

Janvier : Nouvel An

Sombre année que celle qui s'annonce ! Le portail n'est toujours pas refermé et l'influence des Enfants des Nuits s'abat sur Moat. Les phénomènes étranges se multiplient, entraînant les personnages dans de nouvelles mésaventures. Si seulement Big Hall était là pour les guider ! Pourtant, le retour du tenancier du O'Wen's pourrait être annonciateur de nouvelles encore plus terrible.

Honte et Fierté :

Après 3 mois d'aventures, il est peut être temps d'affiner la personnalité de votre personnage. Pourquoi est-il alcoolique ? Quels soucis noyait-il dans l'alcool un soir de fête ?

La honte de votre personnage c'est la raison pour laquelle il se cache derrière la bouteille. Et s'il ne s'est pas encore foutu en l'air, c'est parce qu'au fond de lui, il reste quelque chose qui le maintient en vie, une fierté.

Choisissez une Honte et une Fierté pour votre personnage. A chaque fois que votre personnage est confronté à sa honte ou à sa fierté, remplacez 3 bonbons par des jetons d'une autre couleur. Si l'un d'entre eux est pioché la situation détermine ce qui se passe :

* Honte : pour chaque bonbon de honte pioché, le résultat d'un dé (en commençant par le plus gros) devient un 1.

* Fierté : pour chaque bonbon de fierté pioché, le résultat d'un dé (en commençant pas le plus petit) devient un 6.

Si le personnage n'a pas assez de bonbons à transformer, tous ceux restant le sont.

Si la situation confronte à la fois la Honte et la Fierté, 3 bonbons de chaque sont transformés. Si la réserve de bonbons est trop petite, on transforme d'abord les bonbons de Honte, puis ceux de fierté, tant qu'il reste des bonbons en stock.

Pouvoirs de Janvier :

- **Étrennes** : Sur un jet de Naïveté contre Bourdon réussit, ou si la cible est volontaire, le joueur donne un ou plusieurs bonbons à sa victime. Tant que ceux-ci ne sont pas dépensés, tous les Dons que récoltent la cible reviennent à l'utilisateur du pouvoir.

Janvier au O'Wen's.

En dehors des libations du Nouvel an, rien de spécial ne se passe.

Moat :

Petit village aux rues étroites, coupé du monde par une rivière qui lui donne son nom, Moat s'est étendu avec l'arrivée des usines Cell, spécialisées dans l'assemblage de composant informatique pour l'industrie du jouet. Le vieux village jouxte désormais une grande avenue entourée de bâtiments et de commerces modernes, et rejoignant l'autoroute via le pont Johnson.

Moat possède un passé mystique, qui explique l'apparition du portail d'halloween. Autrefois, le village appartenait à la fois au monde des Enfants des Nuits et à celui des humains. Coupé des centres urbains par la lande et la rivière, il servait de lieux d'échange entre les deux univers. Il y a 50 ans, le village fut brulé lors d'une chasse au sorcière. Étonnamment seule sa part magique fut consommée, coupant le lien avec son côté humain. Depuis, un portail s'ouvre chaque année aux anciennes frontières de Moat.

* **Liam O'Guire**, maire excentrique.

Après une visite à ses cousins new-yorkais, Liam s'est convaincu que le salut de l'Irlande viendrait des traditions américaines. Depuis, il tente avec plus ou moins bon gout de les adapter à Moat.

Caractéristiques : ENC=3 / ECL=2 / PEP=3 / FLA=2
BAG=6 / NAI=5 / BOU=1 / BB+ : 9

Le vieux village : Bâti sur une colline, ses rues étroites et pentues abritent la vieille église, l'école publique, le O'Wen's et un autre pub, deux barbiers- coiffeurs, et toutes la population ancestrale du village. Les maisons familiales s'y transmettent depuis des siècles.

* **Erc O'Connel**, coiffeur capilo-thérapeute.

Erc ne coiffe pas, il apprivoise : Il peut en effet parler aux cheveux, découvrant ainsi leurs gout en shampoing, baume ou lotion. Une fois les soins appliqués, les chevelures suivent les caprices de leur propriétaire : finis les mèches rebelles !

* **Dermot O'Leigh**, alchimiste confiseur.

De son étal mobile, Dermot, vend d'étranges friandises à des prix dérisoires, pour le seul bonheur des enfants. Vieux gâteaux, à la mémoire lacunaire, il tient son atelier fermé, protégeant ses secrets de fabrication. C'est lui qui fabrique chaque année la drogue de Big Hall, des bonbons de bière noire.

La ville nouvelle : Construite autour de l'avenue Johnson, elle propose tout le confort moderne : centre commercial, école privée, pub techno-design sans âme (le Glam-Sham), cyber-café,...

La lande : C'est ici, à l'écart du village, que se dressent les usines Cell, employeurs de 55% de la population. Les premières fondations ayant révélées des vestiges Celtes, l'usine à été déplacée afin d'implanter un site de fouilles. Ces dernières se poursuivent toujours sous la direction de Maeve O'Maël.

* **Jonathan Johnson**, savant fou.

Le patron de Cell Industries rêve de rendre les enfants béats de bonheur. Car un enfant heureux cesse d'embêter les adultes. Si Moat devait lui fournir le calme nécessaire à ses recherches, la découvertes des Enfants des Nuits lui ouvrit un champs d'investigation passionnant. En effet, il semble qu'une fois soumis à des ondes a-béta colloïdes, les Enfants des Nuits produisent un champs de béatitude affectant les enfants (et les naïfs).

* **Maeve O'Maël**, Archéologue passionnée.

Superbe jeune femme défendant ardemment ses origines, elle s'oppose autant que possible à l'impérialisme américain. Si le site archéologique n'était à la base qu'un pied de nez envers la Cell, Même si elle a des soupçons, Maeve ne se rend pas compte de l'importance de sa découverte : les étranges monolithes exhumés viennent de l'Obscur Royaume. Ils content l'histoire des Enfants des Nuits et de Moat.

Exemples de scénarios :

Moat : Stopper les enfants manipulés par le fruit des recherches de Johnson. Empêcher O'Maël de révéler les secrets de Moat. Envoyés 50 ans dans le passé, les PJs changeront-ils le destin de Moat ?

Scénario 04 : A un cheveux prêt.

Phénomènes : Big Hall a disparu, et rien ne semble pouvoir mener à lui. Un soir, la porte du O'Wen's s'ouvre sur une ombre menaçante, s'estompant pour laisser tomber O'Leigh. Tremblant de froid et de peur, il demande Big Hall avant de sombrer dans l'inconscience. Le lendemain, il aura disparu, ne laissant derrière lui qu'un amas de cheveux multicolores. Commenant leur enquête, les PJ constateront que des phénomènes étranges s'emparent de la région : les ronces envahissent Moat à une vitesse surnaturelle et les engins technologiques défont la moitié du temps. Il faudra deux jours aux médias pour s'emparer du sujet.

Portails : La piste des coiffeurs mène les PJs vers Erc O'Connel. La boutique est dévasté, des mèches de cheveux coupées étalées au sol. Erc s'est barricadé dans l'arrière-cours, et ne veut pas en sortir. Selon lui, les cheveux lui en veulent. Si les PJs tentent de le "sauver", une créature de cheveux attaquera (ENC=5 / PEP=6 / ECL-FLA=2 / NAI=5 / BB+ : 12 / Étouffer 3). Elle peut contrôler toutes les chevelures, y compris celles des PJs.

Erc à vu O'Leigh le soir ou il a trouvé refuge au O'Wen's. Il voulait entrer dans la cave du coiffeur, mais a fuit en la voyant. Caché derrière une caisse de Shampoing, un plan de Moat indique 6 lieux différents, dont cette cave et l'entrepôt du scénario 02. Soudain un portail s'ouvre, Big Hall en sort, l'air blessé, soutenant un corps drapé. "Aidez-moi", dit-il avant de s'évanouir.