

## Novembre : Le Jour des Retours

Les victimes de la drogue de Big Hal ayant survécu à la nuit d'halloween, entrent dans la Communauté des Habitues. Elles découvrent une famille soudée, prête à tout pour soutenir ses membres. Mais cette année sera différente : le Portail n'est pas fermé, laissant les Grouillots sous l'influence de Big Hal. Et celui-ci a besoin des Dons qu'il redistribue habituellement aux Habitues pour poursuivre sa lutte. Accepteront-ils d'en être privée ?

### Rouler sa bosse :

Il est possible d'augmenter les capacités de son personnage en réduisant son maximum de bonbonus, selon le barème suivant :

- \* Nouvelle compétence : 2 bonbonus.
  - \* +1 dans une compétence (maximum 4) : score désiré bonbonus.
  - \* +1 dans une caractéristique : score désiré x2 bonbonus.
  - \* Pouvoir du mois (uniquement durant le moi désiré) : 3 bonbonus.
- Une caractéristique ne peut pas être augmentée plus d'une fois.

### Gains à la fin d'un scénario :

- \* Interprétation : 1 à 3 Bonbonus.
- \* Audace et Sagacité : le MJ doit faciliter le vol de 1 à 9 Dons.

### Se pinter :

Boire est une activité courante des Habitues. Dès la première pinte bue, le joueur fait un jet d'Encaisse difficulté 1. La difficulté augmente de 1 à chaque nouvelle pinte. Chaque échec réduit temporairement l'ENC et une autre caractéristique (excepté NAI et BOU) de 1 point, augmente la NAI de 1, et remet la difficulté à 1. Chaque heure de repos permet de récupérer 1 point et rend 1 point de NAI, sauf si l'ENC est descendu à 0 : le comas éthylique nécessite des soins hospitaliers faisant récupérer 2 points par jour. A tous cela, il faut ajouter les malus liés à la drogue de Big Hal.

### Pouvoirs mensuels :

Chaque mois, les joueurs peuvent acheter un nouveau pouvoir. Celui-ci fonctionne tant que le personnage est sous l'influence de la drogue de Big Hal. On ne peut acheter un pouvoir mensuel que durant le mois qui lui correspond. Après, il est trop tard.

### Pouvoir de Novembre :

- **Donner c'est donner, reprendre c'est voler** : Sur un jet de Naïveté contre Bourdon réussit, ou si la victime est volontaire, le personnage donne un ou plusieurs bonbonus à sa cible. Si lors d'une action la victime utilise un des bonbonus du joueur, il peut le détruire pour faire automatiquement échouer l'action.

### Novembre au O'ween's.

Outre les fêtes des Habitues, le pub célèbre deux événements. Le 1er, c'est la fête de fermeture, seul jour chômé du O'Weens. Big Hal ouvre tout de même ses portes aux Habitues dès 19h afin de fêter la victoire sur les Enfants des Nuits. Le 3ème samedi de novembre, c'est le jour des Retours : Big Hal reverse aux Habitues les Dons qui n'ont pas servi à fermer le Portail.

### La Communauté des Habitues :

Les Habitues sont les anciennes victimes de la drogue de Big Hal. Acceptant son combat, bien que reniant ses méthodes contraignantes, ils forment un réseau d'entraide s'étendant de l'Écosse à la Bretagne. Les habitues les plus vieux, surnommés les Croulants, dirigent la Communauté. Si le combat contre les Enfants des Nuits est une de leurs priorités, certains ont des objectifs parallèles, ce qui nécessite de détourner des Dons.

\* **Aidan O'Daire**, roi des mendiants.

Obnubilés par les secrets de Big Hal, il tente de les percer, pour trouver un moyen de s'affranchir de Big Hal et de sa drogue.

\* **Rory O'Neag**, rentier, promoteur immobilier à la retraite. Corrompu par le pouvoir des Dons, il s'est lié aux Enfants des Nuits afin d'en accumuler pour son propre intérêt. Depuis, il doit se nourrir de Dons, sous peine de se dessécher.

### Coutumes :

Les Habitues prônent le libre arbitre, et refusent la soumission ou la contrainte : l'implication de chacun est donc libre. Le rejet de la Communauté implique toutefois la perte des pouvoirs d'Habitues.

L'alcool est pour les Habitues un symbole de liberté. Chaque rencontre est l'occasion de lever le coude, et il est très mal vu de refuser une pinte. Un jeu courant consiste à recevoir un maximum de tournée en évitant de mettre la sienne, chaque tournée octroyant un Don. Plus il y a de participant, plus l'enjeu est grand.

Le domaine d'un Habitué, c'est son pub. Il est sûr d'y trouver de l'aide en cas de soucis. S'il devait voyager, un Habitué dans le besoin n'aurait qu'à jeter un bonbon dans sa bière. Si un autre Habitué remarque ce geste, il doit alors autant que possible offrir secours et assistance à son confrère.

**Intronisation** : Le soir du 2 Novembre, les membres de la Communauté convient les dernières victimes de la drogue de Big Hal, les Grouillots, à une cérémonie d'intronisation. On leur présente un parrain qui les guidera pendant un an. C'est aussi la fête des morts, l'occasion de célébrer ceux disparus pour la cause dans l'année. Les parrains des défunts s'engagent à veiller sur la famille de leur filleul jusqu'à la fin de l'année.

**Adoubement** : Le 2ème samedi de Novembre, les Grouillots de l'année passée deviennent des Habitues à part entière. Cette beuverie particulière a pour but de ridiculiser les nouveaux à travers des jeux et des paris stupides. En contrepartie, ceux-ci ne payent pas une tournée de la soirée, engrangeant ainsi les Dons des membres de la Communauté. Grouillots non admis.

### Pouvoirs :

Malgré l'absence de la drogue de Big Hal, les habitues conservent le pouvoir Trick or Treat, et la possibilité d'accumuler et d'utiliser les Dons. Ils peuvent aussi utiliser le pouvoir du mois en cours, au prix de sept Dons à chaque utilisation.

Certains membre de la Communauté maîtrisent l'Arnaque, la magie des Dons, et acceptent parfois en échange de Dons de guérir une gueule de bois, voire même de prolonger la vie. Certains Habitues auraient plus de 180 ans !

\* **Finn O'Cready**, vendeur d'encyclopédie au chômage.

Parrain des PJs, il rapporte leurs agissements à O'Neag, car il se méfie de leur fidélité en Big Hal. Il ignore les plans de son chef.

**Caractéristiques** : ENC=4 / ECL=3 / PEP=2 / FLA=3  
BAG=3 / NAI=3 / BOU=3 / BB+ : 10

**Compétences** : Écouter aux portes : 2 / Se pinter : 2  
Vendre des trucs inutiles : 1 / Coup de Dico : 2

### Exemples de scénarios :

**Le parrain** : Retrouver la choppe porte-bonheur du défunt parrain d'O'Cready, disparue avec la veuve alors qu'elle fuyait les autorités. Organiser et truquer un concours de boissons.

**Les Croulants** : Arrêter les créatures issues d'une drogue de synthèse à base de sang de PJ. Trouver une réserve de Dons volés.

### Scénario 02 : Des Retours délicats.

**Fête de fermeture** : le débat éclate. Les PJs, toujours influencés par Big Hal, peuvent-ils être intronisés ? Malgré les réticences de O'Daire, la cérémonie a lieu, mais la tension est palpable. De plus l'annulation du jour des Retours monte O'Daire et O'Neag contre Big Hal, soupçonné d'être vénal ou corrompu. Ils font donc surveiller les PJs, l'un par O'Cready, l'autre par ses mendiants.

**Veille d'adoubement** : Big Hal demande au PJ d'enquêter sur des gamins qui auraient vu des diabolins. Cela mène à un entrepôt abandonné où squattaient des mendiants qui ont mystérieusement disparu. L'entrepôt, choisi par O'Neag, sert désormais à stocker les bonbons volés à halloween. Il est gardé par 5 Enfants des Nuits et **Candy-Mon**, un golem de bonbons haut de 4 mètres (ENC-ECL=6 / PEP= 4 / NAI=5 / BB+ : 21 / Baston : 3), très sensible aux liquides (blessures doublées). Quelqu'un a une lance à incendie ?