



NOTRE OMBRE



LA MAISON SUR LA RIVE



NOTRE OMBRE

CRÉDITS

Coordination éditoriale

Florent Moragas

Développement et rédaction

Jaume Ferrer

Corrections orthographiques

Asphodèle correction, Guillaume Hatt

Relecture finale

Guillaume Hatt, Florent Moragas, Guillaume Gentille

Direction artistique

Gabriel Pardon

Maquette et plans

Josselin Grange

Illustration de couverture

Pierre Gaux

Illustrations

David Chapoulet

ÉDITEUR



Odonata éditions

4, rue des Capucines

66350 Toulouges

Contacts : odonataeditions@gmail.com

Les illustrations, textes et logo sont Copyright © Odonata éditions, 4, rue des Capucines, 66350 Toulouges, SIREN : 847 567 971 RCS Perpignan. Dépôt Légal juin 2026 – ISBN 9782491779313 – Imprimé en Italie.

Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction strictement réservés. « Le Code de la propriété intellectuelle et artistique n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite » (alinéa 1er de l'article L. 122-4). « Cette représentation ou reproduction, par quelques procédés que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du code pénal. »

SOMMAIRE

INTRODUCTION	5
INCLUSIVITÉ	5
SYSTÈME DE JEU	7
PULSIONS	7
COMPÉTENCES	8
LES DÉFIS - SYSTÈME	9
COMBAT	13
NOS OMBRES	14
SANTÉ	16
LA MAISON SUR LA RIVE	19
PRÉAMBULE	19
INTRODUCTION	20
LES PRÉTIRÉS	22
INDIGO FERNS	24
ANGEL HOLLIS	26
ARLIE DREW	28
SLOAN AHMED	30
LA MAISON DE PEMBROKE ROAD	31
L'AUTRE MONDE	43
MONSTRES ET FANTÔMES DU PASSÉ	45
CONCLUSION	54



NOTRE OMBRE

« L'ombre est une partie vivante de la personnalité donc on doit vivre avec elle sous une forme ou une autre. On ne peut pas le nier ou le rationaliser en l'oubliant. »

Carl Gustav Jung

INTRODUCTION

Je vous souhaite la bienvenue dans ce livret découverte de *Notre Ombre*. Qu'est-ce que *Notre Ombre*? C'est un jeu de rôle qui met l'accent sur les personnages et leurs histoires. Ces personnages devront affronter leurs peurs et leurs démons personnels; faire face à ce qui se cache dans leurs esprits: leurs Ombres. À travers des scénarios adultes, mûrs et profondément humains, portés par une enquête prenante et tournés vers un mystère, un sombre secret, se distillent des situations propres à réveiller les ombres des personnages. Outre le ressort d'investigation, *Notre Ombre* propose aux joueuses d'interpréter leurs traumas, de les résoudre ou de les chasser. L'expérience devient complète lorsque le groupe de joueuses aide chaque personnage à surpasser ses peurs et son passé. Une expérience cathartique, puissante et collaborative.

Vous trouverez ici les règles basiques pour jouer à *Notre Ombre*. C'est un système qui se veut en appui de la narration, avec une attention particulière pour les personnages que les joueuses incarnent et leur psyché. C'est un système simple qui laisse la place aux histoires que l'on va se raconter. Vous ne trouverez pas d'univers associé à ces règles, juste de quoi résoudre les situations où le hasard, l'aléatoire et le doute sont importants et il n'y a pas qu'une seule issue possible dans ces aventures. Notre différence est de mettre l'esprit humain en avant et en exergue le fait que nos choix peuvent violemment bousculer notre psyché. Ce livret est accompagné d'un scénario afin de vivre une expérience complète: *La Maison sur la rive*.

Sans plus attendre, je vous laisse découvrir le contenu de ces pages. Retenez que le cœur de *Notre Ombre* sont ses histoires.

INCLUSIVITÉ

Même si ce paragraphe ne devrait même pas avoir besoin d'exister, voici un petit mot sur le traitement de l'inclusivité dans ce système et dans les suppléments à venir. Joueuse et meneuse ont été volontairement féminisées et tout le reste est écrit avec des formules épécènes, c'est un parti pris de notre part. Toutes et tous sommes des rôlistes, peu importe notre apparence extérieure ou notre être intérieur.

RIE

GL

EL

S

SYSTÈME DE JEU

PULSIONS

La pulsion fournit l'énergie psychique nécessaire à l'activité de l'appareil psychique. C'est une charge énergétique qui fait tendre l'appareil psychique vers un but.

C'est la façon dont nos personnages affrontent leurs défis, comment leurs motivations sont guidées par leur psychologie.

À chaque défi, il faut choisir la Pulsion par rapport à la situation et la personnalité du personnage. Si la Pulsion choisie ne semble pas la correcte aux yeux de la meneuse, elle peut imposer une autre approche. Cependant, il est fortement déconseillé de le faire de manière arbitraire. Favoriser l'échange avec la joueuse afin de comprendre son choix de Pulsion et l'accepter autant que possible accroît l'implication des joueuses.



DÉTERMINATION

Affronter un défi avec l'envie de se dépasser, d'aller plus loin. C'est la partie de soi qui nous pousse vers l'inconnu, à être meilleur (ou pire). C'est aussi l'impulsivité, l'énergie et la spontanéité.

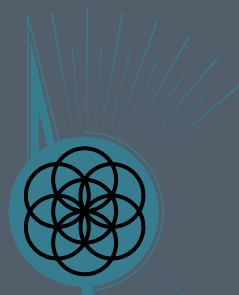
- ▶ **Mots clés :** cœur, « niaque », passion, feu, colère, lutte, adrénaline, force, Thanatos



APLOMB

Affronter un défi en ayant confiance en soi et en ses connaissances. C'est la partie de soi qui garde les pieds sur terre, l'autocontrôle, et ce que l'on domine. C'est aussi l'intelligence, les connaissances et la maîtrise des situations.

- ▶ **Mots clés :** cerveau, cran, calme, contrôle, résistance, méditation, paix, Éros



CRÉATIVITÉ

Affronter un défi avec notre esprit créatif et notre imagination. C'est la partie de soi qui rêve, qui imagine, qui crée. C'est aussi l'inventivité, l'adaptation, la capacité à prendre du recul face à la situation.

- ▶ **Mots clés :** âme, évasion, agilité, onirisme, innovation, originalité, inspiration, dynamisme, Morphée

	Moyenne	Minimum	Maximum
Détermination	13	5	18
Aplomb	13	5	18
Créativité	13	5	18

COMPÉTENCES

Il y a trois niveaux de maîtrise par compétence : Novice / Expert / Maître

Modificateur selon niveau de maîtrise

Niveau	Modificateur
Sans compétence	-6
Novice	0
Expert	+3
Maître	+6

Il y a dix compétences, cinq fixes et concrètes et cinq plus globales que l'on doit déterminer et définir. L'objet de la compétence est complètement ouvert et la définition finale doit être un accord entre la joueuse et la meneuse. Aucune compétence ne peut remplacer ou chevaucher une autre. Par exemple, si quelqu'un a la compétence Métier/Artisanat Policier, le personnage aura des connaissances spécifiques sur le métier en soi, des contacts, des procédures, même des accès privilégiés, mais jamais ne pourra utiliser cette compétence à la place de Combat ou Discerner. Cela étant dit, certains choix dans les compétences peuvent être complémentaires, comme, par exemple, Médecine et Biologie dans le cas des Sciences qui peuvent être utilisées de manière équivalente pour obtenir une information sur le corps humain.

LISTE DE COMPÉTENCES

PHYSIQUE

Il s'agit de la compétence liée à notre condition athlétique.

- **Mots clés :** escalader, sauter, course, tirer, pousser

SUBTERFUGE

Il s'agit de la compétence qui nous permet d'atteindre nos objectifs de façon ingénieuse.

- **Mots clés :** voler, déguiser, cacher, discrétion

SOCIALE

Il s'agit de la compétence qui représente notre capacité à interagir avec les autres.

- **Mots clés :** persuader, baratiner, charmer, discuter, jouer un rôle

DISCERNER

Il s'agit de la compétence liée à notre aptitude à voir au-delà des apparences des lieux ou des personnes.

- **Mots clés :** enquêter, perception, trouver, pister

SECOURIR

Il s'agit de la compétence utilisée pour aider les autres sur le plan physique et psychique.

- **Mots clés :** premiers soins, appui psychologique, aider

COMBAT

Il s'agit de toute compétence qu'illustre notre talent à se battre. Utilisée en attaque comme en défense, cette compétence ne fonctionne qu'en choisissant une spécialisation. Utilisée sans spécialisation, elle est considérée comme « sans compétence ».

- **Choix :** mains nues, bagarre, arme de poing, art martial, fusil, épée, marteau, arc, etc.

LES DÉFIS - SYSTÈME

MÉTIER/ARTISANAT

Il s'agit de toute compétence que l'on peut apprendre moyennant apprentissage et entraînement liés à une profession. Cette compétence ne fonctionne qu'en choisissant une spécialisation, toute autre spécialisation est considérée comme « sans compétence ».

- ▶ **CHOIX :** électricien, charpentier, pilote, machinerie lourde, etc.

INGÉNIERIE

Il s'agit des compétences permettant d'accomplir des tâches techniques dans un domaine déterminé. Cette compétence ne fonctionne qu'en choisissant une spécialisation, les autres spécialisations seront considérées comme « sans compétence ».

- ▶ **CHOIX :** informatique, génie civil, aéronautique, etc.

SCIENCE

Il s'agit des compétences représentant nos connaissances dans les divers domaines des sciences. Cette compétence ne fonctionne qu'en choisissant une spécialisation, les autres spécialisations seront considérées comme « sans compétence ».

- ▶ **CHOIX :** mathématiques, médecine, biologie, chimie, etc.

CULTURE

Il s'agit des compétences relatives à notre richesse culturelle. Cette compétence ne fonctionne qu'en choisissant une spécialisation, les autres spécialisations seront considérées comme « sans compétence ».

- ▶ **CHOIX :** langues, histoire, philologie, etc.

Une action qui rencontre une opposition, que ce soit une personne, quelque chose ou la situation elle-même, est un défi. S'engager dans un défi comporte toujours un risque (voir chapitre *Nos Ombres*). Pour relever un défi, il faut faire un jet de dés dont le résultat reste valable pendant toute la scène, sauf si un changement important intervient dans la scène. Un défi similaire, avec les mêmes objectifs, ne peut être relevé à nouveau pendant la même scène, même par les autres personnages.

Niveaux de difficulté et modificateurs

Niveau	Modificateur
Très facile	+6
Facile	+3
Moyen	0
Difficile	-3
Très difficile	-6
Extrême	-9
Presque impossible	-12

Le *Seuil de Réussite* pour un défi est calculé ainsi : Pulsions + Compétence + Niveau de Difficulté ; il ne doit pas être dépassé sur un lancer de trois dés à 10 faces (3D10). Le niveau de difficulté est déterminé par la meneuse en prenant en compte les actions et les décisions des joueuses (une bonne interprétation, une bonne idée ou un élément narratif riche devraient toujours les favoriser) ainsi que l'environnement et les actions des PNJ.

Une fois les dés jetés, on additionne les trois dés et, en complément, on détermine s'il y a des paires (deux nombres identiques sur deux dés) ou un triple (trois nombres identiques sur les trois dés) :

- ◆ Si la somme est inférieure ou égale au Seuil, c'est une réussite.

- ◆ Si la somme est supérieure au Seuil, c'est un échec.
- ◆ Une paire vient ajouter un effet « mais » au résultat ; c'est donc négatif si c'est une réussite, positif si c'est un échec. L'effet « mais » impacte la psyché du personnage et, en conséquence, un point d'Ombre est encaissé (voir chapitre *Nos Ombres*).
- ◆ Un triple vient ajouter un effet extraordinaire, quelque chose d'impossible et d'inattendu, une réussite devient une prouesse et un échec devient une catastrophe, ce qui impacte la jauge d'Ombre (voir chapitre *Nos Ombres*).

En résumé, on lit le résultat comme suit :

RÉUSSITE

Si le résultat est inférieur ou égal au Seuil de Réussite, c'est une réussite. Le défi est accompli sans entrave.

RÉUSSITE MAIS

Si le résultat est inférieur ou égal au Seuil de Réussite et que nous avons une paire (deux nombres identiques parmi les dés), c'est une réussite, « mais » avec une complication. Le défi est accompli, mais quelque chose vient déranger notre action. L'usure de la psyché cause un point d'Ombre.

PROUESSE

Si le résultat est inférieur ou égal au Seuil de Réussite et que nous avons un triple (tous les dés affichent le même nombre), c'est une prouesse. Un événement extraordinaire vient de se produire : le défi est accompli et, en plus, quelque chose fait basculer la scène en faveur du personnage. Il y a un effet positif sur la psyché du personnage, un point d'Ombre est récupéré.

ÉCHEC

Si le résultat est supérieur au Seuil de Réussite, c'est un échec. Le défi n'est pas accompli.

ÉCHEC MAIS

Si le résultat est supérieur au Seuil de Réussite et que nous avons une paire (deux nombres identiques parmi nos dés) c'est un échec, « mais » avec un avantage. Le défi n'est pas accompli, mais quelque chose favorise le personnage. L'usure de la psyché cause un point d'Ombre.

CATASTROPHE

Si le résultat est supérieur au Seuil de Réussite et que nous avons un triple (tous les dés affichent le même nombre) c'est une catastrophe. Le défi n'est pas accompli et la pire situation possible arrive, mettant le personnage dans une très mauvaise situation. La psyché du personnage est gravement affectée, deux points d'Ombre sont encaissés.

Si la meneuse le souhaite, elle peut incorporer une notion de gradation pour les réussites simples : plus éloigné du Seuil de Réussite est le résultat, meilleure est la réussite.

Désormais, vous trouverez des références au niveau de difficulté dans la suite des règles. Pour rester uniforme, on parlera de monter (ou +X niveaux) quand la difficulté augmente. En opposition, on parlera de descendre (ou -X niveaux) quand la difficulté diminue.



DÉFIS PASSIFS OU ACTIONS RÉFLEXES

Ce sont des actions que les personnages réalisent automatiquement et spontanément. On peut aussi inclure tous les réflexes et déformations professionnelles dans cette gamme.

Les défis passifs suivent les mêmes règles que les défis, par contre c'est la meneuse qui demande le jet. Ces actions se font toujours avec la Pulsions la plus favorable. C'est-à-dire, si une Pulsions a des pénalités dues à une Ombre (voir chapitre *Nos Ombres*), on prend celle qui donne le Seuil de Réussite final plus élevé. De plus, la règle des Ombres n'est pas appliquée, car ce n'est pas la joueuse qui décide de prendre le risque.

L'utilisation de ce type d'actions est réservée à des cas particuliers. Comme règle générale, si un personnage a la compétence adéquate au niveau adéquat, pas besoin de faire un jet. À titre indicatif, on peut considérer qu'une compétence à niveau Novice résoudra aisément les niveaux de difficulté inférieurs ou égaux à Facile; à niveau Expert, les niveaux de difficulté inférieurs ou égaux à Moyen; et à niveau Maître, les niveaux de difficultés inférieurs ou égaux à Difficile.

Résolution automatique des défis passifs

Niveau compétence	Niveau de difficulté résolu (égal ou mineur)
Novice	Facile
Expert	Moyen
Maître	Difficile



DÉFIS SUR UNE PULSION

Dans certains cas très précis, la meneuse peut demander un défi sur une Pulsions précise sans appliquer de compétence, ou éventuellement avec un niveau de difficulté. Ce sont des défis dédiés aux résistances passives face aux agressions psychologiques externes. Comme tout défi passif, la règle des Ombres n'est pas appliquée et les paires ne sont pas prises en compte. Les triples indiquent toujours une prouesse ou une catastrophe. La Pulsions mise à l'épreuve est choisie par la meneuse en fonction de la situation et de la psyché du personnage. Toutes les pénalités présentes avant le défi sont appliquées.

PROUESSES ET CATASTROPHES

Les prouesses et les catastrophes sont des événements rares qui ont un impact sur le déroulement de l'histoire. Ces effets peuvent être immédiats ou non, selon la situation, mais ils doivent être toujours liés au défi qui a déclenché l'événement.

L'ENTRAIDE

Les personnages peuvent s'entraider sur un défi si la scène et le bon sens le permettent, et si le personnage qui vient en aide a une compétence valide pour soutenir son collègue. Il faut aussi déterminer avant le défi combien de personnages peuvent interagir. Le défi est affronté par une seule joueuse qui en assumera toutes les conséquences. Pour chaque participant, le niveau de difficulté descend d'un cran. Cependant, la meneuse peut décider de plafonner cette réduction ou décider de descendre un niveau tous les deux (ou plus) participants. De plus, la meneuse peut juger qu'un défi insurmontable est envisageable si plusieurs participants collaborent; il faut déterminer lequel d'entre eux assume le risque du défi.

DISCERNER

Cette compétence a des particularités qui doivent être prises en compte. Certaines révélations liées à un défi en Discerner peuvent être vitales pour l'avancement du scénario. Dans ce cas et sachant que la priorité reste toujours l'histoire qu'on raconte ensemble, la meneuse doit s'adapter et tenir compte de ce facteur.

Deux approches sont possibles pour résoudre ce type de situations :

- ◆ La première est simple et directe : pas besoin de défi. La meneuse soumet aux joueuses les indices et éventuelles révélations nécessaires. Elle peut, tout de même, imaginer un « prix » pour ce « cadeau » d'un point de vue narratif.
- ◆ Si la meneuse souhaite donner un peu de piment à la narration, le défi a bien lieu, mais le résultat est interprété autrement. Les réussites et la prouesse sont traitées comme d'habitude. Les échecs et la catastrophe sont légèrement adaptés : dans ce cas, les indices et révélations sont obtenues, mais les conséquences seront lourdes, voire très lourdes. À nouveau, l'approche narrative doit être priorisée.

DÉFIS EN OPPOSITION

Dans le cas des défis en opposition contre des personnages non-joueurs, c'est le niveau de maîtrise de la compétence en opposition qui donne le niveau de difficulté du défi. La compétence en opposition à choisir du côté du personnage non-joueur est la même que celle utilisée pour le défi, avec l'exception de Discerner, qui est toujours opposé à Subterfuge et vice-versa. Pour celles qui ont des spécialisations (Métier, Sciences, Ingénierie et Culture), à la meneuse de décider si elles peuvent s'opposer. La meneuse ajuste le niveau

de difficulté si la situation le nécessite et/ou selon les actions et décisions des joueuses (une bonne interprétation, une bonne idée ou un élément narratif riche doit toujours les favoriser). Une fois le niveau de difficulté établi, le reste est résolu comme d'habitude.

Difficultés selon le niveau de compétence en opposition

Compétence	Niveau Difficulté
Sans compétence	Facile
Novice	Moyen
Expert	Difficile
Maître	Très difficile

DÉFIS ENTRE PERSONNAGES-JOUEURS

Les défis entre personnages-joueurs sont résolus moyennant un accord entre les parties et toujours de manière narrative. Si cette solution n'est pas possible, la meneuse peut proposer de le résoudre à pile ou face. En dernier recours, on peut faire un défi par personnage (avec toutes ses conséquences) à niveau Moyen pour les deux personnages et appliquer cette règle selon le résultat de chacun :

► PROUESSE > RÉUSSITE > RÉUSSITE MAIS > ÉCHEC MAIS > ÉCHEC > CATASTROPHE

En cas d'égalité, le résultat plus proche du Seuil de Réussite gagne.

Il convient de distinguer les disputes entre personnages et celles entre joueuses. Pour le deuxième cas, ces règles ne s'appliquent pas.



COMBAT

Notre Ombre n'a pas pour vocation d'être un jeu de combat, c'est pour cela que cet angle est absolument secondaire et presque optionnel. Nous essayons de donner des outils à la meneuse pour pouvoir répondre au maximum de situations. Mais, au-delà de toute autre règle, l'important reste l'histoire. Le bon sens suffit pour remplacer ou compléter la plupart des règles.

RÉSUMÉ D'UN COMBAT

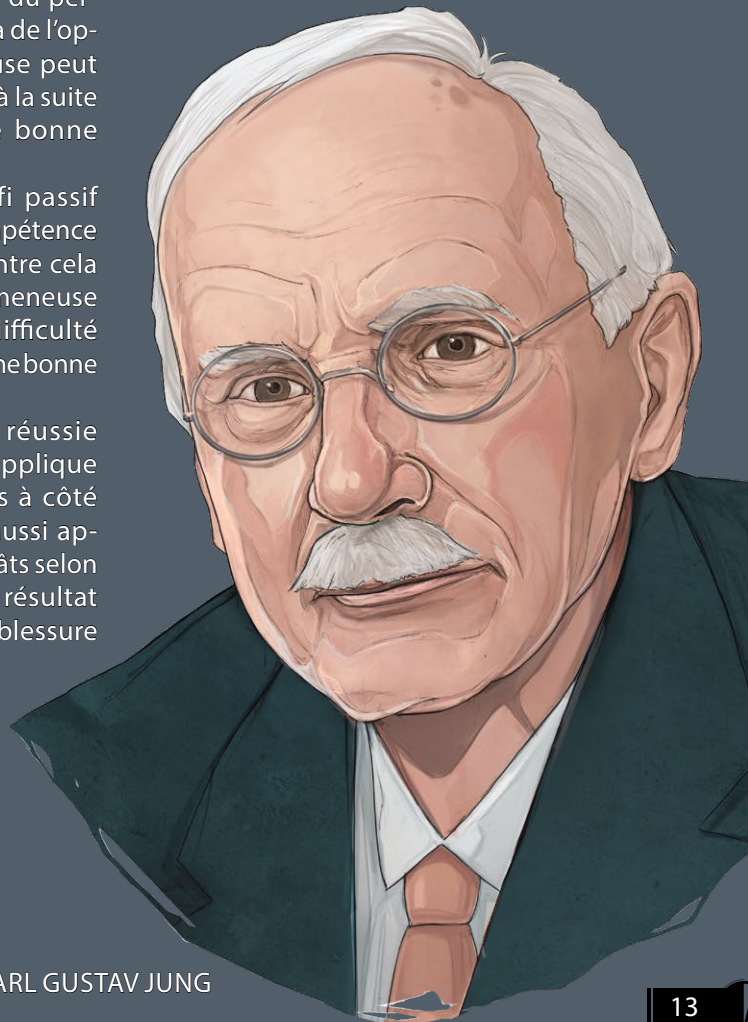
- ◆ **Initiative** : Les joueuses décident entre elles qui agit d'abord. Les opposants agissent toujours en dernier.
- ◆ **Attaquer** : Il s'agit d'un défi en opposition classique. La compétence du personnage en attaque contre cela de l'opposant en défense. La meneuse peut modifier le niveau de difficulté à la suite d'une bonne idée ou d'une bonne description.
- ◆ **Défendre** : Il s'agit d'un défi passif en opposition classique. La compétence du personnage en défense contre cela de l'opposant en attaque. La meneuse peut modifier le niveau de difficulté à la suite d'une bonne idée ou d'une bonne description.
- ◆ **Dégâts** : En cas d'attaque réussie ou de défense échouée, on applique directement les dégâts écrits à côté de l'arme. La meneuse peut aussi appliquer un modificateur de dégâts selon le niveau de compétence. Le résultat est le nombre de niveaux de blessure à cocher (voir chapitre Santé).

Modificateur de dégâts

Niveau	Modificateur
Sans compétence	-1
Novice	0
Expert	+1
Maître	+2

RÈGLES ADDITIONNELLES

- ◆ Une protection réduit directement les dégâts reçus du nombre mentionné dans l'équipement.
- ◆ Pour utiliser une arme, la cible doit être à portée de celle-ci (Courte, Moyenne, Longue ou Extrême).



CARL GUSTAV JUNG

NOS OMBRES

Les Ombres sont intrinsèques à chaque personnage, c'est un élément qui alimente la narration et l'interprétation du personnage. Les Ombres sont toujours présentes et font partie de la psyché du personnage; elles sont facilement surmontables par le personnage-joueur tant qu'elles ne sont pas éveillées. De manière générale, il n'y a qu'une seule Ombre par Pulsion. Une Ombre est représentée par une phrase, liée à une Pulsion, et accompagnée de trois cases à cocher représentant les points d'Ombre.

IL EXISTE DEUX FAÇONS DE SUBIR DES POINTS D'OMBRE :

- ◆ Si lors d'un défi, il y a une paire parmi les nombres affichés par les dés, peu importe si l'action est réussie ou pas, le personnage prend un point d'Ombre. Deux points sont subis par le PJ lors d'une Catastrophe (un triple au dés).
- ◆ Certains événements peuvent aussi générer des points d'Ombre (décision de la meneuse). Les points d'Ombre générés ainsi doivent être très limités et uniquement face à un événement capable de perturber gravement un personnage-joueur. On peut évoquer deux types d'événements capables de déclencher une Ombre :
 - Un événement Mineur : dont la gravité peut varier en fonction de l'approche du personnage. Dans ce cas, un défi sans compétence est la meilleure solution.
 - Un événement Majeur : c'est un événement qui va marquer les esprits des personnages. Le point d'Ombre est noté automatiquement.

La meneuse peut incorporer cette règle optionnelle si cela convient à la situation ou au scénario :

La joueuse peut aussi décider d'encaisser un point d'Ombre volontairement afin de réussir une action automatiquement, une fois par scénario et par Pulsion. Cette dépense peut être faite avant ou après avoir affronté le défi. Cependant, si c'est après le jet de dés et que le résultat du défi implique de subir un point d'Ombre, il faudra alors en encaisser deux : un pour le défi, l'autre pour la réussite automatique.

C'est une règle puissante qui peut changer drastiquement les événements en cours, elle peut libérer la table du hasard.

Les Ombres sont toujours résolues après le défi. En conséquence, le défi qui déclenche l'Ombre (par le résultat du jet de dés ou volontairement) ne sera jamais pénalisé par cette Ombre, uniquement par le ou les points d'Ombre déjà présents pour cette Pulsion avant le défi.

ÉVEILLER UNE OMBRE

Tant que les personnages n'ont pas subi de points d'Ombre, la phrase qui accompagne la Pulsion n'est qu'une petite voix au fond de sa psyché. Elle ne prend jamais le dessus sur sa personnalité, ou du moins celle interprétée par les joueuses.

Quand les personnages encaissent des points d'Ombre, cette phrase se fait de plus en plus présente dans sa personnalité. La meneuse devrait faire attention à ne pas avoir la main trop lourde avec les points d'Ombre, car cela implique que la joueuse « perd » le contrôle de son personnage, ou tout du moins, doit interpréter de manière différente son personnage. Une Ombre éveillée est un outil d'interprétation et doit être utilisé pour

enrichir la narration. La joueuse devrait profiter au maximum de cet outil afin de donner vie à son personnage et créer des moments intenses autour de son interprétation. Si une joueuse se sent mal à l'aise avec l'Ombre à jouer, elle peut le changer en accord avec la meneuse.

Concernant la mécanique du jeu, chaque point d'Ombre encaissé incrémente d'un cran le niveau de difficulté des défis liés à cette Pulsion, jusqu'à un maximum de 3.

Malgré tout, agir selon son Ombre a ses avantages. Tout défi fait en rapport aux Ombres éveillés (directement ou indirectement) n'est jamais pénalisé et la difficulté additionnelle due aux points d'Ombre peut être ignorée dans ce cas précis. L'usage de cette règle doit être dûment justifié par la joueuse et accepté par la meneuse.

SE RÉCUPÉRER D'UNE OMBRE

Se récupérer d'une Ombre est ardu, un personnage aura besoin de temps et de repos pour se remettre et faire régresser son Ombre. Pour faire simple, on considère qu'il faut plusieurs mois par point à récupérer. En conséquence, il est très rare de se remettre d'une Ombre pendant le scénario lui-même. Certaines compétences, comme des Sciences associées aux troubles mentaux (psychologie, psychiatrie ou autres), peuvent agir sur la durée de récupération, pouvant le réduire à une ou deux semaines par point à récupérer (avec le défi correspondant par point à soigner). Ce type de Sciences ne peut pas être utilisé sur soi-même.

Cela étant dit, pendant le scénario, il y a deux manières de se soigner :

◆ Une prouesse fait automatiquement diminuer d'un point une Ombre au

choix de la joueuse, en rapport ou pas au défi réalisé.

◆ Une fois par scène, un personnage peut essayer de soulager la souffrance d'un collègue avec un défi de Secourir à niveau de difficulté Moyen. Cependant, c'est une méthode dangereuse, car le résultat peut empirer la situation et toutes les règles du défi s'appliquent. Le résultat est lu comme suit :

- **Réussite** : le personnage soigné récupère un point d'Ombre pendant une ou plusieurs scènes qui se suivent dans le temps.
- **Réussite mais** : le personnage soigné ne récupère un point d'Ombre que pour UN seul défi. C'est un soin temporaire.
- **Prouesse** : le personnage soigné récupère un point d'Ombre de façon permanente et toute autre conséquence positive que la meneuse et la joueuse peuvent imaginer ensemble.
- **Échec mais** : Aucun effet.
- **Échec** : le personnage soigné prend un point additionnel d'Ombre pour le prochain défi. C'est une situation temporaire.
- **Catastrophe** : le personnage soigné encaisse un point d'Ombre additionnel permanent et toute autre conséquence négative que la meneuse et la joueuse peuvent imaginer ensemble.

Ce n'est pas facile de se remettre d'une Ombre, cela doit être accompagné d'une interprétation de la joueuse (ou de la meneuse), de comment la situation tourne en sa faveur et lui permet de regagner un certain équilibre. Quand c'est une autre joueuse qui essaye d'aider, le plus important est l'interaction entre les deux, ce moment où les personnages se révèlent des vérités intimes et se réconfortent. Au-delà du défi associé, la meneuse peut décider de donner une réussite (ou échec) automatique si les échanges le méritent.

SANTÉ

La santé des personnages est représentée par deux caractéristiques : les niveaux de blessure et les états. Ce système est volontairement peu réaliste et, jusqu'à un certain point, peu pénalisant, afin de permettre aux personnages d'agir comme des héros même dans des états déplorable.

NIVEAUX DE BLESSURE

C'est la capacité à encaisser les dégâts. Chaque niveau comporte une ou plusieurs cases (une jauge) à cocher. Chaque point de dégâts reçu vient à cocher une case. Quand la jauge atteint un niveau, le personnage est blessé selon le niveau indiqué. Il faut cocher progressivement du niveau le plus bas au niveau le plus haut. Tous les personnages joueurs ont la même jauge.

La jauge des personnages non-joueurs peut être différente de celle des personnages, avec plus ou moins de niveaux de blessures, plus ou moins de cases. Il y a toujours le niveau « blessure mortelle », mais pas forcément les autres. Par exemple, un personnage non-joueur faible (un Figurant, voir *Les personnages non-joueurs et créatures*), passera de blessure légère à blessure mortelle sans niveaux intermédiaires sur sa jauge.

Les pénalités dues aux blessures sont toujours exprimées en niveaux de difficulté à augmenter pour tous les défis et elles sont appliquées une fois le niveau de blessure atteint.

Quand le niveau Blessure Mortelle est atteint, le personnage tombe inconscient : il est aux portes de la mort (voir *Affronter la mort*).

Niveaux de blessure, nombre de cases, pénalités et temps de guérison

GUÉRISON

Récupérer de ses blessures est toujours une question de temps exprimé en jours par case à récupérer (voir table ci-dessus). Si le personnage a reçu uniquement des blessures légères, elles seront automatiquement soignées à la prochaine scène sans combat. Si le personnage a des blessures plus importantes, il faudra autant de jours que de case à récupérer, le processus est naturel. À partir des blessures graves, le processus de guérison ne se déclenche pas naturellement.

Pour déclencher le processus, il y a deux options :

- ◆ Faire un défi de Science - Médecine (ou une Science ou un Métier similaire) d'un des personnages-joueur avec l'équipement nécessaire.
- ◆ Aller se faire soigner dans un établissement spécialisé (hôpital ou autre).

Si le personnage a une blessure mortelle et que les soins sont démarrés correctement, la case est automatiquement décochée et le personnage peut reprendre conscience.



SECOURIR

La compétence Secourir aide à guérir, mais ne permet de récupérer qu'une seule case. Pour les blessures légères et importantes, la case est définitivement décochée. Pour les autres niveaux de blessure (à partir de grave), c'est temporaire en attendant que les blessures soient traitées (voir le chapitre antérieur). Si ce n'est pas le cas dans un délai raisonnable, la case sera à nouveau cochée.

Cette compétence est extrêmement utile quand un personnage est blessé mortellement, car il évite temporairement d'affronter la mort (voir le chapitre concerné) et il peut reprendre conscience.

Le résultat sera géré comme suit :

- **Réussite** : le personnage qui reçoit les soins récupère une case.
- **Réussite mais** : le personnage qui reçoit les soins récupère une case, mais c'est temporaire pour les blessures légères et importantes ; et pour les autres niveaux de blessure, la durée des gains grâce aux soins est très limitée dans le temps.
- **Prouesse** : le personnage qui reçoit les soins récupère deux cases pour les blessures légères et importantes ou une, de façon définitive, pour les autres et toute autre conséquence positive que la meneuse et la joueuse peuvent imaginer ensemble.
- **Échec mais** : aucun effet.
- **Échec** : aucun effet.
- **Catastrophe** : le personnage qui reçoit les soins est à nouveau blessé et coche une case additionnelle et toute autre conséquence négative que la meneuse et la joueuse peuvent imaginer ensemble.

AFFRONTER LA MORT

Quand un personnage est blessé mortellement, en plus d'être inconscient, il doit affronter la mort (une fois tous les deux tours) jusqu'à ce qu'il soit soigné. Affronter la mort consiste en un défi passif de Physique. Le premier défi est toujours à niveau de difficulté Facile, chaque nouveau défi est incrémenté d'1 niveau.

Dans les cas où affronter la mort est dû à un état, la périodicité est liée à l'état (voir la description de l'état en question), mais le reste est identique.

Le résultat est interprété comme suit :

- ◆ **Réussite** : le personnage est toujours en vie jusqu'au prochain défi.
- ◆ **Réussite mais** : le personnage est toujours en vie, mais la situation est aggravée, le prochain défi est incrémenté de deux niveaux de difficultés.
- ◆ **Prouesse** : le personnage récupère miraculeusement une case (ou il récupère de son état), il n'est plus en risque de mort et il récupère la conscience.
- ◆ **Échec** : le personnage est mort.
- ◆ **Échec mais** : le personnage est toujours en vie, mais la situation est aggravée, le prochain défi est incrémenté de deux niveaux de difficultés.
- ◆ **Catastrophe** : le personnage est mort. (Il explose !)

SC EN AR O

LA MAISON SUR LA RIVE

PRÉAMBULE

Je vous souhaite la bienvenue pour ce scénario découverte du jeu *Notre Ombre*. Laissez-vous emporter par les pages d'histoires qui suivent : un voyage dans les méandres de la psyché des personnages que vous allez incarner et accompagner dans cette aventure.

La Maison sur la rive est un scénario « one-shot » qui mélange science et fantaisie (il y a plus de fantaisie que de science à vrai dire). Quatre personnages sont amenés à découvrir les secrets que cachent cette maison et, dans un deuxième temps, un autre monde bizarre et vide. Les histoires de chacun des personnages prêteront pour chahuter leurs émotions, leurs croyances et certitudes ; ils pourront en profiter pour se soigner ou pour s'oublier à jamais, selon leurs choix. Ce scénario se suffit à lui-même, et il y en a une conclusion. Malgré cela, il est tout à fait possible de continuer cette histoire et une suite est même envisagée.

Il nous faut parler de la construction de ce scénario du point de vue de la meneuse. Même si nous avons fourni de nombreux éléments afin de donner la main

à la meneuse, l'histoire peut sembler assez linéaire sous une première approche. Cependant, tous les éléments essentiels sont décrits et tout peut être et doit être adapté aux actions des différents groupes de joueuses. La meneuse ne doit pas hésiter une seconde à changer le lieu d'un événement ou le moment où il se déroule ; voire même à modifier un élément important de l'histoire si elle le pense nécessaire. Ce délicat équilibre entre l'agentivité (qui donne aux joueuses la liberté nécessaire pour sentir que le récit les concerne) et la narration (l'histoire qu'on raconte) est créé par l'expérience autour de votre table qui est, ne l'oublions pas, la raison principale de jouer.

Petit conseil additionnel, n'hésitez pas à utiliser les outils de sécurité émotionnelle qui conviennent à votre table (lignes, voiles, carte X, etc.) en vue des thèmes traités, notamment la violence.

Pour l'accompagnement musical, je vous conseille Atrium Carceri pour la partie dans la maison et les albums Ghost V et VI de NIN pour le reste.

Sans plus attendre, je vous laisse découvrir *La Maison sur la rive*.



INTRODUCTION

13 DÉCEMBRE 2013

Le 13 décembre de 2013, la famille Morgan (composée du couple Wendy et Murray, et de leur fils Allen) et tous leurs invités à une soirée à leur domicile ont disparu sans laisser aucune trace. Le matin du 14 décembre, la maison (située à Pembroke Road à Bristol) s'est révélée ne plus abriter aucune vie. Les meubles étaient toujours là et n'avaient pas bougé, par contre toutes les affaires personnelles de la famille avaient disparu. Les voitures de la famille et des invités étaient garées au même endroit que la veille. Toutes les enquêtes menées pour les retrouver ont été infructueuses.

Les Morgan étaient une famille très soudée. Le couple (Wendy et Murray) partageait leurs vies depuis des années et les choses se passaient en toute simplicité entre eux. Ils étaient tous deux des travailleurs acharnés et ils se complétaient très bien. La naissance d'Allen finit de consolider une relation déjà très forte. Les deux parents surent faire de la place dans leurs vies très occupées afin de donner la meilleure vie possible à leur enfant. Comme toutes les familles, ils avaient des disputes ; rien qu'ils ne pouvaient affronter ensemble, avec dignité et amour. On peut affirmer sans hésiter que les Morgan étaient une famille heureuse et épanouie.

Murray Morgan était un ingénieur en physique appliquée sans égal. Ses théories et ses expériences concernant la Théorie M (voir le chapitre suivant) allaient révolutionner la physique quantique. Murray était admiré autant par son équipe que par ses collègues de l'université de Bristol. Un esprit brillant comme il y en a peu.

Wendy était une journaliste et une activiste politique, en recherche constante de justice sociale. Elle cumulait une longue liste d'articles et des livres sous le pseudonyme de Emma Goldman. Souvent sur le fil du rasoir, elle faisait toujours le nécessaire pour mener à bien ses enquêtes. Sa détermination était sa force majeure. Cependant, elle a toujours su séparer sa famille de son travail et la maintenir ainsi éloignée des risques qu'elle courait parfois.

Allen Murray avait hérité de l'esprit vif de ses parents. Il avait quatorze ans lors de sa disparition. Il était un enfant agité, plutôt espiègle et profondément curieux. Il avait toujours une idée, une recherche ou une enquête à mener ; il savait tirer les bonnes choses de chaque moment, aussi ennuyeux soit-il. C'était un enfant aimé et tous pouvaient le sentir.

Le 13 décembre était une journée spéciale, festive. Murray et son équipe fêtaient la réussite de leur dernière expérience et, pour cela, il avait invité tous ses collègues à la maison familiale pour profiter d'un bon repas et d'une soirée loin du laboratoire de l'université de Bristol. L'équipe était composée d'Esperanza Ortega (physicienne), d'Anna Dai (ingénieure en mécanique) et d'Éric Cass (ingénieur en électronique). Wendy et Allen se sont joints au repas pour partager ce moment festif. Rien ne se passa comme prévu.

Une fois la nuit tombée, pendant que tous profitaient de la nourriture, quatre personnes cagoulées et armées entrent par effraction dans la maison. Elles avaient été embauchées par un politicien qui sentait sa carrière menacée par la dernière enquête de Wendy (qui allait dévoiler une énorme affaire de corruption). Pas vraiment des professionnelles, juste des malfrats qui devaient effrayer suffisamment Wendy pour qu'elle arrête son investigation. Mais les assaillants n'étaient pas les plus doués et leur

maladresse transforma l'assaut en chaos : des cris, des disputes et, finalement, deux coups de feu. Allen et Wendy sont blessés à mort. Ce n'était pas l'intention des assaillants, qui commencent à se quereller. C'est le moment que choisissent les invités pour les faire tomber au sous-sol et les enfermer.

Cependant, il semblait être trop tard pour l'épouse et l'enfant de Murray. Fou de rage, Murray décide d'activer le fruit des recherches de son équipe, sans en mesurer les conséquences : le Déphaseur. Il était convaincu (par folie ou par génie) que s'il pouvait « déphaser » la dimension temps, il pourrait sauver sa famille. Le résultat fut inattendu : toutes les personnes dans la maison, ainsi que tous les objets avec lesquels ils avaient un lien, ont été déphasés ailleurs, un endroit inconnu de l'humanité, un endroit qui ne peut pas exister (voir chapitre *L'Autre Monde*).

UN PEU DE THÉORIE

Ce scénario s'inspire de certaines théories scientifiques, et, soyons claires, il s'agit d'une fiction (de science-fiction si je ne m'abuse). Il n'y a pas besoin d'être féru de ces domaines pour maîtriser le contenu et mener le scénario, loin de là. Nous allons tout de même essayer de donner un cadre de compréhension simple à la théorie derrière les événements qui se sont déroulés dans la maison de Pembroke Road. Nous n'avons aucune prétention de donner une leçon en science, simplement de résumer certains éléments importants pour le scénario.

On pourrait séparer (de manière très grossière) les théories physiques (la science qui étudie le monde qui nous entoure) en deux grands groupes : la physique classique et la physique quantique.

Dans la physique classique, il existe quatre interactions élémentaires : interaction forte, interaction électromagnétique, interaction faible et interaction gravitationnelle. Grâce à ses interactions, la physique classique a réussi à expliquer tous les phénomènes physiques connus dans l'univers à une échelle macroscopique. D'un autre côté, nous avons la physique quantique qui étudie les phénomènes microscopiques.

Pour faire court, chaque phénomène macroscopique doit avoir son équivalent microscopique afin d'expliquer notre univers de façon cohérente. Pour cela, la physique quantique, moyennant la « quantification », a entrepris de reprendre toutes les interactions élémentaires sous le prisme quantique. Toutes les interactions ont trouvé leur équivalent quantique, sauf l'interaction gravitationnelle. Afin de trouver une formulation théorique cohérente pour cette dernière interaction, plusieurs théories ont été échafaudées. Il faut préciser que la technologie ne permet pas encore de valider complètement ces théories qui sont donc, à ce jour, des interprétations non prouvées.

La théorie des supercordes est une de ces interprétations. On y trouve la formulation théorique de l'existence de plusieurs dimensions spatio-temporelles (le temps est considéré comme une dimension). Plusieurs scientifiques au long de l'histoire ont essayé de formuler correctement les supercordes et, de ce fait, il existe cinq formulations différentes : I, IIA, IIB, HO et HE. Finalement, ces cinq théories ont pu être synthétisées en une seule : la Théorie M. Elle est relativement simple (mathématiquement parlant) et très prometteuse (selon certains scientifiques). Certains pensent qu'elle pourrait être une « théorie du tout » où toutes les interactions élémentaires sont expliquées en une seule et même formule. La Théorie M dit, entre autres choses, que l'espace-temps est composé de onze dimensions : dix dimensions spatiales et une dimension temporelle.

Elle dit aussi que certaines de ces dimensions sont repliées sur elles-mêmes. De même que les autres théories, elle est considérée comme non prouvée empiriquement.

C'est cette dernière théorie qui inspire en partie ce scénario. Il y a une interprétation très libre et imaginative du côté expérimental de la théorie. Il existe d'autres références scientifiques dans le scénario qui n'ont pour objectif que le divertissement (comme le double cône de lumière).

« MAISONS HANTÉES »

Indigo Ferns créa le site web « Maisons Hantées » il y a quelques années. Depuis sa création, le site sert à récolter le maximum d'informations sur les endroits hantés afin d'en apprendre plus et d'essayer de comprendre ces phénomènes avec une approche scientifique. Indigo, un ami d'enfance d'Allen (ou une amie, en fonction du choix de la joueuse), a toujours eu comme objectif d'élucider la disparition de son ami, événement qui a marqué sa vie, mais le site a pris des proportions inattendues.

« Maisons Hantées » est devenu une référence en sciences paranormales par son sérieux et par sa communauté bienveillante. C'est grâce à cette réputation que les actuels propriétaires de l'ancienne demeure des Morgan ont accepté de le laisser passer le week-end dans la maison, sachant qu'un bon article de blog amènera encore plus de visiteurs pour la vente à venir.

Comme Indigo, les personnages ont atterri sur le site à la recherche de réponses à leurs propres tracas, pour finalement, toutes et tous, se retrouver liés au site et à sa communauté : ils en sont devenus des membres importants et respectés. C'est pour cela que

Indigo les a invités à rejoindre le groupe qui va enquêter sur la maison de Pembroke Road. Chacun des personnages a une raison personnelle et secrète pour y venir.

Au début du scénario, les membres du groupe ne se connaissent qu'au travers du blog et des réseaux sociaux ; c'est la première fois qu'ils se rencontrent en personne. Aucun d'eux n'a révélé la raison ultime de sa présence à un autre membre du groupe.

LES PRÉTIRÉS

Dans les pages suivantes, les personnages que les joueuses peuvent choisir sont décrits. Tous ces prétirés peuvent être joués en deux variantes (femme et homme) et les noms sont non genrés ; les joueuses peuvent choisir le profil qui leur convient le mieux. Le scénario est réfléchi pour quatre joueuses avec des pistes destinées à chacun des personnages-joueurs. En cas d'absence d'un des personnages, les indices qui lui appartiennent devront être donnés aux autres de manière judicieuse et en les adaptant à leur propre histoire.

NOM	<i>Indigo Ferns</i>
ORIGINE	<i>Anglais</i>
PRONOM	<i>Elle</i>
AUTRES DÉTAILS	



LA MAISON SUR LA RIVE

POINTS DE RÉCIT

14

DÉTERMINATION

■■■ OMBRE

Allen est et sera mon meilleur ami, c'est le plus important pour moi

OMBRE PERMANENTE

10

APLOMB

■■■ OMBRE

Je ne me reconnais plus dans un miroir, je ne sais plus qui je suis

OMBRE PERMANENTE

16

CRÉATIVITÉ

■■■ OMBRE

La noirceur m'habite toujours, la douleur est insurmontable

OMBRE PERMANENTE

COMPÉTENCES

	N	E	M
PHYSIQUE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SUBTERFUGE	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SOCIALE	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DISCERNER	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SECOURIR	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
COMBAT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Bagarre</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MÉTIER/ARTISANAT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
INGÉNIERIE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Informatique</i>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SCIENCE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CULTURE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

INVENTAIRE

BLESSURES

LÉGÈRES

IMPORTANTE

GRAVE

CRITIQUE

MORTELLE

ÉTAT



INDIGO FERNS

INFORMATICIENNE — 25 ANS

PEMBROKE ROAD

Le 13 décembre 2013, la famille Morgan (composée du couple de Wendy et Murray, et de leur fils Allen) et tous les invités à leur soirée privée ont disparu sans laisser aucune trace. Le matin du 14 décembre, la maison s'est réveillée sans plus aucune vie en ses murs.

Les meubles étaient toujours là, par contre toutes les affaires privées de la famille avaient disparu. Les voitures de la famille et des invités étaient au même endroit que la veille. Toutes les enquêtes ont été infructueuses. Rien.

Une fois la disparition actée juridiquement, ceux qui visitèrent la maison furent témoins d'événements qu'on pourrait caractériser comme paranormaux : des apparitions, des bruits inexplicables et même des phénomènes télékinétiques. Rapidement, la maison est achetée pour une entreprise privée. Le lieu devient une attraction payante à Bristol. La famille Morgan est oubliée (sauf pour alimenter la curiosité des visiteurs). Actuellement, elle est considérée comme la maison la plus hantée d'Angleterre.

CE QUE LES AUTRES SAVENT DE TOI

Tu es la fondatrice, la contributrice et la modératrice principale du site « Maisons Hantées ». Tu gardes toujours un angle raisonnable et scientifique, mais tu sais aussi te laisser emporter pour une nouvelle information, un phénomène inattendu ou une découverte récente. Tu sais parfaitement que c'est

un sujet délicat qui, parfois, amène des personnes perturbées, voire malades, à prendre contact avec toi. Toujours avec respect, tu les fais partir du groupe. Ton but est d'avoir un groupe de personnes qui interagissent dans une ambiance saine sans préjugés. Moyennant tes nombreux contacts, tu as réussi à avoir la maison de Pembroke Road disponible tout le week-end pour toi et les adhérents de ton site.

LA VÉRITÉ SUR TOI

Tu étais l'amie intime d'Allen Morgan ; vous étiez inséparables. Lors de sa disparition, tu as sombré dans une profonde dépression, au point que tes parents décidèrent de déménager à Londres et de t'éloigner au maximum de Bristol. Tu n'as jamais oublié Allen, et quand tu as appris que des phénomènes paranormaux avaient lieu à l'ancienne demeure des Morgan (il y a déjà des années), tu es devenue obsédée par le thème des maisons hantées. Tu es sûre de pouvoir communiquer avec, ou même mieux, de retrouver Allen. Après tant d'années, enfin, tu as une occasion de progresser : entrer dans la maison et enquêter.



NOM	<i>Angel Hollis</i>
ORIGINE	<i>Anglais</i>
PRONOM	<i>Il</i>
AUTRES DÉTAILS	



LA MAISON SUR LA RIVE

POINTS DE RÉCIT

13

DÉTERMINATION

■■■ OMBRE

Ma vie n'a pas d'importance sans Anna à mon côté

OMBRE PERMANENTE

10

APLOMB

■■■ OMBRE

Les fantômes n'existent pas, n'est-ce pas ? ... N'EST-CE PAS ?

OMBRE PERMANENTE

17

CRÉATIVITÉ

■■■ OMBRE

Et si la réalité n'était pas vraiment réelle ?

OMBRE PERMANENTE

COMPÉTENCES

	N	E	M
PHYSIQUE	X	■	■
SUBTERFUGE	■	■	■
SOCIALE	X	■	■
DISCERNER	■	X	■
SECOURIR	X	■	■
COMBAT	■	■	■
MÉTIER/ARTISANAT			
<i>Bibliothécaire</i>	■	X	■
INGÉNIERIE	■	■	■
SCIENCE	■	■	■
CULTURE	■	■	■

INVENTAIRE

BLESSURES

ÉTAT

LÉGÈRES	■■	
IMPORTANTE	■■	
GRAVE	■■	
CRITIQUE	■	
MORTELLE	■	



ANGEL HOLLIS

BIBLIOTHÉCAIRE — 35 ANS

PEMBROKE ROAD

Le 13 décembre 2013, la famille Morgan (composée du couple de Wendy et Murray, et de leur fils Allen) et tous les invités à leur soirée privée ont disparu sans laisser aucune trace. Le matin du 14 décembre, la maison s'est réveillée sans plus aucune vie en ses murs.

Les meubles étaient toujours là, par contre toutes les affaires privées de la famille avaient disparu. Les voitures de la famille et des invités étaient au même endroit que la veille. Toutes les enquêtes ont été infructueuses. Rien.

Une fois la disparition actée juridiquement, ceux qui visitèrent la maison furent témoins d'événements qu'on pourrait caractériser comme paranormaux : des apparitions, des bruits inexplicables et même des phénomènes télékinétiques. Rapidement, la maison est achetée pour une entreprise privée. Le lieu devient une attraction payante à Bristol. La famille Morgan est oubliée (sauf pour alimenter la curiosité des visiteurs). Actuellement, elle est considérée comme la maison la plus hantée d'Angleterre.

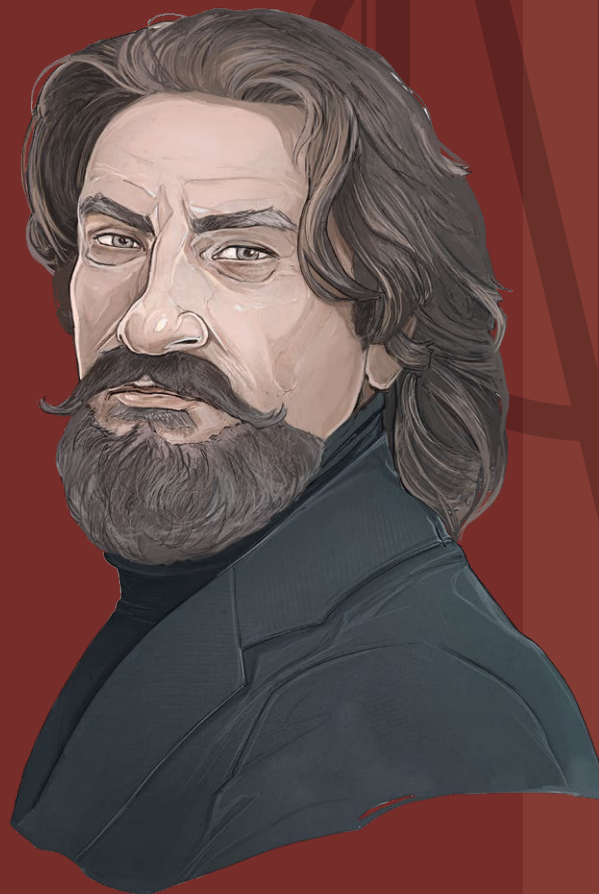
CE QUE LES AUTRES SAVENT DE TOI

Tu es un des premiers à avoir rejoint le groupe de passionnés des maisons hantées. Tu aimes la manière qu'a Indigo de gérer le groupe et tu es souvent d'accord avec ses commentaires et ses décisions. Tu as participé à plusieurs sites ou groupes sur ces thèmes et, systématiquement, tu tombais sur des conspirationnistes ou tout

autre genre de vision distordue. Sur ce blog, tu te sens respecté et libre de t'exprimer. Depuis le début, tu n'as pas caché ton intérêt pour la maison hantée de Pembroke Road. C'est pour cela qu'Indigo t'a contacté quand l'occasion s'est présentée de passer un week-end sur place.

LA VÉRITÉ SUR TOI

Anna Dai était ta petite amie, une collègue de Murray Morgan. Anna participait à la soirée lorsque les disparitions ont eu lieu. Tu ne l'as jamais revue. Tu as rempli un rapport pour personne disparue, mais il n'y a aucune preuve ou trace qu'Anna ait été chez les Morgan. La police ne te contactera jamais à ce sujet. Cependant, toi, tu n'as jamais laissé tomber, et même si tu n'as pas d'espoir de la retrouver vivante, tu veux savoir la vérité.



NOM	<i>Arlie Drew</i>
ORIGINE	<i>Anglais</i>
PRONOM	<i>Elle</i>
AUTRES DÉTAILS	



LA MAISON SUR LA RIVE

POINTS DE RÉCIT

15 **DÉTERMINATION**

■■■ OMBRE *Connaitre la vérité est mon but, peu importe le prix*

OMBRE PERMANENTE

15 **APLOMB**

■■■ OMBRE *Quand je perds le contrôle, la colère m'emporte*

OMBRE PERMANENTE

10 **CRÉATIVITÉ**

■■■ OMBRE *Règles, lois, ordres... Ce sont les seules choses qui comptent*

OMBRE PERMANENTE

COMPÉTENCES

	N	E	M
PHYSIQUE	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SUBTERFUGE	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SOCIALE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DISCERNER	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SECOURIR	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
COMBAT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Pistolet</i>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MÉTIER/ARTISANAT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
INGÉNIERIE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SCIENCE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CULTURE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

INVENTAIRE

BLESSURES **ÉTAT**

LÉGÈRES	■■	
IMPORTANTE	■■	
GRAVE	■■	
CRITIQUE	■	
MORTELLE	■	

ARLIE DREW

POLICIÈRE — 56 ANS

PEMBROKE ROAD

Le 13 décembre 2013, la famille Morgan (composée du couple de Wendy et Murray, et de leur fils Allen) et tous les invités à leur soirée privée ont disparu sans laisser aucune trace. Le matin du 14 décembre, la maison s'est réveillée sans plus aucune vie en ses murs.

Les meubles étaient toujours là, par contre toutes les affaires privées de la famille avaient disparu. Les voitures de la famille et des invités étaient au même endroit que la veille. Toutes les enquêtes ont été infructueuses. Rien.

Une fois la disparition actée juridiquement, ceux qui visitèrent la maison furent témoins d'événements qu'on pourrait caractériser comme paranormaux : des apparitions, des bruits inexplicables et même des phénomènes télékinétiques. Rapidement, la maison est achetée pour une entreprise privée. Le lieu devient une attraction payante à Bristol. La famille Morgan est oubliée (sauf pour alimenter la curiosité des visiteurs). Actuellement, elle est considérée comme la maison la plus hantée d'Angleterre.

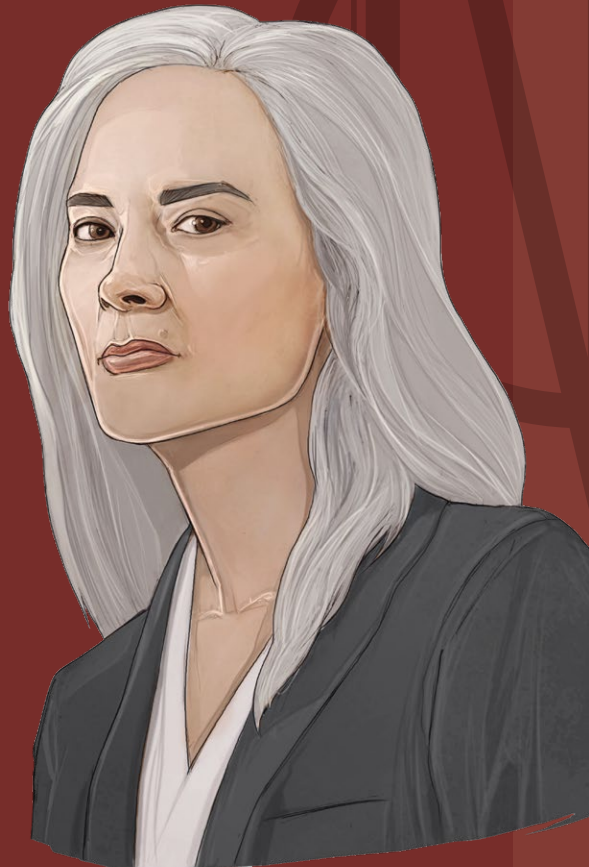
CE QUE LES AUTRES SAVENT DE TOI

Tu t'es inscrite sur le site « Maisons Hantées » il y a un an à peu près. Tu cherchais un endroit fiable où compiler des informations avec une approche plus « scientifique » que la moyenne et bien plus encyclopédique. C'était le bon endroit ! Tout est implacablement classé, avec objectivité et rigueur, identifiant bien les informations

potentiellement fausses. Tu as fini par intégrer le noyau dur du site grâce à tes compétences, en effet, tu n'as jamais caché que tu étais policière. Devant la possibilité d'explorer une maison avec autant de phénomènes paranormaux documentés, tu ne pouvais pas rater l'occasion.

LA VÉRITÉ SUR TOI

La vérité est que tu as participé à l'enquête sur la disparition des Morgan. Rien n'avait de sens et à chaque piste potentielle, tu étais de plus en plus perdue, au point que cette enquête t'obsède depuis, surtout après avoir été témoin des manifestations paranormales dans la maison (peut-être étais-tu la première). Cette obsession t'a même coûté ton poste. Cependant, tu n'as jamais arrêté d'enquêter et tu n'arrêteras pas jusqu'à ce que tu aies au minimum, un début de réponse.



NOM	<i>Sloan Ahmed</i>
ORIGINE	<i>Anglais</i>
PRONOM	<i>Il</i>
AUTRES DÉTAILS	



LA MAISON SUR LA RIVE

POINTS DE RÉCIT

12

DÉTERMINATION

OMBRE

OMBRE PERMANENTE

Jusqu'à où suis-je capable d'aller pour mes rêves ?

17

APLOMB

OMBRE

OMBRE PERMANENTE

Ma carrière dépend de cette découverte, je ferai tout pour l'avoir

11

CRÉATIVITÉ

OMBRE

OMBRE PERMANENTE

Je ne suis que mon travail, les reste m'échappe complètement

COMPÉTENCES

	N	E	M
PHYSIQUE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SUBTERFUGE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SOCIALE	X	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DISCERNER	<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>
SECOURIR	X	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
COMBAT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MÉTIER/ARTISANAT			
<i>Electronique</i>	X	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
INGÉNIERIE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SCIENCE			
<i>Physique</i>	<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>
CULTURE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

INVENTAIRE

BLESSURES

ÉTAT

LÉGÈRES	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
IMPORTANTE	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
GRAVE	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
CRITIQUE	<input type="checkbox"/>	
MORTELLE	<input type="checkbox"/>	



SLOAN AHMED

PHYSICIEN — 42 ANS

PEMBROKE ROAD

Le 13 décembre 2013, la famille Morgan (composée du couple de Wendy et Murray, et de leur fils Allen) et tous les invités à leur soirée privée ont disparu sans laisser aucune trace. Le matin du 14 décembre, la maison s'est réveillée sans plus aucune vie en ses murs.

Les meubles étaient toujours là, par contre toutes les affaires privées de la famille avaient disparu. Les voitures de la famille et des invités étaient au même endroit que la veille. Toutes les enquêtes ont été infructueuses. Rien.

Une fois la disparition actée juridiquement, ceux qui visitèrent la maison furent témoins d'événements qu'on pourrait caractériser comme paranormaux : des apparitions, des bruits inexplicables et même des phénomènes télékinétiques. Rapidement, la maison est achetée pour une entreprise privée. Le lieu devient une attraction payante à Bristol. La famille Morgan est oubliée (sauf pour alimenter la curiosité des visiteurs). Actuellement, elle est considérée comme la maison la plus hantée d'Angleterre.

CE QUE LES AUTRES SAVENT DE TOI

Même si tu es inscrit au site « Maisons Hantées » depuis longtemps, tu ne t'y étais jamais trop intéressé, jusqu'au jour où Angel Hollis a commencé à questionner le groupe sur la maison de Pembroke Road et la famille Morgan. Tes échanges étaient plutôt prudents au début, mais au fur et à mesure que les conversations

devenaient sérieuses et professionnelles, tu t'es davantage impliqué. Tu as amené ton expertise en tant que scientifique. Lorsqu'Indigo a proposé le week-end à la maison, tu n'as pas hésité une seconde.

LA VÉRITÉ SUR TOI

Il y a 15 ans, tu faisais un stage au laboratoire de physique appliquée de l'université de Bristol avec comme tuteur le docteur Morgan. Ses théories étaient incroyables et tu étais fasciné par les applications potentielles de la physique quantique et de la possible validation de la Théorie M grâce à ces études. Le premier décembre de 2013, l'équipe principale de Morgan célébrait la réussite de leur dernier projet, mais tu ne connaissais pas les détails à cause de ton statut de stagiaire. Quelques jours plus tard, l'équipe entière a disparu, ainsi que toutes leurs archives. Tu dois trouver cette étude coûte que coûte, car tu es convaincu que cela va révolutionner toute la physique et tu ne veux pas partager cette découverte.



LA MAISON DE PEMBROKE ROAD

L'aventure de nos protagonistes commence le vendredi 8 décembre 2023. Le dixième anniversaire de la disparition des Morgan approche, il n'y avait pas une meilleure date pour passer un week-end dans la maison devenue la plus hantée d'Angleterre. Le point de rencontre est une cafétéria, pas trop loin de la maison : le Primrose Café, vers 18h. Ce sont approximativement deux heures de voyage depuis Londres. C'est un quartier calme pour les familles aisées.

Le premier personnage à arriver est toujours Indigo, le reste suit au fur et à mesure. C'est le moment des présentations depuis tant de temps qu'ils se connaissent par écrans interposés.

Une fois que les personnages se sont présentés, il est temps de s'approcher de la maison. Indigo a rendez-vous à 19h pour récupérer les clefs et signer les documents de prise en charge de la maison (avec quelques clauses spécifiant que tout dommage sera à sa charge), car personne n'accompagne le groupe. Ils sont libres d'explorer l'endroit à leur guise. Les propriétaires actuels ont rempli le garde-manger et ont préparé les chambres pour quatre personnes. Un engagement qu'ils tiendront.

Une entreprise privée gère les lieux depuis dix ans. C'est une entreprise modeste, qui fait d'énormes bénéfices en gérant des endroits comme cette maison-là. Aucun employé n'a un vrai intérêt pour le côté surnaturel. Chacune et chacun sont là pour faire le boulot et encaisser le chèque, pas grand-chose de plus. Élisabeth Bow est la responsable marketing qui, connaissant la réputation du site « Maisons hantées », a vu une opportunité en or pour faire de la publicité pour la maison. C'est pour cette raison qu'elle a convaincu ses responsables d'autoriser la visite du groupe d'Indigo, et c'est aussi pour ça que les personnages-joueurs sont bien accueillis et que

tout est prêt pour eux dans la maison. Ces informations sont pour la meneuse et elle peut les partager à sa convenance et selon les questions des personnages-joueurs, notamment d'Indigo qui a fait les démarches nécessaires.

Pile à l'heure, une jeune femme attend Indigo au portail de la clôture (c'est la clôture originale, barreaudée en fer et richement ornementée). La femme se présente comme étant Rose, l'assistante d'Élisabeth Bow (avec qui Indigo a échangé concernant la maison). Rose est pressée et, même si elle reste polie, fait au plus vite. Rose fait signer les papiers à Indigo et lui donne un énorme trousseau de clefs sans aucune explication particulière. Si quelqu'un la questionne, Rose ne connaît rien concernant les clefs ou la maison, elle s'occupe des tâches administratives aux bureaux, elle met rarement les pieds dans la maison elle-même. Rose a été obligée d'accueillir les personnages après une âpre discussion avec Élisabeth ; elle est en colère et elle n'a pas envie de donner plus d'explications. Tout se fait devant la clôture de la maison. Aussitôt les papiers signés et le trousseau donné en main propre, elle part.

Si le groupe regarde un peu les maisons voisines, les personnages trouvent que la plupart sont inoccupées et à vendre, sauf deux :

- ◆ Les voisins d'en face, la famille Byrne, ne sont pas trop aimables. Il faut avoir de bons arguments pour discuter avec eux (*défi en Sociale à niveau de difficulté Moyen*), parce qu'ils détestent tous les visiteurs qui sont bien trop bruyants. Ils disent aussi ne pas connaître les Morgan car ils n'ont aménagé que depuis cinq ans. Forcément, ils regrettent leur achat.
- ◆ Il y a une petite maison à droite de la maison Morgan. Elle est habitée par une gentille vieille femme, très âgée, qui s'empresse de discuter avec tout le monde, il suffit juste d'avoir

un minimum de politesse. Elle s'appelle Denise, veuve depuis relativement peu et sans descendance. Denise passe son temps seule. Elle connaissait la famille Morgan, mais pas de façon intime. Pour elle, c'étaient des gens bien comme on dit. Denise ne sait rien de la nuit du 13 décembre 2013 : elle et son mari étaient alors en voyage. La nouvelle de la disparition l'a sincèrement attristée. Dans ses souvenirs, les Morgan avaient rarement de la visite, sauf un gamin (*ou gamine si Indigo est une femme*) qui jouait avec Allen. Denise ne fera pas le rapprochement entre ce gamin et Indigo. Denise se sent très seule et fera le maximum pour faire durer la visite le plus longtemps possible, sans aller jusqu'à incommoder ses invités.

EXTÉRIEURS

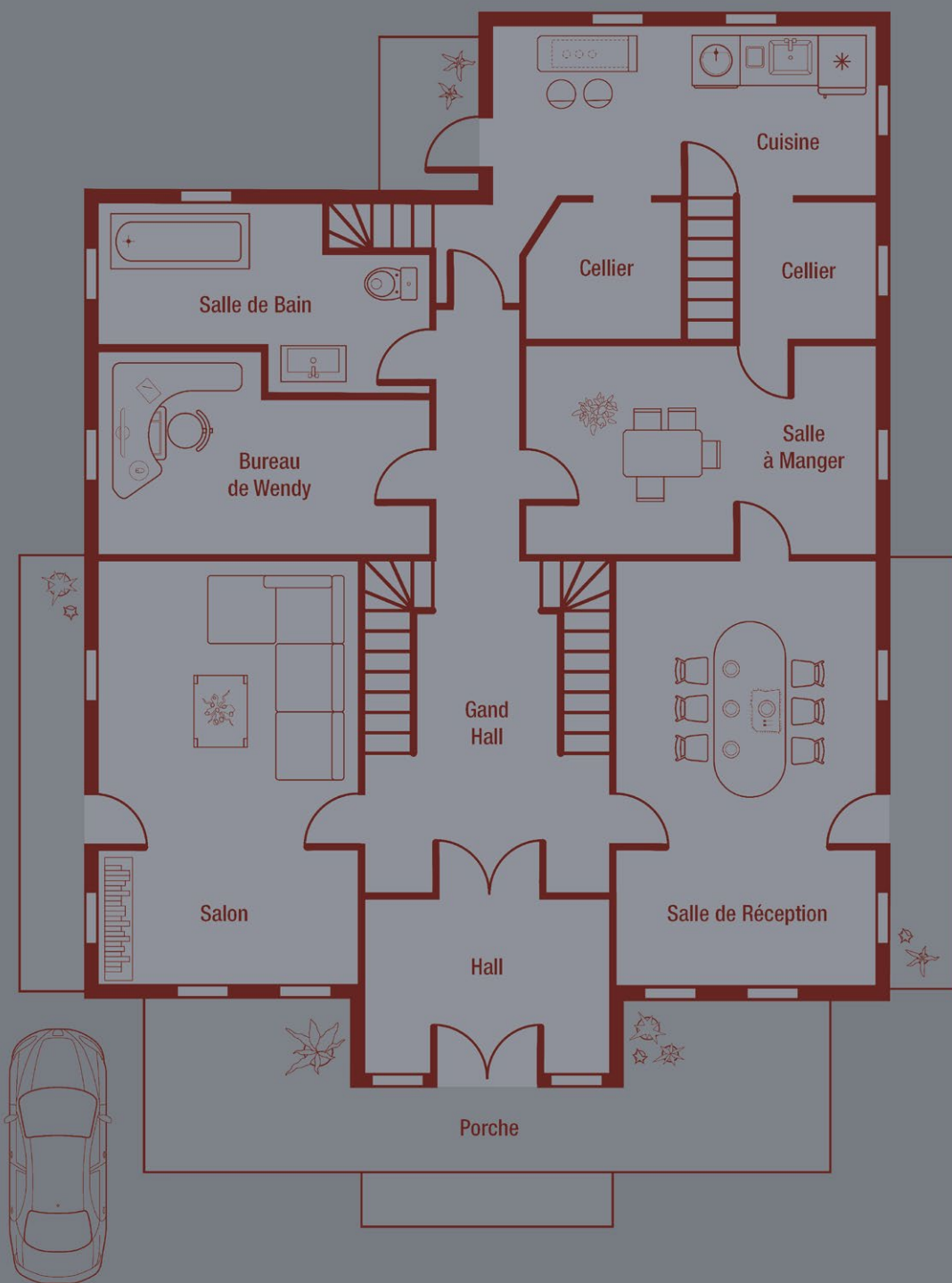
Toute la maison est entourée d'une haute clôture raffinée en fer forgé d'époque (1880). La maison est impressionnante, plus proche du manoir, avec des combles à la Mansart, la façade en briques, plusieurs porches et une tour pour couronner le tout. Malgré l'aspect délaissé du jardin, la maison garde toute sa magnificence.

Entre le portail et la maison, il y a un jardin qui isole la bâtisse centrale. Actuellement, ce jardin est volontairement mal entretenu, aux airs abandonnés, afin de donner un aspect encore plus « hanté » au site. À côté du portail, il y a un petit poste d'accueil qui fait office de billetterie ; il est fermé et la clef n'est pas sur le trousseau. Des panneaux ont été placés d'un côté et de l'autre du chemin qui mène à la maison. Ces panneaux expliquent de façon succincte l'histoire de la maison et de la famille Morgan. Toutes les informations sont volontairement exagérées, voire inventées, pour magnifier le côté maudit du lieu. La famille Morgan est présentée comme la victime de la maison. Il n'y a strictement

rien d'intéressant pour les personnages qui comprennent rapidement que c'est pure fadaise. Un seul panneau attire leur attention : ni le sous-sol ni la tour ne sont accessibles aux visiteurs : personne n'a été capable d'accéder à ces endroits, scellés dans le temps depuis le 13 décembre 2013.

Si le groupe souhaite visiter les alentours de la maison avant d'y entrer, tout semble normal, sauf trois éléments :

- ◆ Si un personnage (ou plusieurs) regarde vers là-haut depuis la façade de la maison, il est pris d'une sorte de vertige étrange. La maison semble s'étirer par moments comme si la façade faisait des dizaines de mètres.
- ◆ Si un personnage regarde par les fenêtres depuis l'extérieur, tout semble normal. La plupart des pièces ont des rideaux ou des vitres dépolies qui empêchent de voir l'intérieur, sauf dans la salle de réception. À travers les fenêtres de la salle, qui sont extrêmement sales, le personnage voit une pièce complètement délabrée, sale et sans meubles. Les fenêtres sont impossibles à ouvrir de l'extérieur de même que la porte qui donne accès au porche.
- ◆ Au côté droit de la maison, il y a deux trappes. Une était l'ancienne goulotte à charbon ; condamnée, c'est juste une décoration. L'autre est une double trappe qui donne accès au sous-sol. Elle n'est pas cadenassée ni bloquée, mais elle est impossible à ouvrir de l'extérieur. Si le groupe essaie, même à plusieurs, rien ne se passe. Le plus perturbant est que rien ne bouge, comme si tout était totalement solidaire de la maison. Ce n'est pas normal.



Rez-de-chaussée

Il est laissé au critère de la meneuse la gestion des Ombres tout le long de la visite de la maison. La psyché et les croyances des personnages-joueurs vont être mises à rude épreuve dans presque chaque pièce de la maison (en commençant par l'extérieur). La meneuse peut demander un défi passif sur une Pulsion pour ne pas encaisser des points d'Ombre (ou le donner directement si le personnage-joueur est vraiment bouleversé). Il faut faire attention à ne pas surcharger les personnages-joueurs en Ombres, mais ne pas tout accepter non plus. En cas de doute, on peut toujours utiliser le défi sur Pulsion.

Tout ce qui se passe à l'intérieur du manoir est un mélange de trucages et de vrais phénomènes liés aux personnages-joueurs. Quand il s'agit des trucages (toujours spécifié sur la description de la pièce), la meneuse peut demander un défi passif en Discerner à niveau Très Difficile (ou un défi passif en Électronique à niveau Difficile) pour comprendre qu'il s'agit d'une tromperie. Et, vice-versa, le même défi peut être demandé pour comprendre que le phénomène est bien réel (ce défi peut être utilisé pour déclencher une Ombre à la place du défi sur Pulsion). Il est conseillé de jouer avec le doute et de laisser les joueuses faire leurs propres théories en faisant vous-même les jets de dés.

Il est fort probable que les personnages-joueurs se munissent d'appareils de mesure et d'enregistrement lors de la visite (caméras, détecteurs de champ magnétique, etc.). Comme règle générale, ces appareils n'agissent que peu (ou pas du tout) et les enregistrements divers ne capturent que les effets truqués (ils sont détaillés pièce par pièce dans la suite). Tout phénomène « surnaturel » réel ne peut pas être enregistré, que ce soit en audio, vidéo, ou autre technologie. Tous les téléphones portables sont hors réseau (même pour les appels d'urgence) à partir du moment où l'équipe rentre dans la maison, mais ils restent fonctionnels pour les autres usages.

RDC

HALL ET GRAND HALL

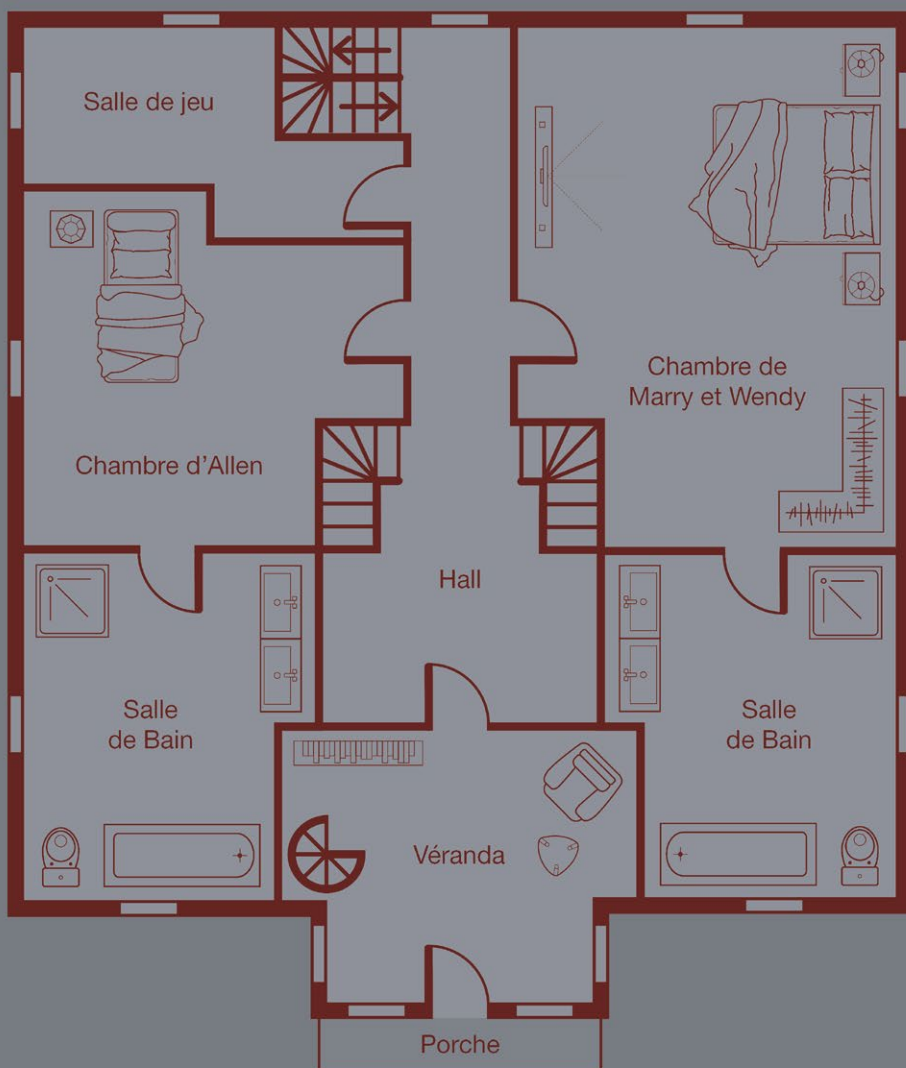
La porte principale est fermée, la clef est sur le trousseau. Une fois dans la maison, les airs classiques de l'extérieur sont remplacés par un intérieur moderne, tant dans la décoration que dans la distribution des pièces. Clairement, les Morgan avaient effectué beaucoup des travaux (*Indigo se souvient d'avoir vu des ouvriers de temps en temps*).

Autant le hall que le grand hall sont équipés de capteurs de présence qui activent les luminaires et les font clignoter en s'allumant. Un petit effet pour accueillir les visiteurs. Les deux pièces sont meublées, sans aucun objet personnel. Le grand hall donne accès au reste des pièces. Toutes les portes sont fermées.

SALLE DE RÉCEPTION

Comme le reste de la maison, cette salle est meublée et décorée, sans aucune trace d'objets personnels. Le premier personnage à ouvrir la porte entendra clairement des rires et des voix inintelligibles qui célèbrent un toast (*c'est une empreinte des événements du passé, juste avant l'attaque*). Le reste du groupe ne l'entendra pas.

Cette salle est propre et rangée, contrairement à ce que l'on voit depuis le jardin. Si quelqu'un va au jardin, il ne verra pas les autres, juste la pièce délabrée. De la même manière, depuis l'intérieur, le jardin n'est pas le même, comme si c'était une image distordue qui fait tourner la tête à qui la regarde longtemps. La porte qui donne sur le porche est bloquée. Dans le trousseau, les personnages peuvent trouver la clef, mais elle ne permet même pas de tourner le barillet. Si quiconque essaie de casser la porte ou les fenêtres, rien ne se passe (*la porte et les fenêtres ne sont pas présentes « physiquement »*),



1^{er} Étage

c'est la raison pour laquelle ils sont indestructibles). Si quelqu'un observe les fenêtres à l'aide d'une caméra ou d'un téléphone, que ce soit depuis l'intérieur ou l'extérieur, la salle et le jardin sont enregistrés comme normaux, et s'il y a un personnage de l'autre côté de la vitre, il est bien enregistré.

SALLE À MANGER

Dans la salle à manger, on trouve une grande table avec une dizaine de chaises et un vaisselier. Au moment où les personnages rentrent dans la pièce, une tache de sang apparaît pendant quelques secondes puis elle disparaît très rapidement. C'est l'endroit où Wendy et Allen se sont fait tirer dessus. À l'endroit où la tâche est apparue, il n'y a aucune trace.

CUISINE ET CELLIERS

Le premier cellier, accessible depuis la salle à manger, a été reconverti en local électrique. À l'intérieur, il y a un énorme tableau électrique (de taille démesurée par rapport à la maison) fermé à clef. Elle n'est pas sur le trousseau, mais le tableau peut être ouvert avec un peu d'habileté (*rappeler à Indigo que les réparations de dommages seront à ses frais, comme signé dans le contrat*). L'intérieur reste cryptique pour la majorité du groupe (sauf pour Sloan). Beaucoup trop de câbles partent, encastrés dans les parois et les plafonds, il est impossible de déterminer l'aboutissant. Il y a des rangées entières remplies de boîtiers électroniques qui clignotent, impossibles à ouvrir sans les abîmer. Une autre chose perturbante est le fait qu'il y a une partie plus ancienne qui alimente des câbles de gros calibre (de taille démentielle pour une simple maison) qui partent dans le plafond (*défi en Électronique à niveau Difficile ou en Discerner à niveau Très Difficile pour le découvrir*). Il s'agit de l'alimentation du laboratoire du R+2.

La cuisine est prête à être utilisée. Les propriétaires ont laissé tout le nécessaire pour que l'équipe d'enquêteurs passe le week-end avec un garde-manger bien rempli. Quand Indigo entre dans la cuisine, un enfant couché par terre, en train de se vider de son sang, est visible un bref instant (c'est bien ici qu'Allen a été amené pour essayer de stopper l'hémorragie). Tous les personnages à l'intérieur de la cuisine observent l'apparition comme Indigo.

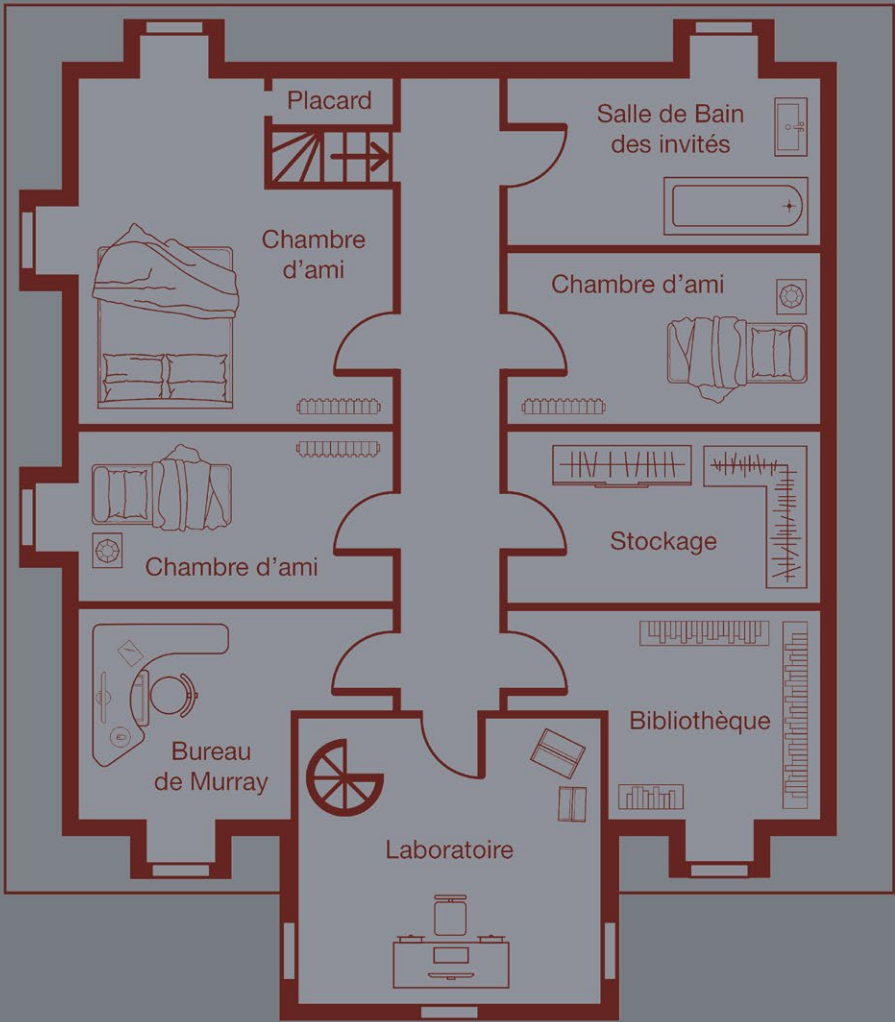
Dans la cuisine, il y a un accès au sous-sol. De même que la trappe du jardin, elle est impossible à ouvrir et elle ne bouge pas d'un millimètre. Si quelqu'un regarde la porte à l'aide d'une caméra ou d'un téléphone, elle est ouverte et fermée, simultanément. Il y a aussi une sortie vers le jardin et un escalier qui mène à l'étage (l'ancien escalier de service).

SALLE DE BAIN

La salle de bain est grande, équipée d'une douche et d'une baignoire, dans un style entre classique et moderne. Le premier personnage qui entre a une brève vision d'une salle recouverte de saletés et dont la baignoire est pleine d'un liquide étrange. Si un autre personnage est avec lui, il voit la même chose. Une fois la vision disparue, elle ne revient plus. Il s'agit d'un trucage de haute technologie (moyennant de micro-projecteurs et de capteurs presque invisibles) pour effrayer les visiteurs.

LE BUREAU DE WENDY

La dernière pièce du rez-de-chaussée est l'ancien bureau de Wendy. On y trouve un énorme bureau en bois massif richement décoré où trône une machine à écrire. Le reste du mobilier est plutôt fonctionnel : un fauteuil et des étagères qui couvrent tous les murs. Les étagères sont remplies de livres sans importance particulière et, clairement, ce ne sont pas les livres que devait avoir



2^{ème} Étage

Wendy. La machine à écrire est classique, une touche rétro dans l'espace. Le bureau est presque vide, juste quelques stylos dans un pot comme décoration. Quand les personnages essaient d'ouvrir l'un des tiroirs du bureau pour la première fois, il constate qu'ils sont fermés. Au moment où Arlie est dans la pièce, toutes et tous entendent les verrous des tiroirs se débloquent. À l'intérieur, le groupe trouve un étrange dossier, il semble intangible par moments. Malgré cela, il peut être lu. C'est une enquête de 2013 sur un politicien corrompu et corrupteur (qui, à ce jour, occupe une place importante dans le gouvernement). Le dossier est complet et avec des copies de preuves irréfutables.

R+1

VÉRANDA

Cette salle avait été reconvertie par les Murray en salle de lecture. Elle est très décorée et très peu meublée, juste un énorme fauteuil avec une petite table à côté. Les grandes fenêtres favorisent l'entrée de lumière naturelle dans le lieu. Il y a deux éléments perturbants dans la pièce :

- ◆ Si l'on regarde par les vitrages, le ciel est différent, aucune étoile ni aucun nuage n'est visible, juste un ciel noir, bleuté. Depuis le porche (ou un enregistrement), le ciel est absolument normal.
- ◆ Il y a un escalier en colimaçon qui monte à l'étage (qui mène au laboratoire du deuxième étage), mais l'accès est bloqué pour une trappe en métal cadencassé. Encore une fois, elle est impossible à forcer.

CHAMBRE DE MURRAY ET WENDY

La chambre de Wendy et Murray est très grande et richement meublée avec une salle de bain privée. Le premier personnage à entrer ressent un fort impact émotionnel, d'abord la tristesse et puis de la colère (*dans la pièce, il y a une forte empreinte des événements d'il y a dix ans, car Wendy, gravement blessée, avait été amenée ici*). Au même moment, des tâches de sang sont brièvement visibles sur le lit.

SALLE DE BAIN DE MURRAY ET WENDY

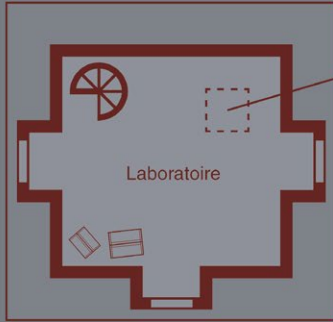
La salle de bain est très bien équipée : grande baignoire, douche hydromassante, lavabo à double vasque, etc. Le tout de très bonne qualité. Ici, le personnage qui a ressenti les émotions dans la chambre, verra des pansements et des serviettes pleines de sang qui disparaissent sitôt qu'il les aperçoit.

CHAMBRE D'ALLEN

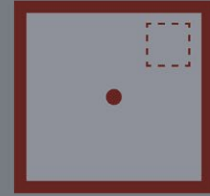
La chambre d'Allen a été clairement « infantilisée » par l'entreprise gérante et rien ne correspond à l'âge qu'avait Allen lors de sa disparition (*Indigo s'en apercevra directement, les autres devront affronter un défi passif en Discerner à niveau de difficulté Moyen*). Un trucage assez réussi fonctionne dans cette pièce : lorsqu'il y a un nombre suffisant de personnes dans la salle, le fantôme d'un enfant semble les fixer (à peine visible et assez flou pour ne pas pouvoir l'identifier) accompagné d'un hurlement d'agonie et puis tout disparaît.

SALLE DE BAIN D'ALLEN

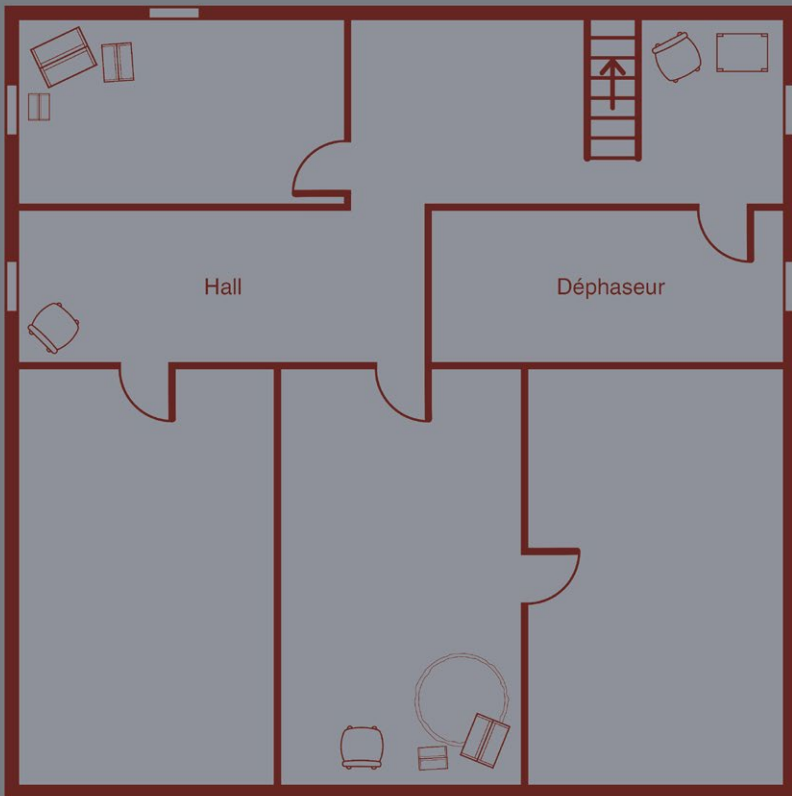
La salle de bain d'Allen est aussi bien que celle de ses parents. Le trucage de la chambre continue ici : une ombre semble pourrir et salir tout ce qu'elle touche pour après revenir à la normale, le tout accompagné d'un petit courant d'air gelé.



Soupente



Tête de la tour



Sous-sol

SALLE DE JEU

De même que la chambre d'Allen, la salle de jeu a été très « infantilisée ». La décoration a été modifiée et des jouets pour de petits enfants sont éparpillés partout (*seules Indigo ou Arlie peuvent remarquer à quel point la pièce a été modifiée*). Les illusions continuent ici et certains jouets semblent bouger tout seuls. C'est une illusion simple, mais efficace. Si l'on prend un de ces jouets en main, il n'y a aucune trace apparente du trucage.

Lorsqu'Indigo entre dans la pièce, un souvenir lointain se réveille : Indigo et Allen avaient fait une petite boîte à mode de capsule temporelle qui avait été cachée derrière une plainte. C'est facile de la retrouver une fois le souvenir vivace. Dans la petite boîte, c'est tout un pan de l'enfance d'Indigo qui revient (*la joueuse qui interprète Indigo peut choisir ce qu'il y a dedans*). En plus des souvenirs, il y a autre chose dedans. C'est une petite note, écrite par Allen, sans aucun doute possible. Le papier oscille entre un état tangible et intangible, mais il est possible de le tenir entre les mains. Il y a trois petits mots écrits : AIDE / TEMPS / VIE. Indigo se souvient que c'est un petit jeu entre lui et Allen alors qu'ils étaient enfant. C'était une sorte de devinette à trois mots sans trop de sens, mais qui leur donnait des heures de divertissement.

R+2

CHAMBRES D'AMI

Toutes les chambres d'ami ont été préparées pour permettre au groupe de passer la nuit ici. Les lits sont propres et le chauffage (électrique) est allumé. Toutes ont l'aspect d'une chambre d'hôtel standard. Toutes sont aussi équipées d'effets spéciaux qui s'activent si quelqu'un dort dans la pièce. Les trucages consistent à faire apparaître des projections fantomatiques aléatoires et rapides. Dans une des chambres, il y a un placard fermé à clef (*à la meneuse de décider si la clef est sur le trousseau*) qui contient une multitude des boîtiers électroniques qui gèrent les divers trucages.

SALLE DE BAIN INVITÉS

Cette salle de bain n'est pas aussi bien équipée que les autres, mais elle reste très correcte. Elle a été spécialement nettoyée pour la visite du groupe. Quand Angel entre dans la salle, des pleurs de femme sont audibles ; Angel reconnaît la voix d'Anna.

STOCKAGE

Cette pièce servait au stockage du matériel de laboratoire de Murray et, il n'y a plus que des étagères industrielles vides. Au milieu de la chambre, il y a une caisse en bois vide, avec le logo de l'université de Bristol (*Sloan le reconnaîtra facilement*). De même que le dossier dans le bureau de Wendy et la note d'Allen, cette caisse semble intangible par moments, mais, cette fois-ci, elle ne peut pas être empoignée ni emportée.

BIBLIOTHÈQUE

Les étagères tapissent les murs de cette pièce. Ils sont remplis de volumes de sciences, notamment en physique et, plus précisément, en physique

quantique. Ce sont des essais non publiés et des thèses de doctorat d'élèves supervisés par Murray. Certaines étagères vibrent et bougent (encore un trucage).

Parmi tous ces livres, un volume va attirer l'attention d'Angel. C'est le livre préféré d'Anna (*la joueuse peut décider quel est ce livre*). Encore une fois, le livre bascule entre deux états ; seul Angel peut le tenir. Au milieu du livre, il y a une clef qui permet d'ouvrir la trappe de l'escalier en colimaçon au premier étage.

BUREAU DE MURRAY

Dans le bureau de Murray, l'ambiance est particulière. Il n'y a qu'un grand bureau avec un ordinateur gigantesque qui prend une grande partie de la place. Les câbles surdimensionnés qui partaient du tableau électrique au rez-de-chaussée se retrouvent ici et ils entrent dans l'ordinateur même. Le reste de la pièce est sombre, par le ressenti et par l'ambiance. L'ordinateur et le bureau sont inamovibles, comme s'ils étaient fusionnés avec le sol. L'écran s'allume si quelqu'un déplace la souris. C'est impossible de rentrer dans le système d'exploitation, car il y a eu trop d'essais avec le mot de passe. C'est absolument incompréhensible que cet ordinateur soit toujours là, fonctionnel et allumé jour et nuit.

LABORATOIRE

La porte du deuxième étage est soudée au cadre, donc impossible à ouvrir. L'accès à cet endroit n'est possible que par l'escalier en colimaçon du premier étage. Une fois dedans, la pièce est obscure et tout est couvert de poussière. Toutes les fenêtres sont condamnées. Celles et ceux qui y entrent sentent leur tête devenir lourde et un son aigu perce leur ouïe. Chaque minute dans cet endroit devient rapidement insupportable. Les câbles de l'ordinateur du

bureau alimentent des dizaines d'appareils de mesure et tous fonctionnent (*Sloan peut faire un défi en Physique à difficulté Difficile pour comprendre les lectures : toutes les lectures se réfèrent à la Théorie M et à la possibilité d'inverser deux dimensions et, plus précisément, la dimension temps qui est déjà inversée avec une autre*). L'escalier continue à monter vers la tour et sa soupente.

SOUPENTE ET TOUR

La soupente de la tour est un endroit exigu et sans éclairage. Les personnages qui y accèdent ressentent leur corps se déchirer et leur esprit se battre pour rester accroché à leur chair. Sur les murs, il y a les dessins d'un étrange appareil mécanique en forme de double cône inversé (nommé dans le papier comme Déphaseur) :

Entre ces papiers suspendus, il y a des traces de sang séché, aux endroits où Murray s'appuie contre les murs dans son ascension pour activer le Déphaseur. Ici, le temps s'allonge et se rétrécit sans arrêt. C'est physiquement très dur d'y rester (*défi en Physique à niveau de difficulté croissant selon les temps passés pour ne pas perdre conscience*). Il y a une trappe ouverte qui mène à la tête de la tour. C'est ici que le « Déphaseur » a été activé. Tous les personnages qui arrivent jusqu'à la tour (même brièvement) sentent que quelque chose a changé. À partir de ce moment-là, tous les éléments qui étaient jusqu'à maintenant entre deux états, sont maintenant complètement tangibles.



LE SOUS-SOL

Quiconque étant passé par la tour est désormais capable d'accéder au sous-sol, autant par la porte de la cuisine que par la trappe à l'extérieur. Descendre au sous-sol implique de se retrouver à l'épicentre de la déformation dimensionnelle, car le dernier acte de Murray, avant de disparaître, fut de jeter le Déphaseur dans l'ancienne goulotte à charbon. C'est facile de le repérer puisque tout l'étage se désagrège, hormis l'endroit où se trouve la machine. Chaque pas vers la goulotte est un défi, toute la réalité se déforme autour d'elle : le temps change et l'espace se plie sur lui-même et se déplie. Rien ne semble réel, même les couleurs et la lumière se fusionnent en créant un effet kaléidoscopique. Le corps aussi souffre et endure les conséquences, car chaque membre semble se tordre et s'étirer (*un défi en Physique à niveau de difficulté Difficile est nécessaire pour atteindre le Déphaseur, sinon le personnage-joueur tombe inconscient*).

Une fois que quelqu'un attrape la machine, le Déphaseur, tout s'arrête d'un seul coup. Tous les personnages perdent conscience très brièvement, présents ou non au sous-sol ; qu'ils soient passés par la tour ou pas. Au réveil, tous se retrouvent dans « l'autre monde ».

LE DÉPHASEUR

Le Déphaseur est un petit objet d'une dizaine de centimètres de haut. Réalisé en acier et aluminium, il a une forme de double cône, comme dans les dessins de la tour. Son aspect extérieur est simple et lisse, mais il cache des mécanismes complexes et de l'électronique de haute technologie. Lorsque les personnages le retrouvent, les deux cônes ne sont plus alignés, celui de haut est désaligné de presque quatre-vingt-dix degrés. Il est impossible de le redresser, même en appliquant un maximum de force. Le Déphaseur est connecté à des forces fondamentales qui le rendent incassable.



LES RIVES DU TEMPS

L'activation du Déphaseur a créé un autre monde, si l'on peut l'appeler ainsi. Un monde où le temps ne devrait pas exister et les dimensions intrinsèques à la matière s'entremêlent. Un monde où aucun être vivant ne peut vivre. Cependant, le Déphaseur est allé bien plus loin que prévu dans sa conception originale. Faire venir des êtres vivants dans ce monde étrange a modifié la structure même de ce monde. Un autre temps est né pour pouvoir donner la place à la vie, car sans temps, la vie ne peut pas exister. C'est un temps différent, émotif et humain, qui est là pour et par les humains. Cette dimension temps, qui ne devrait pas exister, est inextricablement humaine. Pour cette raison, toutes les émotions ont un impact sur ce monde et chaque pas peut changer la réalité. Cette altérité est aussi reflétée dans le temps écoulé : même si, dans ce monde, on ne sent pas passer le temps de la même façon, on peut dire qu'il y a un rapport d'un à dix, donc, pour les habitants de ce monde, à peine un an s'est écoulé.

L'activation du Déphaseur a aussi eu des conséquences sur les humains eux-mêmes. Murray est devenu fou presque immédiatement après l'activation, et les délinquants, qui étaient enfermés au sous-sol, sont devenus des monstres, en perdant une grande partie de leur humanité au passage. Malgré tout, Murray a réussi son objectif et il a sauvé Wendy et Allen, car, dans ce monde, les besoins physiologiques sont bouleversés. Par exemple, on n'a plus besoin de boire ou de manger. Les blessures de Wendy et Allen se sont arrêtées net de saigner et la balle a disparu de son organisme. Anna et Éric, les coéquipiers de Murray, ne semblent pas subir d'effets indésirables. Cependant, Esperanza souffre de petites mutations : la chair de ses deux

avant-bras se mélange avec les os et la peau dans un tourbillon constant, tout en gardant la forme originelle. Elle ne souffre pas mais elle craint de se transformer en monstre comme les malfrats.

Le monde qui entoure la maison est incompréhensible pour un humain dont le cerveau essaie d'interpréter les informations au mieux, ce qui donne comme résultat une matière qui fond sous nos yeux, qui s'étire et qui devient fluide. Le ciel est complètement noir avec une seule étoile très brillante en son centre, peu importe l'angle d'où l'on regarde. La maison est l'exception à la règle, puisqu'elle est au centre de la transformation et elle conserve son apparence. Le reste semble couler, en la contournant, créant une rivière de fantaisie.

En dernier, quand un être humain arpente ce monde, il laisse une trace indélébile. La matière se rassemble pour imiter sa source originelle. C'est ainsi que les chemins empruntés pour chacune et chacun deviennent visibles : des rues qui essaient de paraître des rues ; des bâtiments qui se recomposent comme un reflet exact de l'autre côté du miroir.

Tout ceci a un impact sur le système de jeu. Concernant les émotions, la meneuse devrait adapter à la volée le monde en fonction des réactions des joueuses et de leurs personnages. Par exemple, rétrécir l'espace si elles se sentent emprisonnées, changer les couleurs des bâtiments selon leurs émotions ou mettre en évidence des éléments si elles sont rassurées. Ce ne sont qu'une petite partie des possibilités que la meneuse a de refléter la façon dont l'environnement réagit. Il est conseillé à la meneuse de bien préparer cette partie en prenant en compte les joueuses qu'elle a autour de la table et leurs interactions depuis le début du scénario.

Concernant les personnages-joueurs, les blessures sont complètement ignorées, mais c'est important que les joueuses ne soient pas au courant.

Ce n'est pas pour autant que ce monde n'est pas dangereux. La meneuse peut aussi profiter des émotions pour affecter les corps des personnages-joueurs. Comme suggestion de règle, à chaque point d'Ombre encaissé dans ce monde, une partie de leurs corps devient « fluide », comme les avant-bras d'Esperanza. La limite avant de devenir un monstre est de trois points d'Ombres, mais la décision définitive appartient à la meneuse.

Concernant le monde en soi, dans les paragraphes suivants sont décrits plusieurs « chemins » qui ont été « ouverts » par les occupants actuels. Cependant, les personnages peuvent « ouvrir » de nouvelles « routes » sans problème. Il suffit de décider de l'endroit où ils veulent aller, et les routes et les rues se matérialisent à chaque pas. Parcourir ces routes n'est pas non plus normal ; au fur et à mesure que les personnages avancent, ils perdent la notion du temps et, une fois l'objectif atteint, ils seront incapables de savoir combien de temps est passé. Il y a cinq localisations, en plus de la maison familiale, qui sont importantes pour le scénario. Les autres possibles endroits que peuvent imaginer les joueuses restent au bon vouloir de la meneuse.

LA MAISON

Tous les personnages reprennent conscience dans la maison de Pembroke, mais celle de l'autre monde. Chacun sera au même endroit que là où il est tombé inconscient (le personnage qui a attrapé le Déphaseur se réveille avec l'objet entre ses mains). Cependant, la pièce n'est plus la même ; cette fois-ci c'est la demeure des Morgan d'il y a dix ans. Tous les objets personnels sont là. À quelque chose près, il s'agit de la même maison décrite dans les chapitres précédents, mais sans les trucs. La chambre et la salle de jeu d'Allen sont les véritables, celles des souvenirs d'Indigo et qui correspondent à son âge, et le sous-sol n'a rien

d'extraordinaire. Il n'y a pas non plus de portes ou de fenêtres bloquées.

Dans la maison, il n'y a qu'Esperanza qui réagira tout de suite à la présence des personnages. Elle est très surprise de les voir là. Elle reconnaît Sloan presque tout de suite et lui demande pourquoi il est si vieux. Pour Esperanza, cela fait à peine un an. Cependant, son esprit scientifique lui fait comprendre que le temps ne s'est pas écoulé de la même façon. Elle est perturbée, mais reste sereine. À partir de là, elle raconte aux groupes tous les événements de la nuit du 13 décembre 2013 (voir chapitre *Introduction*). Si Arlie la questionne au sujet des malfrats, elle comprendra rapidement qu'ils étaient de petits délinquants très connus de la police, un couple et deux amis qui traînaient souvent ensemble, mais assez inoffensifs. Arlie avait une certaine sympathie pour eux, car la vie ne les avait guère aidés. Jamais ce groupe n'avait été arrêté par des affaires si graves, ce qui fait soupçonner à Arlie qu'ils ont été peut-être contraints d'agir ainsi (*à la meneuse de mettre en scène cet échange et la prise de conscience d'Arlie via des souvenirs et des questions-réponses*).

Puis elle continue d'expliquer comment Wendy et Allen ont été sauvés, la folie de Murray et comment les assaillants sont devenus des monstres. Il ne reste plus personne dans la maison, sauf elle. Si quelqu'un lui en demande la raison, elle finira par montrer ses avant-bras et parlera de sa peur à devenir un monstre. Elle s'arrête quelques secondes avant de continuer...

« Il y a quelques jours, après avoir été sans nouvelles d'eux depuis le jour où ils se sont échappés du sous-sol, un des monstres est réapparu. Ce monstre a enlevé Allen ; immédiatement, Wendy et Éric sont partis pour le récupérer. Anna, Murray et Esperanza sont restés au cas où un des monstres reviendrait. Mais la folie

MONSTRES ET FANTÔMES DU PASSÉ

ESPERANZA ORTEGA

de Murray empirait. Il passait ses jours à marmonner des choses incompréhensibles. Deux jours après que son fils a été enlevé, Murray a disparu. Finalement, Anna décida de ne plus attendre et de prendre les choses en main. Elle récupéra les armes qui étaient au sous-sol et partit chasser les monstres, plus déterminée que jamais.» C'est à ce moment qu'Esperanza se rend compte que les personnages ont le Déphaseur :

« C'est peut-être notre jour de chance ! Avec le Déphaseur, nous pouvons tous revenir chez nous ! Enfin ! » dit Esperanza avec les yeux pleins de larmes. « Murray est la clef. C'était le seul à savoir comment pouvoir s'échapper d'ici. C'est lui qui a dans son esprit l'algorithme capable de remettre cet appareil en route. »

Tout de même, elle n'osera pas partir de la maison et, si quelqu'un la force, elle paniquera. Esperanza répondra à toutes les questions des personnages, sauf s'ils deviennent agressifs. Si c'est le cas, elle les mettra dehors sans la moindre hésitation.

À partir de là, tout est dans les mains des personnages.

Esperanza Ortega faisait partie de l'équipe de Murray à l'université de Bristol. Elle est une physicienne comme lui, mais spécialisée dans la physique théorique. De toute l'équipe, c'est elle qui comprenait le mieux les enjeux de l'expérience. Elle considère Murray comme un génie des sciences. Timide par nature, le travail était son épanouissement. C'est la personne qui vit le plus mal son emprisonnement. Elle se languit de sa famille et de ses amis. Elle raconte tout aux personnages-joueurs dès leur arrivée. Elle panique juste en pensant aux monstres et à la possibilité d'en devenir un.

- ◆ Discerner : Novice SR 12
- ◆ Secourir : Novice SR 12
- ◆ Science (Physique) : Expert SR 15
- ◆ Santé : Légère 2 / Critique 2 / Mortelle 1

ÉRIC CASS

Éric Cass est l'ingénieur en électronique de l'équipe de Murray. Tous les appareils de mesure sont de lui ainsi que l'électronique complexe à l'intérieur du Déphaseur. Cependant, et de la même manière que ses deux autres coéquipiers, il n'a pas l'image complète et il est incapable de reproduire l'expérience. Il veut protéger la famille de Murray, parce qu'il est son ami le plus proche. De ce fait, il le perçoit comme sa propre famille. Éric parle sans arrêt et c'est encore pire dans des situations de stress, une vraie logorrhée verbale.

- ◆ Sociale : Novice SR 12
- ◆ Discerner : Novice SR 12
- ◆ Science (Ingénierie électronique) : Expert SR 15
- ◆ Santé : Légère 2 / Critique 2 / Mortelle 1

ANNA DAI

Anna Dai est l'ingénieure en mécanique du groupe de travail de l'université. C'est elle qui a conçu tous les mécanismes du Déphaseur. Même si elle a toujours apprécié son travail, l'endroit où elle se sent le mieux c'est avec Angel, dont elle est folle amoureuse. C'est la première à comprendre que ce monde réagit aux émotions des vivants et elle est convaincue qu'en mettant tout son cœur et son âme dans un objet, elle peut le faire revenir dans le monde « réel ». Allen et elle essayèrent (et réussirent sans le savoir) à envoyer quelque chose, un livre pour elle, une note pour lui. Courageuse et audacieuse, elle décide de prendre le contrôle de sa situation.

- ◆ Physique: Expert SR 15
- ◆ Discerner: Novice SR 12
- ◆ Science (Ingénierie mécanique): Expert SR 15
- ◆ Santé: Légère 2 / Critique 2 / Mortelle 1

WENDY MORGAN

Wendy Morgan est une femme intelligente et avec une capacité d'analyse hors pair. Toujours à la recherche de la liberté, la sienne et celle des autres, elle est aussi à la recherche de la justice. Elle signe tous ses articles du pseudonyme Emma Goldman, une féministe anarchiste qu'elle admire profondément. Signer avec un pseudonyme est une façon de séparer sa vie privée de son travail. Sa famille est sa liberté. Elle s'en veut terriblement pour les événements. Encore plus, en voyant son compagnon perdre la raison.

- ◆ Sociale: Expert SR 16
- ◆ Subterfuge: Expert SR 16
- ◆ Discerner: Novice SR 13
- ◆ Métier (Journaliste): Maître SR 19
- ◆ Santé: Légère 2 / Critique 2 / Mortelle 1

MURRAY MORGAN

Murray devait sauver sa famille. Murray devait le faire, tout simplement. Son esprit scientifique et sa santé mentale éclatèrent en morceaux quand il vit Allen et Wendy tomber sous les balles. Maintenant, seule la vengeance compte. Contrôler, faire souffrir et détruire les coupables, coûte que coûte. Son cerveau ne reconnaît plus rien, Murray n'est plus conscient depuis qu'il est dans ce monde. Seuls ses instincts le guident, comme un animal enragé. Sa colère est tellement ancrée en lui qu'il est devenu très puissant, une créature affamée de temps.

- ◆ Sociale: Expert SR 16
- ◆ Discerner: Novice SR 13
- ◆ Secourir: Novice SR 13
- ◆ Science (Physique): Maître SR 19
- ◆ Combat (Corps à Corps): Novice SR 13
- ◆ Absorber le temps: Maître SR 19
- ◆ Protection: +2 pour chaque monstre absorbé
- ◆ Santé: Légère 2 / Importante 2 / Grave 2 / Critique 2 / Mortelle 1

LES MONSTRES

Les quatre malfrats se sont transformés en d'énormes monstres, en partie à cause de leur culpabilité, en partie à cause de la haine projetée par Murray. Avant de devenir des monstres, ils étaient Olivia, John, Noah et Léo. Olivia et John avaient un enfant ensemble et, avec Noah et Léo, ils étaient un groupe d'amis depuis le collège. Ils n'avaient jamais apprécié l'école et tous, chacun à sa façon, avaient été délaissés par leurs familles. Ils faisaient de petits larcins à gauche et à droite, en se gardant bien de ne pas dépasser certaines limites, juste assez pour ne pas croupir trop longtemps en prison au cas où ils se fassent attraper. Un jour, ils ont été pris en flagrant délit, non pas par la police, mais par quelqu'un de bien plus dangereux. Pour sauver leur peau, ils ont été contraints d'exécuter l'assaut de la maison des Morgan. Ils devaient juste entrer, faire peur à la famille et partir. Mais rien ne se passa comme prévu.

Maintenant, il ne reste presque rien des esprits d'Olivia, John, Noah et Léo. Leurs corps sont devenus colossaux, comme s'ils avaient été étirés. Leur peau est un miroir et ils ont perdu tous traits humains sur leurs visages. Cependant, cet aspect grotesque abrite une conscience devenue presque enfantine. De manière instinctive, ils cherchent à récupérer leurs anciennes vies, à récupérer leur humanité. Ces monstres n'attaquent jamais. Ils sont curieux et sont attirés par les personnages-joueurs, car ils représentent ce qu'ils ont perdu. Ils agissent comme des animaux peureux.

Le monstre anciennement Olivia a capturé Allen pour recréer son ancien foyer. L'esprit du monstre, fait de bribes d'Olivia, veut récupérer son enfant et il croit qu'il s'agit d'Allen.

- ◆ Discerner : Expert SR 18
- ◆ Combat (Corps à Corps) : Expert SR 18
- ◆ Protection : 2
- ◆ Santé : Légère 2 / Importante 2 / Grave 2 / Critique 2 / Mortelle 1

LE PONT SUSPENDU DE CLIFTON

Le pont suspendu de Bristol a été témoin de la première rencontre entre Murray et l'un des monstres (Noah). Au milieu du pont, une sphère de quelques mètres de diamètre a perdu toute couleur; tout est en noir et blanc. Au centre se trouve ce qui semble être un cadavre disproportionné. Une créature aux longs membres et aux traits du visage presque estompés. Elle semble avoir été desséchée et son rictus transmet la peur de ses derniers instants de vie.





SOUTHMEAD HOSPITAL

Quand un ou plusieurs personnages arrivent à l'accueil, ils se sentent observés par quelqu'un ou quelque chose. Un monstre (Léo) se cache dans l'immensité de cet hôpital. Il est curieux et il se sent attiré par nos protagonistes. Il les suivra aussi longtemps qu'ils seront dans le bâtiment (*un défi passif en Discerner à niveau de difficulté Moyen est nécessaire pour localiser la créature*). S'ils décident de l'approcher, il s'approchera aussi. À aucun moment, il n'attaquera et, si les personnages le font, il fuit et se cache à nouveau.

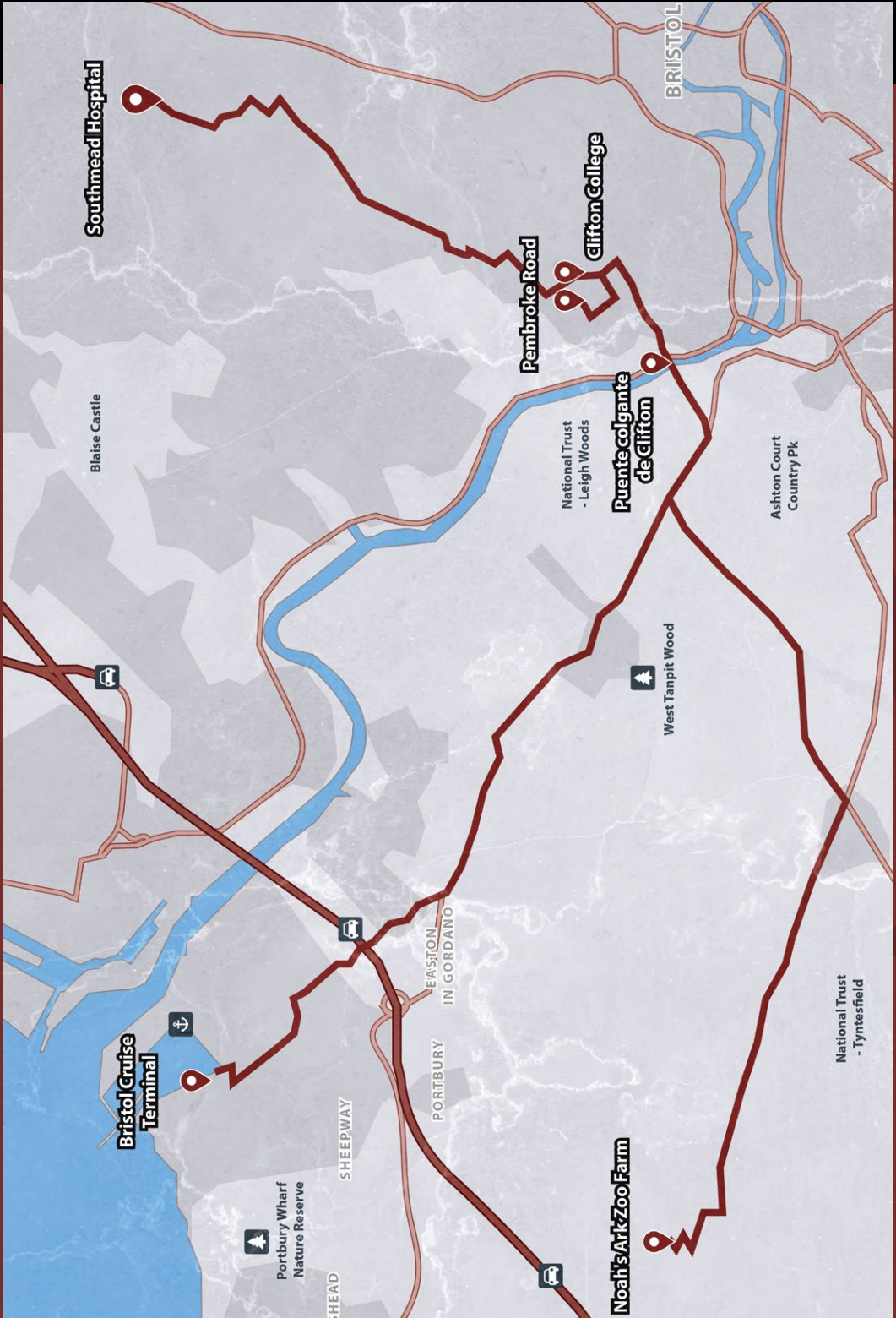
Au moment où le monstre est avec nos protagonistes, quelqu'un sort d'un des couloirs et commence à tirer contre lui. C'est Anna Dai et elle n'a pas vu que le monstre était avec quelqu'un. Anna continue la chasse, même si elle voit qu'il était avec un groupe de personnes inconnues...

Sauf si elle voit Angel! Le temps s'arrête pour les deux personnages. Anna a changé depuis qu'elle est dans ce monde, elle est plus agressive et elle s'est endurcie. Cependant, la présence d'Angel changera tout. C'est le moment des retrouvailles.

Si Angel n'est pas dans l'hôpital, Anna ne semble pas trop intéressée par les personnages, mais elle s'arrête pour parler avec eux si la créature lui échappe. Elle voudra repartir tout de suite, sauf si quelqu'un lui parle du Déphaseur ou d'Angel. Si tel est le cas, son attitude change brusquement. Elle n'avait plus d'espoir de revoir un jour Angel, mais maintenant l'espoir renaît.







Comme expliqué dans le chapitre **Les Rives du temps**, quand un être humain emprunte une voie dans cette dimension, la voie reste ouverte. Depuis la maison de Pembroke, cinq chemins ont été « ouverts », qui mènent à des destinations précises. Les personnages-joueurs peuvent y aller sans aucune restriction et dans l'ordre souhaité. Bien entendu, les personnages peuvent ouvrir d'autres voies, même si, forcément, aucun autre être humain n'y sera. Ces nouvelles voies restent complètement à la charge de la meneuse.

CLIFTON COLLEGE

Très proche de la maison se trouve le Clifton College. L'intérieur est complètement réorganisé et, d'une étrange façon, il ressemble à un petit appartement, mais d'une taille bien plus grande. C'est ici que les monstres essaient de construire leur foyer. Il n'y a pas de trace d'Allen. Le monstre anciennement connu comme John est à l'intérieur, mais il ne se laissera pas voir, sauf si quelqu'un commence à détruire son travail. Il apparaîtra très bouleversé et fera un cri déchirant (qui peut être interprété comme une menace). Ensuite, il se mettra à tout reconstruire en ignorant les personnages. Si quelqu'un l'agresse, le monstre se défendra, mais il n'ira jamais très loin. Parfois il s'arrête, comme si un souvenir venait d'éclorre et le réveillait.



NOAH'S ARK ZOO FARM

Ce zoo est vide, il ne reste que les enclos des animaux sans rien à l'intérieur. Toutefois, dans les anciens bâtiments du centre, une étonnante salle de jeu a été reconstruite (de la même manière que dans le Bristol College). C'est ici que les monstres voulaient amener Allen, un souvenir d'Olivia et John avec leur propre enfant. La version monstrueuse de John est présente en ces lieux (même si quelqu'un l'a croisée avant). Il agit de la même manière que décrite au Bristol College.

Murray arrive peu de temps après les personnages. Si personne ne l'arrête, il attaque le monstre avec une facilité ahurissante et, devant les yeux ébahis des présents, il absorbe John sans pitié. Le corps de Murray pulse avec les lieux, ses yeux

deviennent des globes noirs et tout autour de lui s'efface petit à petit jusqu'à en devenir un lieu en blanc et noir. Murray ne répondra à aucune demande ou injonction des personnages, et il essaiera de les assommer s'ils se mettent entre lui et la créature (*en matière de système de jeu, comme déjà dit, les personnages-joueurs ne peuvent pas être blessés, mais si Murray réussit un défi de combat, il assomme directement le personnage-joueur pendant quelques minutes, car sa force est surnaturelle*). Si quelqu'un interrompt Murray en parlant de son fils Allen, une bribe d'humanité s'éveille et il partira des lieux en l'état (*défi en Sociale à niveau de difficulté Difficile, modifiable selon le discours du personnage-joueur*).

Si les personnages ne passent pas par là avant le port, on considère que Murray a absorbé John.

LE PORT DE BRISTOL

Beaucoup des conteneurs vides occupent le port de Bristol et un énorme bateau de croisière est amarré au port. Entre les conteneurs, les personnages trouvent Wendy et Éric. Ils sont surpris de voir d'autres personnes. Éric reconnaît Sloan, et Wendy reconnaît Indigo. Même s'ils ont beaucoup des questions, ils sont là parce qu'ils croient qu'Allen est quelque part dans le port : ils ont suivi le monstre qui l'avait enlevé. Ce qui ne tarde pas à être validé. Le monstre, Olivia, est le plus grand de tous les monstres ; elle sort du bateau avec Allen dans ses bras. Il crie et pleure. Sans hésiter, le monstre Olivia avance vers le groupe et dépose Allen par terre avec beaucoup de soin. Le monstre regarde le groupe et il fait des gestes pour demander de l'aide. Il s'écarte pour que le groupe puisse s'approcher sans peur. Allen est inconscient. Avec un examen rapide, les personnages comprennent qu'Allen est mourant. C'est à ce moment que Murray apparaît et essaie de chasser le monstre. Si John n'a pas été absorbé, il apparaît lui aussi pour défendre Olivia.

C'est ici que se déroule la fin du scénario. Toutes les cartes sont sur la table, c'est le moment d'agir.

CONCLUSION

Pour sauver Allen, les personnages doivent activer le Déphaseur. Pour cela, ils ont besoin de l'algorithme qui est dans la tête de Murray. Il y a autant de façons de s'y prendre que de groupes de personnages. La force sera totalement inefficace contre lui, seuls les mots peuvent l'atteindre. Si Murray a déjà été interpellé par quelqu'un au zoo, il sera plus réceptif. Wendy et Éric agiront dans ce sens si les personnages les convainquent que les monstres ne sont pas méchants. Murray

est perdu dans sa folie, et ses pouvoirs le rendent très puissant.

La résolution de la scène avec Murray peut être complexe. Pour le faire réagir il faudra un ou plusieurs défis en Sociale. La difficulté dépend des arguments que les joueurs utilisent et de l'intervention de Wendy ; dans le meilleur des cas, le niveau de difficulté sera Moyen. Il est important de calibrer l'impact émotionnel de la situation, avec Allen mourant, avec Wendy qui va peut-être affronter son mari, avec les monstres qui veulent protéger Allen, avec Éric et Anna qui prennent parti pour les uns ou les autres et les personnages-joueurs qui doivent réagir à tout cela. Ne pas oublier de faire changer l'environnement en fonction des émotions qu'ils sont en train de vivre, créant une tornade qui change tout à une vitesse folle.

Il y a deux issues possibles :

◆ Si personne ne s'interpose pour arrêter Murray ou si personne n'arrive à le faire réagir, il absorbe facilement les monstres et il devient tout puissant. Il repère le Déphaseur et le détruit sans que personne ne puisse s'y opposer. Murray mutera encore pour devenir un monstre, bien plus puissant, bien plus vicieux et sans âme. Ce monde est maintenant son royaume et lui est un dieu. Il finira par ignorer tous les personnages présents, y compris Allen et Wendy, et il partira. Il n'y a plus de moyen de partir de ce monde. Allen ne se réveillera plus jamais, bien que son corps ne soit pas corrompu. Tout reste enfermé ici pour l'éternité.

Si les joueuses le souhaitent, la meneuse peut laisser le dernier mot avec une petite description de ceux que deviennent leurs personnages dans ce monde inhospitalier et solitaire.

◆ Si quelqu'un réussit à faire réagir Murray, il devient sa cible. Murray attrape le personnage et il dit une seule phrase : « Promets-moi que

tu feras le nécessaire pour ma famille.» Sans attendre une réponse, il prend le personnage par la tête et commence à hurler. La victime sent un flux de connaissances se déverser dans son esprit, y compris l'algorithme pour activer le Déphaseur. Le personnage comprend qu'Allen est la source d'énergie de l'appareil, mais il ne sait pas trop comment l'utiliser. Après cela, Murray s'écarte et tombe à genoux. Son esprit a retrouvé la raison. Avec ses yeux pleins de larmes, il regarde Allen et puis Wendy. Il dit juste : «Excuse-moi» et il se désagrège en poussière d'étoiles.

Si le personnage réceptacle des connaissances de Murray touche le Déphaseur, celui-ci s'active : le cône qui était en biais se redresse petit à petit, mais pas complètement. Simultanément, Allen commence à avoir des convulsions. Sa mort approche, il faut agir vite. Pour cela, il faut toucher en même temps le Déphaseur et Allen. Une bulle de réalité se forme autour d'Allen et du personnage. Cette bulle ne peut être traversée que par les personnages, personnes d'autres, ni Wendy, ni Éric, ni Anna. Chaque personnage doit décider de rester ou de partir, mais un au moins doit partir pour sauver Allen. C'est la décision finale :

- Rester signifie vivre pour toujours dans ce monde. Petit à petit, ils apprendront à le manipuler et à interagir avec l'autre côté, mais ils y sont enfermés pour toujours. Wendy et Éric disparaîtront peu après sans laisser aucune trace (*pour Anna, tout dépend de la meneuse : si Angel reste, peut-être qu'elle aussi*).
- Partir permet de sauver Allen. Le Déphaseur récupère sa forme originelle, avec les deux cônes l'un en face de l'autre. Tout autour de la bulle s'estompe et s'efface. Les vies de chacune et chacun

se rembobinent... Tout redémarre le 13 décembre de 2013, mais personne n'a interrompu le dîner. Le lendemain, Murray a disparu. Tous se souviennent de ce qui s'est passé. Les années passent, chacun vit sa nouvelle vie (*c'est ici que la meneuse demande aux joueuses comment elles imaginent ces années*). Le 13 décembre de 2023, tous se retrouvent pour commémorer ensemble et pour ne pas oublier. Ce soir, tous regarderont vers le ciel et ils verront un ciel complètement noir avec une seule étoile très brillante en son centre...



NOM _____

ORIGINE _____

PRONOM _____

AUTRES DÉTAILS _____



LA MAISON SUR LA RIVE

POINTS DE RÉCIT

DÉTERMINATION

■■■ OMBRE

OMBRE PERMANENTE

APLOMB

■■■ OMBRE

OMBRE PERMANENTE

CRÉATIVITÉ

■■■ OMBRE

OMBRE PERMANENTE

COMPÉTENCES

N E M

PHYSIQUE

■ ■ ■

SUBTERFUGE

■ ■ ■

SOCIALE

■ ■ ■

DISCERNER

■ ■ ■

SECOURIR

■ ■ ■

COMBAT

■ ■ ■

MÉTIER/ARTISANAT

■ ■ ■

INGÉNIERIE

■ ■ ■

SCIENCE

■ ■ ■

CULTURE

■ ■ ■

INVENTAIRE

BLESSURES

ÉTAT

LÉGÈRES



IMPORTANTE



GRAVE



CRITIQUE



MORTELLE

