

# Élémentaire ! - fiche du meneur

(Cette fiche est spécifique à ce murder. Si vous êtes meneur débutant et cherchez des conseils généraux ou avez du mal à cerner le concept de murder, vous êtes invité à chercher une autre ressource en complément.)

Warning : tout dans cette fiche, même ce simple en-tête, est susceptible d'être divulguant.

Élémentaire est un murder pour 7 joueurs durant 5h environ (compressible à 4h), imaginé, réalisé et rédigé par Nicolas Fabiano (bonjour !). Il est axé sur l'obtention d'indices souvent peu explicites et sur leur mise en cohérence pour comprendre ce qui s'est passé. L'aventure suit un scénario, où les joueurs sont guidés par un personnage incarné par le meneur et explorent différents lieux pour récolter des indices avant de prendre une décision finale.

Il se veut accessible, au sens où les joueurs sont loin d'être noyés par de longues fiches à lire et sont guidés pour être indispensables même s'ils ne prennent pas d'initiative. Le meneur doit quant à lui s'être bien préparé puisqu'il incarnera un personnage qui doit être capable d'interagir avec les personnages et de répondre à leurs questions sans révéler par erreur d'information sensible.

## Avant le jeu

Pour attribuer les rôles, vous pouvez partager la fiche de présentation générale, et demander à chacun de quel élément il se sent le plus proche, s'il préfère jouer maître ou apprenti et à quel point cela le dérange de jouer un personnage du genre opposé (si c'est pertinent). Avec éventuellement quelques questions additionnelles sur les attentes générales du joueur ou votre connaissance de chacun si votre groupe est déjà formé, vous aurez de quoi facilement choisir sans trop en révéler.

Procurez-vous une soixantaine de protège-cartes. Glissez dedans :

- Les fiches de pouvoir des personnages, à distribuer au début de la partie et à conserver secrètes. L'une de ces fiches est à rendre public et sert d'indication sur la puissance à espérer d'un maître ou d'un apprenti typique.
- Les indices (mettez tous les niveaux d'indices pour une même action dans un même protège-carte)
- Les messages privés, ainsi que les faux messages « laudem ipsum »

Imprimez le plan.

Imprimez les 8 cartons d'identité publics (à plastifier ou cartonner si possible).

Récupérez des petits jetons quelconques, qui figureront les points de pouvoir. Distribuez-en 2 aux apprentis et 1 aux maîtres, pour des raisons qui seront rapidement expliquées dans le scénario. Cette distribution est secrète, et Luther en reçoit en réalité 2 (cela ne lui est pas expliqué, mais il pourra deviner que c'est parce qu'il est à l'origine du sortilège qui les maintient dans le plan astral, sa magie est donc mieux alimentée).

Prévoyez quelques dés, dont un à 20 faces (ou au moins 12) et un à 4 faces.

Vous aurez enfin besoin de matérialiser :

- Le Livre (un livre, si possible d'aspect désuet)
- La Torche (par exemple une lampe-torche)
- La Boule de glace (une boule blanche ou transparente)
- L'Urne funéraire de Master (un récipient d'aspect désuet ou tribal ou autre)
- Deux gros diamants (le plus difficile à trouver, au pire des bougies blanches peuvent faire l'affaire)

Prévoir, en plus des 5h de jeu, une demi-heure préalable pour expliquer les mécaniques générales (ne pas oublier le tgem, cf acte 1) et répondre en privé aux questions spécifiques des joueurs sur leur personnage, si vous ne l'avez pas fait en amont.

En revanche, le débriefing est inclus dans les 5h, car il est d'autant plus court que la discussion finale a été longue.

Cette durée est donnée à titre indicatif, quoi qu'assez fiable.

## Organisation pratique

Ce murder a originellement été créé pour être joué de manière statique autour d'une table. A l'exception de la phase dans la chambre d'Eole, les joueurs sont toujours réunis à 7. Pour transmettre les résultats des actions, le meneur prend les joueurs à part un par un.

Néanmoins, beaucoup de joueurs préfèrent avoir l'opportunité de discuter en privée. Si l'espace et le temps le permettent, il est donc recommandé de laisser des phases de « discussion libre » comme indiqué par la suite, occupant selon la dynamique des joueurs entre le quart et la moitié du jeu. Cela nécessite d'avoir typiquement 2 petits espaces assez isolés de la zone principale, et fait durer le jeu 5h au lieu de 4h (les phases de discussion commune sont en contrepartie raccourcies). Il est recommandé au meneur de ne pas laisser ces phases trop traîner en longueur, surtout au début ou s'il sent que rien n'avance.

Le meneur aura parfois des messages à transmettre à des joueurs. Ces messages sont sous la forme de petits papiers. Ils n'existent pas dans le RP, les autres joueurs ne sont donc pas censés en tenir compte. Pour les aider à les ignorer, il est recommandé de brouiller les piste en distribuant en même temps de faux messages « lauren ipsum » à d'autres joueurs comme indiqué par la suite (dans ce cas, le mentionner à l'avance).

## Mécanique d'indices

(A expliquer avant le début de la partie pour éviter de casser le rythme)

Les joueurs se retrouvent dans un lieu, avec diverses possibilités d'action (typiquement une de plus que de joueurs). Chaque action peut être effectuée par au plus un joueur, ils se répartissent à leur convenance (voir « Trancher les litiges »).

Chaque action est reliée à un élément (par exemple, l'air pour repérer des objets cachés), sans que ce dernier soit révélé au joueur (en fait c'est parfois plus compliqué pour mieux coller au RP). Le résultat obtenu dépend du score dans cet élément (les paliers vont de 2 à 6). En pratique, parmi les cartes dans le protège-carte, mettez la bonne devant les autres.

En plus du score de base, le joueur lance un dé à 4 faces et, après avoir vu le résultat, peut dépenser un point de pouvoir pour obtenir un +2 (ou plusieurs d'un coup).

Le joueur ne sait pas le score obtenu, ni l'élément demandé, ni s'il a eu l'information maximale, bref il a seulement l'information comme il l'aurait dans le RP.

Un certain nombre d'action ne donnent aucune information utile. Mais un certain nombre ont l'air de ne rien donner d'utile alors que si, ou ont l'air de ne donner qu'une information mais en donnent plusieurs, alors vigilance !

Sur cette fiche, la notation \*/3/5 (par exemple) correspond au fait que le premier palier est à 3 et le second à 5. L'élément est donné, il s'agit parfois de la moyenne de plusieurs éléments qui entrent tous en jeu (dans ce cas, arrondir à l'inférieur).

Lorsqu'il n'y a aucun palier (noté \*), des lauren ipsum sont tout de même glissés derrière pour ne

rien révéler au joueur.

Les indices sous forme de fiches ont deux avantages : d'une part, ils servent de support sur lequel il est impossible de se tromper pour un meneur plutôt novice, et d'autre part il permettent que le joueur passe d'abord à côté d'un élément qui a l'air mineur et, plus tard, s'en rende compte.

Néanmoins, ils sont moins flexibles, et moins vivants. Il est donc tout à fait possible de, plutôt que les donner, d'y jeter un œil pour savoir le niveau d'information à donner et décrire au joueur ce qu'il trouve.

Dans les deux cas, le joueur voudra parfois faire des actions spécifiques et imprévues, auquel cas vous devrez improviser. Par exemple, lors de l'action méditation, un joueur a souhaité méditer sur Master : je lui ai alors expliqué qu'il sentait sa présence d'une manière assez inexplicable, et que cela le remplissait d'énergie, lui accordant 1 point de pouvoir supplémentaire.

## Trancher les litiges

La Ligue dispose d'un système de vote ancestral : seuls les maîtres ont une voix. En cas de litige, un vote peut être demandé à peu près n'importe quand sur à peu près n'importe quoi (en tant que personnage-meneur, vous aurez un peu un rôle d'arbitre qui lancera les votes, même si les joueurs doivent le sentir au minimum).

Expliquez-le avant de commencer, les joueurs se diront que 3 maîtres permet d'éviter les égalités... jusqu'à ce qu'Eole arrive. Expliquez alors que le plus âgé (en l'occurrence vous-même) tranche les égalités et que, pour voter, vous suivrez généralement l'avis des apprentis, même si votre personnalité propre pourra parfois vous faire voter autre chose. En réalité, vous suivrez essentiellement l'avis d'Efira, sauf si ce qu'elle veut est trop en désaccord avec vos convictions profondes (ou que le choix ferait capoter l'aventure, mais cela arrive très rarement).

En réalité, aucune entité supérieure ne contraint réellement la Ligue à suivre ce mode de scrutin, mais si les joueurs vous embêtent trop avec ça (ou avec une autre chose du même ordre) inventez une histoire de sortilège ancestral.

Pour l'anecdote, la raison pour laquelle ce système extrêmement inadapté est encore en place est que le maître de la terre est toujours opposé à un changement aussi fondamental par principe, le maître de l'eau l'est car le maître du feu est presque toujours le plus jeune des quatre (car le poste est obtenu en vainquant son prédécesseur en combat singulier), et lorsque le maître de l'air se trouve être le plus vieux la situation lui convient très bien.

Actuellement, après Eole et ses 35734 jours soit presque 98 ans, les plus vieux sont Océane avec 71 ans, puis Luther avec 51 ans, tandis qu'Ignacius n'a que 32 ans.

Néanmoins, ce système n'est efficace que dans le cas où il faut trancher entre deux options. Pour les choix plus complexes, posez quelques dés sur la table en disant aux joueurs de ne pas hésiter à les utiliser. S'ils le font, lancez les dés vous même en leur cachant le résultat (« tout meneur qui se respecte garde un contrôle absolu de la RNG »), et trichez pour qu'il soit favorable à Alizée.

Par ailleurs, si les joueurs commencent à proposer des modifications structurelles de la Ligue (typiquement un droit de vote pour les apprentis), rappelez-leur que ce n'est absolument pas le propos pour l'instant, les personnages s'en occuperont plus tard.

## Plan de la Ligue

(Lore à expliquer avant, ou pendant la partie par Eole, ou jamais, à la convenance du meneur)

La Ligue a été conçue de manière aussi équitable que possible entre les éléments. On note en particulier la symétrie absolue entre l'eau et le feu, sans quoi l'un des deux (voire les deux) se serait senti lésé. En revanche, la Bibliothèque est plus grande car, contrairement aux autres zones qui sont réservées à leur élément (techniquement, rien n'empêche les autres d'y pénétrer, mais il n'y a pas grand intérêt), tout un chacun est susceptible de venir y consulter des ouvrages.

Seuls la Boule de glace et la Torche sont représentés sur le plan car ce sont les artefacts possédant une place fixe. Le Livre est quant à lui régulièrement entre les mains d'Eole et stocké dans un étagère quelconque, et l'Urne a peut-être un emplacement dédié actuellement mais la Caverne a tendance à voir ses délimitations évoluer avec le temps, car il est facile pour un maître de la terre de changer de simples murs en terre de place. (D'où d'ailleurs sa résistance insuffisante, qui a facilité l'effondrement)

Les appartements sont pour chaque élément délimités entre un espace pour l'apprenti (adjacent à la salle commune) et un pour le maître (plus grand, bien sûr). L'air et le feu profitent du puits de lumière et l'eau de la vue sur le Lac, tandis que la terre est très bien enfermée.

Globalement, l'extérieur est tout à fait indifférent au scénario. La Ligue est plutôt isolée, ou en tout cas assez pour que personne ne se soit encore rendu compte de ce qui s'est passé. Le monde est organisé en petites communautés de l'ordre de villages, la magie fait que les infrastructures sont faciles à réaliser donc même si la Ligue est ce qui s'approche le plus d'une autorité centrale elle ne fait pas grand-chose.

## Les personnages

Cette section décrit très brièvement les personnages, et donne des informations complémentaires aux fiches qu'il est utile de lire en parallèle.

L'apprentie de l'air est Alizée. Son secret est sa chance exceptionnelle.

Est n'est qu'à peine reliée à l'intrigue principale, et son secret n'est pas un réel danger pour les autres. Elle devrait donc être plutôt laissée tranquille et investiguer à fond. Néanmoins, si Eole vient à apprendre son secret, il réalise immédiatement le potentiel à l'exploiter avec le Livre et l'histoire risque de très mal se terminer pour elle, enfermée à tourner les pages à la demande.

L'apprentie de l'eau est Coralyne. Son secret est sa maîtrise de l'éther, et le fait que c'est l'assassin. Le fait que l'assassin maîtrise l'éther est en général assez facile à trouver, du fait du message d'Eole et au besoin de sa confiance à Efira (voir description d'Eole).

Néanmoins, le fait que Coralyne est l'assassin est plus difficile, les indices étant l'absence de magie de son étang, sa résistance au feu, et le fait que l'arme du crime est reliée à la glace.

Concernant sa fiche de pouvoir, elle est arrivée dans la Ligue à 1/1/1/1, et s'est imprégné d'eau au contact d'Océane, de feu car c'est l'élément dominant et plus récemment d'air en tuant Eole.

L'apprentie du feu est Efira. Son secret est la manipulation de philtres d'amour et de roses.

C'est le personnage le plus diabolique, bien plus que l'assassin qui a agit sans volonté profonde de nuire. Si son secret est découvert, il y a fort à parier qu'elle ne soit pas ramenée.

L'apprenti de la Terre est Peter. Ses secrets sont sa relation avec Efira et son soutien de Luther dans son entreprise louche.

C'est un peu le personnage piège, qui n'a pas de secret propre : les joueurs pourront se dire qu'il en a forcément un, donc que c'est l'assassin. C'est aussi un très bon vecteur de secrets lors des phases de discussion libre.

Le maître de l'air est Eole. C'est un personnage incarné par le meneur.

Il avait 10 en air, mais n'a actuellement que 8 car une partie s'est faite absorber lors de sa mort par Coralyne. Néanmoins, il n'en parle a priori à personne car il est assez imbus de lui-même. Néanmoins, vous pouvez si vous voulez aiguiller les joueurs lâcher vers la fin de la partie cette information à Efira en privée (en disant que c'est probablement à cause de l'éther d'une manière ou d'une autre), ce qui aura pour double effet de renforcer la piste de l'éther et d'impliquer Efira en la faisant passer du temps avec vous.

Pour ce qui est du degré d'ascendant d'Efira sur lui, à vous de décider. S'il est clair qu'il ne la dénoncerez jamais ni n'entreprendra jamais rien contre elle, et ira jusqu'à lui rapporter ce que d'autres personnages lui confieraient imprudemment, certains cas sont plus complexes. En particulier, lors des votes finaux, Eole serait plutôt du genre à ne pas condamner sans preuve tangible, tandis qu'Efira cherche à faire le grand ménage...

Si elle parvient à vous ramener des roses au cours du scénario (en passant par le jardin de la terre, vous pouvez éventuellement le lui autoriser si elle est dans le jardin du feu ou de l'eau s'il lui reste au moins un point de pouvoir, en échange de moins d'informations), son contrôle deviendra à peu près total.

La maîtresse de l'eau est Océane. Son secret est son penchant pour le feu.

Elle est la responsable de la mort de l'ensemble de la Ligue, mais on peut pas vraiment lui en vouloir. Le pire qu'elle a à craindre est de perdre son poste. En revanche, elle risque d'être prise pour une maîtresse de l'éther, auquel cas elle ferait mieux de révéler la vérité.

Concernant son reflux de puissance, il est en partie expliqué par la proximité de Coralyne.

Le maître du feu est Ignacius. Il n'a pas réellement de secret, mais est paranoïaque.

C'est la principale force instigatrice. Il faut choisir un joueur qui n'hésitera pas à y aller frontalement pour qu'un maximum d'informations soient rendues publiques.

Néanmoins, Efira a intérêt à ce qu'il disparaisse, et donc par affinité c'est aussi le cas d'Eole et Peter, Océane cherche naturellement à lui nuire, et Coralyne serait ravie de trouver un autre suspect. Ainsi, plus de la moitié de la Ligue voudrait lui faire porter le chapeau, il risque donc (même si cela arrive rarement en pratique) de ne pas être ramené alors qu'il n'a absolument rien fait !

Le maître de la terre est Luther. Son secret est son intention de ramener Master à la vie.

Il n'est pas fondamentalement opposé au reste de la Ligue, car il est convaincu d'agir pour le plus grand bien. Néanmoins, si son secret est découvert, il sera extrêmement mal vu, d'autant que sa puissance globale assez important peut faire peur, il risque donc de ne pas être ramené.

# Résumé de l'intrigue

Efira a pour ambition de prendre le contrôle de la Ligue. Elle a pour cela soumis Eole à un sortilège d'amour, et l'a persuadé de faire des recherches sur l'éther pour tenter de le maîtriser. Coralyne, qui se trouve le maîtriser naturellement, a cru qu'Eole soupçonnait quelque-chose, et l'a donc tué avec une tête de stalagmite.

Océane a tout de suite soupçonné Ignacius d'être responsable, et a donc tenté la nuit suivante de lui soustraire la Torche. Mais Ignacius, méfiant, guettait ; il s'est ensuivi un court duel menant, du fait d'une large surabondance de feu, à l'explosion de cette partie de la Ligue : la Bibliothèque, protégée par des rituels spécifiques, a été préservée, mais la Caverne et les appartements se sont effondrés.

L'histoire aurait dû s'arrêter là, mais Luther avait emmagasiné une grande quantité d'énergie nécrotique dans son cimetière souterrain, ce qui a spontanément ramené le groupe au complet dans le plan astral.

Au début du scénario, les personnages se réveillent, déboussolés, dans le cimetière de Luther. Eole les rejoint rapidement, les éclaire, et les envoie chercher le Livre dans la Bibliothèque. Il découvre alors un rituel de rappel à la vie nécessitant 4 artefacts, il les envoie donc chercher les 3 autres. Le passage par la zone de l'eau se déroule bien, mais ils découvrent que la Forge est dévastée, et que la Caverne est donc effondrée. Heureusement, Luther aura d'ici là fait sortir de sa manche l'Urne funéraire. Les personnages profitent d'un dernier voyage pour explorer les jardins et la chambre d'Eole. Enfin, un ultime débat permet de savoir qui sera effectivement ramené à la vie, et le rituel achève le scénario.

## Acte 1 : Que se passe-t-il ? (aka WTF?)

(Le découpage en actes et scènes est destiné au meneur, et n'a pas vocation à être explicité aux joueurs)

Dites aux joueurs de continuer ce qu'ils étaient en train de faire, comme indiqué sur leurs fiches personnelles.

Laissez-les patager, et une fois qu'ils se sont à peu près rendus compte que personne ne sait ce qu'il fait là, faites arriver Eole (prenez le carton associé, et dites une phrase type « j'ai mal à la tête »).

Une fois qu'ils ont expliqué la situation (et vous ont assailli de questions), avancez l'hypothèse qui vous vient tout de suite à l'esprit, pour expliquer à la fois que vous soyez présent alors que vous êtes mort, l'ambiance général, le trou de mémoire et la perte des pouvoirs. Tout le monde est mort, et vous êtes dans le plan astral, qui est une copie assez conforme de la réalité naturelle. Néanmoins, les êtres vivants sont variablement affectés, et l'atmosphère est globalement plus imprégnée de magie.

La mort a pour conséquence que tout le monde a oublié les 12h précédant l'instant funeste, d'où les trous de mémoire, et que personne ne peut utiliser ses pouvoirs de manière active (le concept de magie « active » est flou, par exemple la guérison personnelle liée à l'eau est passive mais guérir autrui est actif). Cela affecte les maîtres plus que les apprentis, d'où la différence de points de pouvoirs. (Remarque hors RP : c'est en fait seulement pour que les apprentis ne soient pas inférieurs en tout point)

Les objectifs seront donc de comprendre pourquoi vous (Eole) êtes mort, mais aussi pourquoi tous les autres sont morts, et enfin pourquoi vous vous retrouvez tous les 8 à discuter dans un lieu étrange alors que vous ne voyez pas d'explication au fait que vos esprits ne se soient pas simplement envolés séparément.

Répondez à leurs éventuelles questions comme elles viennent :

- Qu'est-ce que l'éther : Ce sujet est entouré de mystère car peu de personnes l'ont maîtrisé par le passé. Ce n'est pas tout à fait un cinquième élément, c'est plutôt une sorte de méta-élément. Cela consiste en absorber, se nourrir de la puissance magique environnante. Cela peut potentiellement être dangereux car rendre un individu extrêmement puissant, mais les informations manquent pour être plus précis. Si on vous demande, répondez que l'Histoire ne dit pas si Master maîtrisait l'éther (en réalité non).

- Pourquoi avez-vous effectué des recherches dessus : (Prenez 5 secondes de réflexion pour inventer une histoire crédible n'incriminant pas Efira) Alors que vous parcouriez le Livre, vous êtes tombé sur un article concernant l'éther. Mais alors que le Livre est habituellement limpide, celui-là était obscur. Vous avez donc décidé d'investiguer par d'autres moyens.

- Quels sont vos derniers souvenirs ? Vous dans la bibliothèque, rien de notable. Cela situerait votre mort aux alentours de 2h du matin.

Si les joueurs se demandent comment ils font pour y voir dans un cimetière sous-terrain, expliquez que les murs semblent émettre une lumière surnaturelle, ce doit être lié au plan astral.

(Donnez son message privé à Efira, donnez des laudem ipsum aux autres apprentis)

Vous avouez ne pas savoir trop quoi faire, donc dans cette situation votre premier réflexe est de chercher dans le Livre. Il faut donc aller vous le ramener.

Expliquez que vous avez le pouvoir de projeter le groupe dans un lieu. Seul ce lieu sera physiquement accessible, même s'il sera possible de voir des choses à l'extérieur. Seuls les esprits (astraux) seront projetés, tandis que les corps (astraux) resteront dans le cimetière. Vous ne savez pas si les corps (réels) seront visibles depuis le plan astral (mais vous êtes excité de le découvrir).

Les joueurs seront sûrement dubitatifs du fait que vous ayez ce pouvoir, et surtout que vous puissiez l'utiliser alors qu'eux-mêmes ne peuvent pas utiliser les leurs. A raison.

Il est donc utile, lors de l'explication initiale du jeu, de faire un point sur le concept de « tgcm » (aka « ta gueule, c'est magique »). Précisez-leur que vous y aurez recours à un unique endroit du scénario : ils ne doivent ni chercher trop loin à ce moment là, ni remettre en question la cohérence du reste des intrigues.

A ce moment du scénario, pour leur faire comprendre que c'est à cet élément que vous faisiez référence sans trop casser l'immersion, vous pouvez fournir l'explication suivante : « C'est que l'air est très particulier, (... blabla magique ...), et cela utilise des ondes Transversales de Grande Co-Magnitude, ou ondes « tgcm » ».

## Acte 2 : La Bibliothèque

Vous projetez le groupe dans la Bibliothèque : ils se tiennent tous la main, et vous comptez jusqu'à 3. Présentez les différentes actions disponibles, puis ils choisissent collectivement qui fait quoi. (Donnez son message privé à Alizée)

- Livre (obligatoire) : Différent pour Coralyne.  
RAS

- Table d'Alizée : Air, \*/4/6/8.  
Des livres de niveau assez faible, reliés au hasard.

- Temple : Air, \*/6.  
(Le temple est une zone de lecture agréable, où les 4 murs et le plafond sont en verre pour laisser

entrer la lumière)

Une fausse piste des coussins, mais une information qui mène au diamant dans le jardin de l'air.

- Section interdite : Différent pour maître et apprenti.

Luther s'est introduit dans la section interdite.

Si on vous demande, elle est protégée d'une part par une grosse chaîne fermée par un cadenas dont vous possédez l'unique clé (elle est cachée dans la bibliothèque) et d'autre part par un sortilège, mais ce genre de magie n'est pas trop difficile à contourner, dès lors qu'on a au moins 5 en air (pour comprendre) ou en feu (pour détruire).

- Section littéraire : Terre, \*/4/8.

La magie accumulée était destinée à faire revivre Master, il est donc normal que ce genre de manifestations se produisent.

- Section scientifique : Air, \*/4/6.

Une petite info générique qui peut faire référence à Océane ou Ignacius. Une info indirecte à recouper avec la table d'Alizée.

- Section musicale : \*

(La musique aurait sa place dans la section littéraire, mais elle est séparée car a un lien privilégié avec l'air.)

Le plan astral interagit bizarrement avec la section musicale, il n'y a pas particulièrement d'explication.

Les paroles font référence à un phénix (Master), de l'amour et des cadeaux (Efira), de la chance (Alizée) (même si « lucky » veut plutôt dire « heureux » dans le contexte), et plus vaguement se prendre trop la tête (Océane, Ignacius, Coralyne).

- Section magique : \*. Si personne n'a été dans la section musicale, donner les paroles sans plus de détail.

RAS, mais augmente les chances que la chanson soit rendue publique.

Lorsque le groupe revient, expliquez le fonctionnement du Livre : les deux seules opérations autorisées sont \*ouvrir à une page aléatoire\* et \*suivre une référence dans le texte\*. Demandez à Alizée d'ouvrir une page au hasard (c'est particulièrement naturel lorsque c'est elle qui revient avec le Livre), puis faites semblant de lancer un dé à 20 faces (ou n'importe quel nombre assez grand) en disant aux joueurs que cela peut prendre un certain temps. Ayez une forte réaction au résultat (comme si c'était un 20), puis annoncez que vous êtes directement tombé sur ce que vous cherchiez. Il s'agit d'un rituel permettant, depuis le plan astral, de se ramener soi-même à la vie. Cela contourne la loi selon laquelle il est interdit de ramener les morts à la vie, car cette dernière ne s'applique qu'aux vivants. Ce rituel nécessite un artefact de chaque élément, et par chance (le mentionner de manière assez lourde, type « ah la la justement ! ») il y en a à proximité. Il vous reste assez de puissance pour projeter le groupe à 3 endroits, ne reste plus qu'à choisir l'ordre. L'enjeu est également de découvrir rapidement qui est à blâmer, car il serait préférable de ne pas le (ou les) ressusciter avec le reste du groupe.

## Acte 3 : Les artefacts

(Donnez son message privé à Luther, donnez des laudem ipsum aux autres maîtres)

Laissez un temps de discussion libre aux joueurs (au plus 15min), l'enjeu étant de décider dans quel



ordre les lieux seront explorés (enfin, pour l'instant, le premier qui le sera). Les joueurs n'ont pour cela pas vraiment d'élément tangible mais se laissent plutôt guider par leur instinct, excepté Luther qui ne veut surtout pas aller dans la Caverne en premier.

Selon leurs choix, les scènes suivantes seront jouées dans un certain ordre, entrecoupées d'un retour rapide par le cimetière et du choix de la zone suivante.

Les joueurs pourront s'ils le souhaitent, discuter librement au moment de choisir la zone suivante ou de choisir comment les actions sont réparties, mais évitez de dépasser les 2h30 de jeu (sans compter la répartition des rôles) à la fin de cet acte.

(L'ordre optimal pour le scénario est eau-feu(-terre), donc si Eole a une marge de manœuvre et qu'Efira est indifférente, profitez-en)

## Scène 3.1 : L'eau

Vous projetez le groupe dans la zone de l'eau, puis ils choisissent collectivement qui fait quoi. (Donnez leurs messages privés à Océane et Coralyne)

- Boule de glace (obligatoire) (impossible pour Ignacius et Efira) : Différent pour Coralyne.

RAS en général. Pour Coralyne, la faiblesse de l'artefact s'explique à la fois par le fait qu'elle a été à proximité mais aussi par le penchant enflammé d'Océane.

- Caverne de glace (impossible pour Ignacius et Efira) : Eau, \*/4/8.

Océane ne parvient plus à manipuler la glace. Un stalagmite se trouve être l'arme du crime.

- Etang de travail de Coralyne : Eau, \*/6.

L'étang n'est pas magique et même « sec » car Coralyne absorbe son essence.

- Cascade : (Air+Eau+Feu+Terre)/4, \*/6.

Permet de se ressourcer. Petite info visant Océane.

- Lac : Eau, \*/6 et (Feu+Terre)/2, \*/6. Lancer deux dés séparés sans explication (dépenser un point de puissance améliore les deux résultats). L'eau sert à plonger, et le feu et la terre à avoir une idée plus précise de la nature de la présence.

Les présences se trouvent être tout simplement le groupe, car le cimetière est sous le Lac.

- Abords du lac : \*.

Pour l'anecdote, le tai-chi est techniquement un art martial, donc une légère référence au feu d'Océane.

Si les joueurs sont passés par la Caverne auparavant, ils voudront probablement demander quelques informations sur l'entrée : répondre que cela semble éboulé, sans plus de détail.

- Coffre : Dépend de si le personnage a la combinaison.

Diamant placé par Alizée, pas suffisamment bien caché pour échapper à une fouille quelconque.

S'il est découvert et sa présence rapportée à Eole, expliquez que les pierres précieuses sont des composantes matérielles couramment utilisés pour toutes sortes de rituels. Les plus notables sont les rubis pour le feu, les saphir pour l'eau et les diamants pour l'air ou la glace, et n'importe quelle pierre pour la terre (y compris les diamants, donc). Le diamant en question est de bonne taille, suffisant pour un rituel assez puissant.

- Méditation : Dépend de si l'élément dominant du personnage est le feu (Océane parvient à

méditer).

Permet de se ressourcer. (en général, c'est l'option que les joueurs laissent de côté, à raison)

## Scène 3.2 : Le feu

Vous projetez le groupe dans la zone du feu.

Prenez un ton affolé : tout brûle autour d'eux, il doivent se dépêcher de récupérer la Torche. Demandez qui y va. Si c'est Coralyne, elle recevra un bonus en feu pour le reste de l'aventure, mais cela paraîtra suspect, c'est donc plus souvent Ignacius ou Efira (quoi qu'Océane pourrait également).

Ramenez-les après avoir rapidement narré que la Torche est récupérée, et laissez-les souffler quelques secondes.

Expliquez que la zone était partiellement effondrée, et que la Caverne n'existe donc plus, ce qui va compliquer la récupération de l'artefact de la terre (si Luther ne l'a pas encore donné). N'en dites pas trop pour ne pas que le joueur qui examinera la Forge de l'extérieur ne se sente pas inutile.

Ensuite, prenez les joueurs en privée pour débriefer de ce qui leur est personnellement arrivé.

- Océane et Coralyne, du fait de leurs secrets respectifs, ne sont pas affectées. Ils notent la présence d'une flaque d'eau, qui résiste au feu car elle provient d'Océane.

- Luther, Peter et Alizée doivent obtenir au moins 6 en (Eau+Feu)/2, sous peine de perdre un point de pouvoir.

- Ignacius et Efira ont droit à respectivement 2 et 1 sondages (Ignacius en a plus car il est paranoïaque). Ils ont une dizaine de secondes seulement pour se décider, car ils ont en RP dû le faire dans le feu (haha) de l'action. Le résultat est notable s'ils sondent Océane ou Coralyne. Il est crucial de les faire passer en dernier, pour que les résultats soient disponibles.

Si Océane ou Coralyne s'est faite sondée, il sera tentant de tenter de les confondre devant tout le monde. Malheureusement, Ignacius et Efira ne sont pas en mesure de produire du feu dans le plan astral, et la Torche ne brûle pas assez pour qu'un effet notable puisse être obtenu. Ce sera donc parole contre parole.

## Scène 3.3 : La terre

(Si tout se passe bien et que Luther évite que cette zone ne soit visitée avant le feu et avant que l'artefact de la terre ne soit trouvé, cette scène n'a pas lieu)

Vous tentez de projeter le groupe dans la zone de la terre, mais quelque-chose se passe mal. Comme si la zone n'existait plus.

Tous les joueurs subissent un malus de 1 à leur prochaine action en conséquence du traumatisme d'avoir été mal projetés (une action telle que la récupération de la boule de glace consomme bien le malus).

Si l'artefact de la terre n'a pas encore été trouvé, dites que vous ne savez pas comment le récupérer, mais que pour l'instant il faut se focaliser sur les deux autres.

## Acte 4 : Dernières recherches

A ce stade du jeu, Luther devrait avoir trouvé un moyen de faire apparaître l'artefact de la terre (en tant que meneur, n'hésitez pas à le prendre en privé pour l'inciter à le faire en plus du message

privé). Sinon, prenez-le en privé et suggérez-lui de révéler l'existence du passage secret du jardin de la terre (voir scène du jardin) et de prétendre qu'il peut (et lui seul) passer par là pour récupérer l'artefact. D'ailleurs, il arrive parfois qu'il prenne cette initiative de lui-même. Si les autres joueurs se méfient trop et refusent de le laisser y aller, il devra probablement avouer une partie de la vérité en révélant que l'artefact se trouve dans le cimetière. S'il s'y refuse, Eole peut au pire avoir une intuition et organiser une fouille du cimetière, sur quoi l'artefact sera rapidement découvert par Alizée après un lancer de dé fictif. Globalement, les intuitions d'Eole sont un peu le joker du meneur en cas de problème épineux de cette nature (à utiliser avec grande parcimonie). La suite du scénario suppose que l'Urne a été trouvée, et est à adapter comme sus-expliqué sinon.

Vous affirmez que, étant donné ce qui s'est produit (finalement seulement deux réelles projections longue durée), il vous reste assez d'énergie pour un peu plus d'une dernière projection, alors autant en profiter pour essayer d'en savoir un maximum avant d'effectuer le rituel.

La seule zone restant à explorer est les jardins, d'où il sera en particulier possible d'examiner la Forge de l'extérieur pour en savoir plus sur ce qui s'est passé, mais vous pouvez également projeter en parallèle deux personnes dans le passé, à un moment qui devrait suivre de peu votre mort. Oui, exactement deux, et non, pas avant. C'est une magie très subtile. Rappeler les ondes « tgcm ».

D'ailleurs, en tant que maître de l'air, vous avez un certain don de prescience. Vous ne vous en souvenez plus car il a dû avoir lieu peu de temps avant votre mort, mais vous imaginez que vous avez dû laisser un message, probablement cryptique, derrière vous. Il appartiendra à ceux se rendant dans votre chambre de le trouver.

Les joueurs discutent pour se répartir entre les deux zones. C'est un moment où il est souvent difficile d'utiliser le système de vote, rappelez la présence des dés au besoin.

En théorie, les deux scènes devraient être jouées en simultanée. En pratique, pour des raisons de non-ubiquité, les joueurs pourront en profiter pour discuter avec leur groupe pendant que le meneur s'occupera de l'autre.

## Scène 4.1 : Les jardins

Vous projetez une partie groupe dans les jardins, puis ils choisissent collectivement qui fait quoi. Ce n'est ni vraiment le jour ni la nuit, le ciel astral émet une lumière suffisante qui semble ne provenir de nulle part en particulier.

- Forge (extérieur) : \*.

Plus de précisions sur la zone de l'explosion.

- Côté eau : Feu, \*/6.

Encore une fois, eau anormalement chaude à cause d'Océane.

- Côté air : Air, \*/4/6/8 (+2 si le personnage sait qu'il cherche quelque-chose dans les arbres grâce à l'information du temple)

Second diamant volé par les pies, qui est pour sa part arrivé jusqu'à leur nid.

Si on rapporte à Eole la présence d'un deuxième diamant de taille comparable au premier, exclamez-vous qu'avec deux diamants de cette taille, il est possible de réaliser un rituel de première puissance. Un rituel comme aucun n'a jamais été exécuté depuis bien longtemps. De quoi, s'il s'agissait d'une pierre reliée au feu, évaporer toute l'eau d'un lac de taille moyenne en moins d'une seconde.

- Côté feu : \*.

RAS

- Côté terre : Terre, \*/4/6/8.

Beaucoup de fausses pistes (un meilleur résultat permet d'en avoir moins), les plantes pertinentes étant les chrysanthèmes (cultivés par Luther comme composante matérielle annexe), les roses (cultivées par Efira) et les trèfles à 4 feuilles (poussant spontanément du fait de la proximité d'Alizée). Les autres plantes n'ont pas particulièrement d'explication, personne ne les cultive, elles restent simplement là après les générations précédentes de maîtres et d'apprentis.

- Tunnel : Terre, \*/6.

(Cette action n'est pas annoncée (il y a donc 5 actions pour 5 joueurs), mais est donnée en bonus à une personne effectuant une action soit sur la Forge soit sur le côté terre. Pour que l'info filtre, évitez de la donner à Luther ou à Peter. Donnez-la évidemment à Alizée si elle est dans l'un des deux lieux. Sinon, donnez-la plutôt à la personne sur la Forge. Si l'Urne n'a pas été trouvée et que Luther fait spécifiquement cette action, il y a 5 actions pour les 4 autres joueurs.)

Il s'agit bien sûr du tunnel secret de Luther, qui mène au cimetière.

## Scène 4.2 : La chambre

Vous projetez le reste du groupe dans la chambre d'Eole, puis ils choisissent rapidement qui fait quoi. En cas de conflit (rare), s'il y a un maître et un apprenti, le maître tranche, et le maître le plus âgé tranche entre deux. Sinon, euh, pile ou face ? Ils arrivent alors que le cadavre est encore en feu.

- Lit d'Eole : Feu, \*/3/5.

Les joueurs pourront se demander si la plaie peut correspondre au(x) diamant(s) retrouvé(s), mais la réponse est non. Le bas de la Torche n'est pas pointu. Des hypothèses crédibles sont un pic à glace, un pieu en pierre, ou encore une arme blanche particulière, mais a priori rien en rapport avec l'air.

- Table de chevet : Feu, \*/2/6.

Il est impossible de passer à côté du message, mais il est moins évident de remarquer que la rose n'est pas anodine.

Concernant le message, il renferme 5 fois phonétiquement le mot « éther ». Si les joueurs ne trouvent pas et demande de l'aide à Eole, prétextez que, par honnêteté intellectuelle, vous ne pouvez quand même pas résoudre votre propre énigme. Néanmoins, vous confirmerez ensuite que c'était « bien évidemment » le message caché à trouver, que les joueurs n'essaient pas de sur-interpréter davantage. Si c'est Coralyne qui le trouve, elle peut revenir les mains vides, ce qui pourra paraître suspect, mais vous pouvez aussi lui suggérer de déchirer le message et de n'en rapporter qu'une moitié, ce qui en théorie peut suffire mais rendra la tâche nettement plus difficile (même Eole ne saura pas avec certitude).

Concernant la rose, si on interroge Eole, répondez que vous aimez bien les roses, d'un air rêveur et plutôt suspect. Si l'on insiste, recroquevillez-vous, mais n'en dites pas plus. Si Efira est explicitement mise en cause, dites des phrases comme « Non, elle est gentille », qui feront comprendre aux joueurs que c'est bien elle qui vous les a données, mais ne faites rien qui l'incrimine davantage (car Eole veut l'éviter). A moins que les éléments contre elle soient assez concrets et nombreux pour qu'il n'y ait aucun doute et que la raison d'Eole prenne le dessus.

## Acte 5 : Préparation du rituel et vote final

Tous les artefacts sont réunis. Mais avant de procéder au rituel, il faut s'assurer de ne pas ramener les mauvaises personnes.

Laissez un moment de discussion libre aux joueurs (« le temps de préparer le rituel »), qui peut être assez long s'ils ont été rapides jusqu'ici, puis rassemblez-les pour une confrontation finale afin de savoir qui sera ramené. Les décisions finales seront prises, comme toujours, par un vote, sachant qu'un maître peut tout à fait voter concernant son propre sort, mais qu'un maître exclu ne vote plus par la suite.

Il est également possible de voter qu'un apprenti remplace temporairement son maître exclu (le seul effet concret est qu'il obtiendra un droit de vote). C'est particulièrement critique pour Efira qui, si elle obtient une voix, a la majorité absolue combinée à Eole et aura essentiellement une victoire totale.

En pratique, ce vote abouti parfois à « on ramène tout le monde, on verra plus tard », mais ce n'est tout compte fait pas si important si les joueurs se sont amusés.

Une fois ce choix fait, le rituel est effectué à la convenance du meneur, mettant fin au scénario.

## Débriefing

Commencez par un rapide survol à la troisième personne des actions effectuées par les personnages peu de temps après. En particulier, il est possible de tester la relation d'Océane au feu, d'aller voir ce qui se cache dans les arbres si le diamant n'a pas été trouvé. Si Ignacius n'a pas été ramené et qu'Efira n'a pas été inquiétée, on peut considérer qu'à moyen terme elle prend le contrôle de la Ligue, son objectif ultime, et d'autant plus si la Ligue est affaiblie par l'absence de Luther ou d'Océane.

Enfin, débriefez de manière plus générale. L'ordre recommandé est celui présenté par le résumé de l'intrigue, avec Alizée à la fin puisque cela enchaîne sur la disparition des diamants (ce sont les pies qui les ont volés, et elles ont par pur hasard laissé tomber l'un d'entre eux sur Alizée). Laissez chaque joueur parler de la partie le concernant, si tout n'a pas déjà été découvert.

La proportion de secrets découverts dépend vraiment du degré de partage des informations, mais ce n'est jamais l'intégralité. En particulier, personne ne sait réellement ce qu'il s'est passé dans la Forge, même si Océane a une bonne piste sur sa fiche. Il est également difficile de relier le secret du hasard à Alizée car, à l'exception des livres sur son bureau, les indices sont distillés à des endroits inattendus (notamment lorsqu'elle trouve la bonne page du Livre). Enfin, il est quasiment impossible de trouver comment le diamant s'est retrouvé dans le coffre, à moins qu'Alizée ne l'avoue.