chachat</i>			
<u>Mortebise</u>		<u>Compétences</u>	<u>niveautotal</u>
		Athlétisme (FOR, CON)	1 5
		Bluff (INT, CHA)	1 5
<b>Style de vie</b>	Vaurien	Conn. (créature nuit) (INT, SAG)	1 5
<b>Marque de naissance</b>	Férocité	Discrétion (DEX, INT)	1 6
<b>Point de vie</b>	10	Escamotage (DEX, INT)	1 6
<b>Point d'énergie</b>	2	Esquive (DEX, CHA)	1 6
<b>Seuil de hantise</b>	/6	Evasion (DEX, INT)	1 6
<b>Action</b>	2	Folklore Mortebise (INT, SAG)	1 5
<b>Déplacement</b>	15	Fouille (INT, SAG)	1 5
<b>Bonus aux dégâts (mêlé)</b>	2	Mêlée (FOR, INT)	1 5
<b>Bonus aux dégâts (tir)</b>	3	Perception (INT, SAG)	1 5
		Renseignement (SAG, CHA)	1 5
<u>Caractéristiques</u>		Réflexe (DEX, CON)	1 6
<b>FORce</b>	2	Survie (CON, SAG)	1 5
<b>CONstitution</b>	2	Techniq (Crochetage) (DEX, INT)	1 6
<b>DEXtérité</b>	3	Survie (CON, SAG)	1 5
<b>INTelligence</b>	2	Volonté (SAG, CHA)	1 5
<b>SAGesse</b>	2		
<b>CHARisme</b>	2	<u>Atouts</u>	
		Seconde vue : CHA	
		Chance	
		Griffes et Crocs : 1D6+2 Dégâts à mains nues	
<u>Possessions :</u>	Chouchous grelots fétiches Outils de cambrioleurs		

### Atouts :

**Chance** : permet de relancer 1 fois par scénario 1 Dé.

**Griffes et Crocs** : Vous avez des griffes à la place des ongles ainsi que des crocs, vos attaques à mains nues font naturellement des dégâts.

### **Le personnage :**

De part votre marque et votre intelligence vous voyez les choses différemment. Vous souhaitez diriger les autres grâce à de nombreux conseils, pertinents ou non.

### **Votre avis sur les autres :**

**Solyane** dit *Girouette* : Elle vous agace à toujours vous dire quoi faire, mais bon elle a raison et grâce à elle vous n'oubliez jamais rien.

**Isabelle** dit *P'tit-chef* : Whoa, elle a trop la classe, elle s'intéresse à tout et veut toujours tout savoir. Ses ordres ont toujours du sens, alors vous suivez sans trop rechigner.

**Dorian** dit *Banzai* : Un garçon vraiment courageux, il n'a pas peur de vous accompagner dans vos escapades illicites et vous a sorti de quelques problèmes.

**Gauthier** dit *Timide* : Il est tout tristouille, il ne dit jamais rien de ses humeurs, c'est difficile de discuter avec lui, vous aimeriez qu'il parle plus.

<b>Solyane dit Girouette</b>		<u>Compétences</u>	
			niveautotal
<u>Mortebise</u>		Bluff* (INT, CHA)	1 8
		Conn. (créature nuit) (INT, SAG)	1 9
Style de vie	Dandy	Conn. (Etiquette) (INT, SAG)	1 9
Marque de naissance	Folie	Conn. (Hantise) (INT, SAG)	1 9
Point de vie	8	Diplomatie* (INT, CHA)	1 8
Point d'énergie	3	Discrétion (DEX, INT)	1 8
Seuil de hantise	/9	Esquive (DEX, CHA)	1 5
Action	1	Folklore (Mortebise) (INT, SAG)	1 9
Déplacement	10	Idee (INT, SAG)	1 9
Bonus aux dégâts (mêlé)	1	Lire et écrire (INT, SAG)	1 9
Bonus aux dégâts (tir)	2	Perception (INT, SAG)	1 9
<u>Caracteristiques</u>		Psychologie* (INT, SAG)	4 12
FORce	1	Renseignement *(SAG, CHA)	1 6
CONstitution	1	Soins (DEX, INT)	1 8
DEXtérité	2	Technique (Broderie) (DEX, INT)	1 8
INTelligence	5	Tir (DEX, INT)	1 8
SAGesse	3	Volonté* (SAG, CHA)	1 6
CHARisme	2	<u>Atouts</u>	
		Seconde vue : INT	
		Compétence : psychologie +3	
		Schizophrénie	
<u>Possession</u>			
		Fils et aiguilles	
		Stylets 1D6+2	

### Atouts :

**Compétence** : la compétence à été augmenté de 3 niveaux

**Schizophrénie** : 1 fois par séance, cela permet de crée un double illusoire, il dure SAG round, il peut esquiver. Il disparaît cependant s'il est touché.

### **Le personnage :**

Vive et joueuse, vous avez le caractère volatil d'un chat. Vous adorez grimper et ne pouvez pas résister pour découvrir un secret ou une énigme.

### **Votre avis sur les autres :**

**Felicia** dit *Chachat* : Elle est assez facile à gérer, un mot gentil et savoir rediriger son attention lorsqu'elle est distraite suffisent.

**Isabelle** dit *P'tit-chef* : Elle est charmante et sait se montrer tolérante envers vous. Mais elle est beaucoup trop terre à terre et vous n'aimez pas être dirigée.

**Dorian** dit *Banzai* : C'est amusant de le voir courir dans tous les sens que je lui dis des choses contraires, mais c'est un bon gars, sérieux dans ses actions et sincère.

**Gauthier** dit *Timide* : Il est tout timide, on dirait la flamme d'une bougie vacillant au moindre courant d'air, mais il s'accroche.

<b>Isabella</b> dit <i>P'tit chef</i>			
<u>Mortebise</u>		<u>Compétences</u>	<b>niveautotal</b>
		Bluff (INT, CHA)	1 6
<b>Style de vie</b> Explorateur		Conn. (créature nuit) (INT, SAG)	1 7
		Connaissance (Nature)(INT, SAG)	1 7
<b>Marque de naissance</b>	Fantasmagorie	Esquive (DEX, CHA)	1 5
<b>Point de vie</b>	10	Evasion (DEX, INT)	1 6
<b>Point d'énergie</b>	3	Folklore(Mortebise)(INT,SAG)	2 8
<b>Seuil de hantise</b>	/9	Transylvanie (INT, SAG)	1 7
<b>Action</b>	1	Idée (INT, SAG)	1 7
<b>Déplacement</b>	10	Lire et écrire (INT, SAG)	1 7
<b>Bonus aux dégâts (mêlé)</b>	1	Perception (INT, SAG)	1 7
<b>Bonus aux dégâts (tir)</b>	2	Psychologie (INT,SAG)	1 7
<u>Caractéristiques</u>		Renseignement (SAG, CHA)	4 9
		Survie (CON, SAG)	1 6
<b>FORce</b>	1	Tir (DEX, INT)	1 6
<b>CONstitution</b>	2	Volonté (SAG, CHA)	1 6
<b>DEXtérité</b>	2	<u>Atouts</u>	
<b>INTelligence</b>	3	Seconde vue : INT	
<b>SAGesse</b>	3	Compétence : Renseignement +3	
<b>CHARisme</b>	2	Eclats de rires	
<u>Possessions</u>		Loupe, papier et plume Stylets 1D6+2	

**Eclats de rires** : 1 fois par Combats, vous lancez un trait d'esprit qui fait éclater de rire votre adversaire, ses action ont un malus de 2 jusqu'à la fin du round. Cela fonctionne à une distance de INT mètre, mais pas avec une langue étrangère.

### Le personnage :

Vous êtes un peu hautaine, mais c'est normal vu votre beauté. Vous êtes cependant curieuse et aimez accumuler les savoirs. Les autres devraient me suivre, vous êtes la plus réfléchie de tous

### Votre avis sur les autres :

**Felicia** dit *Chachat* : Une compagne de dortoir, elle sait être à votre écoute lorsque vous parlez de l'extérieur. C'est son côté curieux.

**Solyane** dit *Girouette* : Elle prend toujours des grands airs, mais elle n'a pas la lumière à tous les étages donc il faut se montrer tolérante envers ses excentricités.

**Dorian** dit *Banzai* : Vous appréciez son volontariat dans l'orphelinat, il s'occupe bien des autres même si un peu pataud. Il est courageux et ne recule pas face aux problèmes.

**Gauthier** dit *Timide* : Je suis la lumière, il est l'ombre, il est timide mais c'est un bon garçon, au moins il n'embête personne, il lui faut juste du courage.

### Atouts :

**Compétence** : la compétence à été augmenté de 3 niveaux

<u>Mortebise</u>		<b>Dorian</b> dit <i>Banzai</i>	
		<u>Compétences</u>	niveautotal
		Athlétisme* (FOR, CON)	1 7
		Conn. (créature nuit) (INT, SAG)	1 7
<b>Style de vie</b>	Malabar	Discrétion (DEX, INT)	1 5
<b>Marque de naissance</b>	Obscurité	Folklore (Mortebise) (INT, SAG)	1 5
<b>Point de vie</b>	15	Folklore (Hurlevent) (INT, SAG)	1 5
<b>Point d'énergie</b>	2	Intimidation* (FOR, SAG)	2 7
<b>Seuil de hantise</b>	/6	Mêlée* (FOR, INT)	1 6
<b>Action</b>	1	Muscle* (FOR, CON)	1 7
<b>Déplacement</b>	10	Perception (INT, SAG)	1 5
<b>Bonus aux dégâts (mêlé)</b>	3	Représentation (flute) (INT, CHA)	1 4
<b>Bonus aux dégâts (tir)</b>	2	Résistance* (CON, SAG)	1 6
		Survie* (CON, SAG)	1 6
<u>Caractéristiques</u>			
<b>FOR</b> ce	3		
<b>CON</b> stitution	3		
<b>DEX</b> térité	2		
<b>INT</b> elligence	2		
<b>SAG</b> esse	2		
<b>CHA</b> risme	1		
<u>Atouts</u>			
Seconde vue : SAG			
Points de vie			
Domination			
<u>Possessions</u>			
Couteau de boucher 1D6 +3			
Pipeau de bois sculpté			

### Atouts :

**Points de vie :** Vos points de vie sont augmentés.

**Domination :** Lors des confrontations, vous avez un bonus de 1 contre vos adversaires.

### **Le personnage :**

Protecteur du groupe, vous n'hésitez pas à vous démener pour celui-ci. Vous vous savez le plus fort et avez donc mis celle-ci au service de l'orphelinat.

### **Votre avis sur les autres :**

**Felicia** dit *Chachat* : Elle est amusante, comme un chaton, elle s'aventure trop parfois. C'est une pipelette, mais elle reste quelqu'un sur qui on peut compter pour aider.

**Solyane** dit *Girouette* : Elle change souvent d'avis, mais elle dit que c'est normal, les autres ne sont pas aussi volatiles, mais elle reste une fille intéressante malgré cette instabilité.

**Isabelle** dit *P'tit-chef* : Elle est trop choupi a se prendre pour l'adulte alors vous laissez faire. C'est toujours intéressant de l'écouter parler du Vaste Monde et des quartiers de Mortebise.

**Gauthier** dit *Timide* : Être en sa compagnie est paisible, au moins vous pouvez vous décontracter et vous reposer. Vous regrettez quelques fois qu'il soit si laconique.

<b>Gauthier dit <i>Timide</i></b>			
<u>Mortebise</u>		<u>Competences</u>	<u>niveautotal</u>
		Conn. (créature nuit) (INT, SAG)	2 8
		Discretion (DEX, INT)	1 6
<b>Style de vie</b>	Paria	Evasion (DEX, INT)	1 6
<b>Marque de naissance</b>	Obscurité	Folklore (Mortebise) (INT, SAG)	1 7
		Folklore (Golf des Bermudes (INT, SAG)	1 7
<b>Point de vie</b>	10		
<b>Point d'énergie</b>	4	Fouille (INT, SAG)	1 7
<b>Seuil de hantise</b>	/12	Idee (INT, SAG)	1 7
<b>Action</b>	1	Intimidation (FOR, SAG)	1 7
<b>Déplacement</b>	15	Perception (INT, SAG)	1 7
<b>Bonus aux dégâts (mêlé)</b>	2	Psychologie (INT,SAG)	1 7
<b>Bonus aux dégâts (tir)</b>	3	Renseignement (SAG, CHA)	1 6
		Soins (DEX, INT)	1 6
<u>Caracteristiques</u>		Volonté (SAG, CHA)	1 6
<b>FORce</b>	2		
<b>CONstitution</b>	2		
<b>DEXtérité</b>	3		
<b>INTelligence</b>	2	<u>Atouts</u>	
<b>SAGesse</b>	4	Seconde vue : SAG	
<b>CHARisme</b>	1	Aisance nocturne	
		Caractéristique augmenté: Sagesse	
<u>Possession</u>	Doudou porte-bonheur		
	Trousses de premiers soins		

## Le personnage :

Vous êtes timide et la peur vous rend laconique. Vous ne voulez pas déranger mais souhaitez aider. Heureusement le groupe vous accepte comme vous êtes.

## Votre avis sur les autres :

**Felicia** dit *Chachat* : Elle est gentille et vient voir comment vous allez. Curieuse à la limite de l'inconscience vous vous inquiétez de la voir se mettre en danger

**Solyane** dit *Girouette* : Elle est étrange et voit des choses que vous ne comprenez pas. C'est étrange mais c'est celle avec qui vous avez le moins de mal à communiquer.

**Isabelle** dit *P'tit-chef* : Elle se prend pour le chef, mais il faut bien quelqu'un à ce rôle. Vous adorez l'écouter parler du monde extérieur et vous imaginez y voyager.

**Dorian** dit *Banzai* :: Vous avez pas mal d'admiration pour son caractère courageux et volontaire. S'il sait être loquace, quand vous êtes seuls, il est silencieux.

## Atouts :

**Aisance nocturne** : Vous voyez dans le noir.

**Caractéristique augmenté** : elle a été augmenté d'1 point.

<b>Griffes sauvages</b> dit <i>choupi</i>			
<u>Rivage</u>		<u>Competences</u>	<u>niveautotal</u>
		Athlétisme (FOR, CON)	1 5
		Bluff (INT, CHA)	1 6
<b>Style de vie</b>	Vaurien	Conn. (Yokai) (INT, SAG)	1 6
<b>Marque de naissance</b>	Férocité	Discrétion (DEX, INT)	1 8
<b>Point de vie</b>	10	Escamotage (DEX, INT)	1 8
<b>Point d'énergie</b>	2	Esquive (DEX, CHA)	2 8
<b>Seuil de hantise</b>	/6	Evasion (DEX, INT)	1 8
<b>Action</b>	2	Folklore (Rivage) (INT, SAG)	1 6
<b>Déplacement</b>	20	Fouille (INT, SAG)	1 6
<b>Bonus aux dégâts (mêlé)</b>	2	Mêlée (FOR, INT)	2 7
<b>Bonus aux dégâts (tir)</b>	4	Perception (INT, SAG)	1 6
		Renseignement (SAG, CHA)	1 5
<u>Caracteristiques</u>		Réflexe (DEX, CON)	1 7
<b>FORce</b>	2	Survie (CON, SAG)	1 5
<b>CONstitution</b>	2	Techniq (Mécanique)(DEX, INT)	2 9
<b>DEXtérité</b>	4	Volonté (SAG, CHA)	1 5
<b>INTelligence</b>	3		
<b>SAGesse</b>	2	<u>Atouts</u>	
<b>CHARisme</b>	2	Seconde vue	
		Chance	
		Griffes & crocs : 1D6 +2	
		Attaque sournoise: 1D6	
		Coup en finesse:	
<u>Possession</u>	Trousse à Outils		
	Ninjatô : 1D6+3 (ou 4 Si Finesse)		

### Atouts :

**Chance** : permet de relancer 1 fois par scénario 1 Dé.

**Griffes et Crocs** : Vous avez des griffes à la place des ongles ainsi que des crocs, vos attaque à mains nues font naturellement des dégâts.

**Attaque sournoise**: Si vous attaquer quelqu'un de surpris, les dégâts de votre 1ere attaque sont augmenter de 1D6.

**Coup en finesse**: 1 fois par Round, votre agilité vous permet d'ajouter votre DEX aux dégâts de mêlé à la place de la FOR.

### **Le personnage :**

Vous êtes vive et curieuse, vous aimez courir à droite et à gauche pour aider les gens. On vous traite parfois comme une gamine mais on respecte votre efficacité.

### **Votre avis sur les autres :**

**Esprit Vaporeux** dit *Grand-chef*: Un coup blanc, puis l'autre noir, elle vous ordonne puis vous demande quelque chose. Vous ne savez jamais sur quel pied danser alors vous passez outre son prestige et suivez votre cœur.

**Œil Perçant** dit *Princesse*: Elle vous agace parfois avec son attitude hautaine, mais vous reconnaissez ses capacités très utiles en voyage alors vous essayez de ne pas trop la froisser.

**Frappes percutantes** dit *Grand-freres*: Ce grand gaillard vous regarde toujours de haut et ça vous agace. Il n'est pas méchant mais son attitude vous donne l'impression qu'il n'a pas confiance en vous.

**Ombre tranquille** dit *Silence* : Une personne très calme et reposante, très pratique pour la sieste. Il est un peu trop ténébreux, ça rend les gens méfiants, surtout au début.

<b>Esprit Vapoureux</b> dit <i>Grand-chef</i>			
<u>Rivage</u>		<u>Compétences</u>	<u>niveautotal</u>
		Bluff* (INT, CHA)	1 8
		Conn. (Yokai) (INT, SAG)	1 9
<b>Style de vie</b>	Dandy	Conn. (Etiquette) (INT, SAG)	1 9
		Connaissance (Hantise) (INT, SAG)	1 9
<b>Marque de naissance</b>	Folie	Diplomatie* (INT, CHA)	3 10
<b>Point de vie</b>	10	Discrétion (DEX, INT)	1 8
<b>Point d'énergie</b>	3	Esquive (DEX, CHA)	2 6
<b>Seuil de hantise</b>	/9	Folklore (Rivage) (INT, SAG)	1 9
<b>Action</b>	1	Idee (INT, SAG)	1 9
<b>Déplacement</b>	10		
<b>Bonus aux dégâts (mêlé)</b>	2	Lire et écrire (INT, SAG)	1 9
<b>Bonus aux dégâts (tir)</b>	2	Perception (INT, SAG)	1 9
		Psychologie* (INT,SAG)	5 13
<u>Caracteristiques</u>		Renseignement *(SAG, CHA)	3 8
<b>FORce</b>	2	Soins (DEX, INT)	1 8
<b>CONstitution</b>	2	Technique (Origami) (DEX, INT)	1 8
<b>DEXtérité</b>	2	Tir (DEX, INT)	1 8
<b>INTelligence</b>	5	Volonté* (SAG, CHA)	1 6
<b>SAGesse</b>	3	<u>Atouts</u>	
<b>CHARisme</b>	2	Seconde vue : INT	
		Compétence : psychologie +3	
		Schizophrénie	
		Qualité Relationnelle	
		Héritage familiale	
<u>Possession</u>	Feuilles de papiers		
	Katana : 2D6+2		

### Atouts :

**Compétence** : la compétence à été augmenté de 3 niveaux

**Schizophrénie** : 1 fois par séance, cela permet de crée un double illusoire, il dure SAG round, il peut esquiver. Il disparaît cependant s'il est touché.

**Héritage familiale**: Lorsque vous manipulez le Katana de votre clan, il devient une puissante arme.

**Qualité Relationnelle**: Votre famille vous permet de mieux exploiter ses relations. Attribuer 1 niveau supplémentaire aux compétences Bluff, Diplomatie, Intimidation, Psychologie, Renseignement et Volonté lorsque vous les augmentez.

### **Le personnage :**

Au sein du village votre famille est prestigieuse, peu osent s'opposer à vous et ça vous plait. Vos amis ne font pas dans la servilité et ça vous ravie. Les voix dans votre tête, vous donnent des conseils, plus ou moins pertinents.

### **Votre avis sur les autres :**

**Oeil Percant** dit *Princesse*: Humph, vous restez meilleure qu'elle, votre famille plus prestigieuse vous soutient. Mais il faut remarquer qu'elle est douée et utile une fois sortie du village.

**Frappes percutantes** dit *Grand-freres*: Vous appréciez sa franchise, il sait vous prévenir lorsque vous allez trop loin, ce qui vous permet de garder un ancrage dans le monde réel, c'est agréable ce soutien.

**Ombre tranquille** dit *Silence* Il faut des ombres pour que la lumière brille, il est votre ombre, vous en prenez soin, car ses faiblesses pourraient ternir votre réputation.

**Griffes sauvages** dit *choupi* : Une personne vive et rapide, efficace à son travail. Son caractère parfois félin, vous amuse et vous intrigue à la fois. Elle est souvent insupportable aussi.

<b>Œil Perçant dit Princesse</b>			
<u>Rivage</u>		<u>Compétences</u>	<u>niveautotal</u>
		Bluff (INT, CHA)	1 6
		Conn. (Yokai) (INT, SAG)	1 8
<b>Style de vie</b>	Explorateur	Conn. (Nature)(INT, SAG)	1 8
<b>Marque de naissance</b>	Fantasmagorie	Conn.(Hantise) (INT, SAG)	1 8
<b>Point de vie</b>	10	Discrétion (DEX, INT)	1 6
<b>Point d'énergie</b>	4	Evasion (DEX, INT)	1 6
<b>Seuil de hantise</b>	/12	Folklore (Rivage) (INT, SAG)	1 8
<b>Action</b>	1	Sombrebois (INT, SAG)	1 8
<b>Déplacement</b>	10	Idée (INT, SAG)	2 9
<b>Bonus aux dégâts (mêlé)</b>	2	Lire et écrire (INT, SAG)	1 8
<b>Bonus aux dégâts (tir) 2</b>		Perception (INT, SAG)	2 9
		Psychologie (INT,SAG)	1 8
<u>Caracteristiques</u>		Renseignement (SAG, CHA)	4 10
<b>FORce</b>	2	Survie (CON, SAG)	2 8
<b>CONstitution</b>	2	Tir (DEX, INT)	1 6
<b>DEXtérité</b>	2	Volonté (SAG, CHA)	1 7
<b>INTelligence</b>	3	<u>Atouts</u>	
<b>SAGesse</b>	4	Seconde vue : SAG	
<b>CHARisme</b>	2	Compétence : Renseignement +3	
		Eclats de rires	
		Trouve-tout:	
		Ca doit marcher comme ça	
<u>Possession</u>	Sac plein de trucs		
	Arc : 1D6 +2		

### Atouts :

**Compétence** : la compétence à été augmenté de 3 niveaux

**Eclats de rires** : 1 fois par Combats, vous lancez un trait d'esprit qui fait éclater de rire votre adversaire, ses action ont un malus de 2 jusqu'à la fin du round. Cela fonctionne à une distance de INT mètre, mais pas avec une langue étrangère.

**Trouve-tout:** vous avez un vrai bric-à-brac dans son sac. 2fois par séance, vous pouvez extirper de votre fouillis n'importe quel objet courant de taille ou poids inférieur à une pastèque.

**Ca doit marcher comme ça :** Vous vous intéressez à tous, lorsque vous faites un test sur une compétence que vous n'avez pas, ajoutez la caractéristique la plus faible.

### **Le personnage :**

On vous trouve hautaine, mais c'est normal vous êtes belle, cultivée et avez sauvé bien des gens avec ce savoir. Les forêts et la campagne sont vos domaines de prédilection.

### **Votre avis sur les autres :**

**Esprit Vapoureux** dit *Grand-chef*: C'est une personne utile, lorsqu'il s'agit de gérer l'administration et l'étiquette. Elle se pense trop bien pour le groupe uniquement car elle s'appuie sur sa famille.

**Frappes percutantes** dit *Grand-freres*: Un homme de principe, juste et capable, sur lequel on peut compter. Il sait respecter mes qualités et tolère mes attitudes parfois condescendantes.

**Ombre tranquille** dit *Silence* Silencieux mais il a les yeux et les oreilles bien ouverts. Ca lui permet de voir ce que les autres trouvent superflu, lui permettant une autre approche du monde.

**Griffes sauvages** dit *choupi* : Elle est mimi mais il ne faut pas la sous-estimer, elle reste une personne efficace et agréable pour voyager. Elle est facile à gérer et sait se montrer attentive.

## Frappes percutantes dit *Grand-freres*

<u>Rivage</u>		<u>Competences</u>	<u>niveautotal</u>	
		Athlétisme* (FOR, CON)	2	9
		Conn. (Yokai) (INT, SAG)	2	6
<b>Style de vie</b>	Malabar	Discrétion (DEX, INT)	1	6
<b>Marque de naissance</b>	Obscurité	Esquive (DEX, CHA)	2	6
<b>Point de vie</b>	15	Folklore (Rivage) (INT, SAG)	1	5
<b>Point d'énergie</b>	2	Folklore (Ventcrié) (INT, SAG)	1	5
<b>Seuil de hantise</b>	/6	Intimidation* (FOR, SAG)	2	8
<b>Action</b>	2	Mêlée* (FOR, INT)	2	8
<b>Déplacement</b>	15	Muscle* (FOR, CON)	1	8
<b>Bonus aux dégâts (mêlé)</b>	4	Perception (INT, SAG)	1	5
<b>Bonus aux dégâts (tir)</b>	3	Réflexe* (DEX, CON)	1	7
		Résistance* (CON, SAG)	1	6
<u>Caracteristiques</u>		Survie* (CON, SAG)	1	6
<b>FORce</b>	4	Tir (DEX, INT)	1	7
<b>CONstitution</b>	3			
<b>DEXtérité</b>	3			
<b>INTelligence</b>	2	<u>Atouts</u>		
<b>SAGesse</b>	2	Seconde vue		
<b>CHARisme</b>	1	Point de vie		
		Domination		
		Les Paumes de percutantes		
		La puissance du métal		
<u>Possession</u>	Hallebarde (2D6 de Dégâts)			
	Shuriken (1d6 de Dégâts)			

### Atouts :

**Points de vie** : Vos points de vie sont augmentés.

**Domination** : Lors des confrontations, vous avez un bonus de 1 contre vos adversaires.

**Les Paumes de percutantes**: 1 fois par Round, suite à une attaque de mêlé réussite vous pouvez effectuer une attaque sommaire à mains nue. Cette attaque fait 1D3+FOR si elle touche.

**La puissance du métal**: Les armes de guerres gagne leurs pleines puissances entre vos mains.

### Le personnage :

Vous êtes garde au village, ou escorte pour les marchands, travailleur aguerri, vous n'avez peur de rien. Vous n'avez qu'une parole et on vous apprécie pour ça.

### Votre avis sur les autres :

**Esprit Vaporeux** dit *Grand-chef*: Si quelqu'un dans le groupe doit être un peu plus humble, c'est elle. Vous n'hésitez pas à la remettre à sa place si elle s'emporte trop. Ça l'amuse mais elle se calme, au moins pour un temps.

**Œil Percant** dit *Princesse*: A chacun son métier, elle comme guide, moi comme garde. Mais il faut qu'elle se méfie car à être trop charmante ça lui jouera des tours quand elle s'y attendra le moins.

**Ombre tranquille** dit *Silence* Il est un peu comme un petit frère à protéger, vous avez tendance à vouloir l'épauler. Être en sa compagnie vous permet de vous recentrer et de regagner de l'énergie.

**Griffes sauvages** dit *choupi* : Elle est amusante, haute comme trois pommes mais volontaire pour agir pour le bien du village. Un vrai moulin à parole si vous lui laissez l'opportunité.

## Ombre tranquille dit *Silence*

<u>Rivage</u>		<u>Competences</u>	<u>niveautotal</u>	
		Conn. (Yokaï) (INT, SAG)	2	8
		Conn. (Maho) (INT, SAG)	1	7
<b>Style de vie</b>	Paria	Discretion (DEX, INT)	1	7
<b>Marque de naissance</b>	Obscurité	Esquive (DEX, CHA)	1	7
<b>Point de vie</b>	10	Evasion (DEX, INT)	1	7
<b>Point d'énergie</b>	4	Folklore (Rivage) (INT, SAG)	1	7
<b>Seuil de hantise</b>	12	Criques perdus (INT, SAG)	1	7
<b>Action</b>	2	Fouille (INT, SAG)	2	8
<b>Déplacement</b>	20	Idée (INT, SAG)	2	8
<b>Bonus aux dégâts (mêlé)</b>	2	Intimidation (FOR, SAG)	1	7
<b>Bonus aux dégâts (tir)</b>	4	Mêlée (FOR, INT)	1	5
		Perception (INT, SAG)	1	7
<u>Caracteristiques</u>		Psychologie (INT,SAG)	1	7
<b>FORce</b>	2	Renseignement (SAG, CHA)	1	7
<b>CONstitution</b>	2	Soins (DEX, INT)	2	8
<b>DEXtérité</b>	4	Volonté (SAG, CHA)	4	10
<b>INTelligence</b>	2	<u>Atouts</u>		
<b>SAGesse</b>	4	Seconde vue : SAG		
<b>CHARisme</b>	2	Aisance nocturne		
		Caractéristique augmenté: Sagesse		
		Force d'âme		
		Morsure vampirique: 1D6		
<u>Possessions</u>	Sauge, Encens, Ô-fuda de purification			
	Trousse de Premiers soins			

### Atouts :

**Aisance nocturne :** Vous voyez dans le noir.

**Caractéristique augmenté :** elle a été augmenté d'1 point.

**Force d'âme:** Votre volonté est sans faille, +3 compétence Volonté

**Morsure vampirique:** Si vous mordez une cible surprise en réussissant une attaque à mains nue, cette attaque est augmentée d'1D6, et vous regagné autant de PV que de dégâts infligés.

## Le personnage :

Vous n'aimez pas beaucoup parler, cela vous demande de l'énergie. Vous appréciez les gens du groupe car ils vous acceptent comme vous êtes et vous leurs rendez bien.

## Votre avis sur les autres :

**Esprit Vaporeux** dit *Grand-chef*: Il vous arrive d'être sa doublure, son ombre, c'est difficile mais vous vous en sortez. Vous aimez la faire briller et elle est toujours gentille avec vous même si vous faites des erreurs.

**Œil Percant** dit *Princesse*: Trop brillante et trop sociale à votre goût, mais elle sait se poser. Alors elle devient une oreille attentive avec toujours des choses nouvelles et intéressantes à raconter.

**Frappes percutantes** dit *Grand-freres*: Il est rassurant de le savoir à vos côtés, une fois l'impression première passée. Il fait toujours ce qu'il dit et lorsqu'il est à vos côtés vous vous sentez plus fort.

**Griffes sauvages** dit *choupi* : Trop vive, trop pressée, elle est toujours à courir par monts et par vaux sans s'arrêter, elle passe à côté de beaucoup de choses ainsi. C'est une pipelette également.