

## Fevrier : St. Valentin

Moat n'est plus le village tranquille qu'il était. Journalistes et occultistes du monde entier ont les yeux rivés sur l'extraordinaire de la situation, négligeant que c'est dans ce qui semble commun que se trouvent le plus souvent les réponses. Qui pourrait croire que c'est entre les mains d'alcooliques notoires, ou d'une banale bande d'enfants, que se joue l'avenir de Moat ?

### Aimer :

Un joueur peu à tout moment décider de tomber amoureux. Dans ce cas, un de ses bonbons devient un bonbon d'Amour. Celui-ci est involable, sauf pouvoir spéciaux, et ne peut être dépensé que pour une action bénéfique envers l'objet de l'amour. Les bonbons d'Amour se récupèrent toujours avant les autres bonbons.

A chaque fin de scénario, et si l'objet de l'amour n'a pas eu d'influence négative direct sur le personnage, celui-ci peut transformer un bonbon supplémentaire en bonbon d'Amour.

Au cas où un personnage amoureux devait se sentir trahi par son amour, il perdrait alors un bonbon d'Amour de façon définitive.

Si des personnages possèdent chacun un bonbon d'Amour pour l'autre, il leur est alors possible d'utiliser le pouvoir "Loin des yeux, loin du cœur", qui permet de se téléporter au côté de l'être aimée en dépensant 3 bonbons.

### Pouvoirs de Février :

- **Cupidon** : En dépensant 3 BB+, et en réussissant un jet de NAI contre BOU, le personnage donne un de ses BB+ à sa victime. Ce BB+ devient un BB+ de Cupidon : il marche comme un BB+ d'Amour, mais ne se régénère pas et peut être volé. Tant que la cible possède ce BB+, elle n'agit plus que pour le bien du lanceur du sort. Elle peut donc agir contre lui, pour son propre bien.

### Février au O'Wen's.

Hal est peu visible, passant de longues journées à la cave au chevet de Nuala. Les Habités préciseront que "de toute façon il est jamais dans son assiette en février".

L'agitation est tout de même de mise suite au chaos que connaît la ville, même si elle ne semble toucher le O'Wen's que par le biais de rumeurs alarmistes, et par les visites de curieux. En effet, les habitants de la ville nouvelle fuient, remplacés par des journalistes et des pseudos occultistes illuminés. Les anciens ne semblent pas inquiet, pressentant le retour de la grande époque de Moat.

### Les enfants du jour :

La guerre des Dons n'est pas vraiment un secret pour les enfants de Moat. En effet ils doivent chaque année lutter contre les habitués et les Enfants des Nuits pour obtenir leur récompense d'Halloween. Mais avec l'envergure qu'a pris la guerre cette année, et surtout depuis Noël, ils ont décidé de réagir et de lutter à leur manière.

Pietr O'Neil dirige la bande. Le fait qu'il soit adulte facilite les relations avec les grandes personnes. Il a ainsi put obtenir l'autorisation de se réunir dans la réserve du "Dragon's Bytes", une salle d'arcade de la ville nouvelle. Auparavant les enfants du jour se réunissaient au Clover Park jusqu'à ce que la recrudescence d'Enfant des Nuits ne les poussent à fuir. Le parc est depuis sous leur étroite surveillance.

**Objectifs** : O'Neil ne veut pas mettre sa bande en danger, et est bien conscient du danger que représentent les Enfants des Nuits. Les enfants du jour sont donc encore en phase d'observation, et surveillent tous les lieux où une activité surnaturelle est avérée. Cela n'empêche toutefois pas les enfants du jour d'aider toutes les victimes des phénomènes surnaturels qui touchent Moat. C'est lors de l'une de ses interventions que Pietr a emprisonné un Enfant des Nuits, sans encore être parvenue à en tirer un avantage.

**Pouvoir** : Les enfants peuvent nier toutes activités surnaturelles en réussissant un jet de Naïveté contre la Naïveté de la source

magique. Les conséquences de la magie ne sont pas annulées, mais l'enfant ne peut plus être affecté par celle-ci.

\* **Pietr O'Neil**, simplet, rôliste.

Adolescent convaincu, Pietr tente d'échapper à la dure réalité en la masquant derrière le jeu. Bien qu'il ait 29 ans, il agit la plupart du temps comme un gamin de 14 ans. Son travail d'animateur dans un centre aéré lui a permis de recruter pour la bande, mais aussi d'obtenir une certaine indépendance malgré ses lacunes sociales. Ce qui ne l'empêche pas de vivre encore chez ses parents.

**Caractéristiques** : ENC=3 / ECL=2 / PEP=4 / FLA=4  
*Dons* : 7 BAG=3 / NAI=5 / BOU=1 / BB+ : 13  
**Compétences** : Stratégie : 3 / Improvisation : 2  
Motiver : 2 / Jeux : 3

### \* Un enfant du jour type.

**Caractéristiques** : ENC=2 / ECL=2 / PEP=3 / FLA=3  
*Dons* : 3 BAG=3 / NAI=5 / BOU=1 / BB+ : 9  
**Compétences** : Pistolet à billes : 2 / Se cacher : 3  
Ne pas l'avoir fait exprès : 3/ Jeux : 2

### L'amour de Big Hal :

La jeune fille que portait Hall à la fin de l'épisode précédent se nomme Nuala. Elle dirige un groupe d'Enfants des Nuits ouvertement en lutte contre leur Roi. Malgré l'importance pour les joueurs de la découverte d'Enfants des Nuits alliés, ils n'en apprendront étrangement pas plus.

Il est aisé de mettre à jour l'amour que Big Hall porte à Nuala. Son attitude prévenante et protectrice parle pour lui.

Il sera donc difficile d'approcher Nuala, à l'abri dans la cave du O'Wen's, mais des personnages persuasifs ou curieux pourront l'entendre délirer dans son sommeil des paroles incohérentes dont ressortiront les bribes suivantes : "opposé à notre union", "le père", "le retrouver", "la prophétie", "un amour impossible",...

Gare à la colère de Big Hall si toutefois les personnages étaient surpris au chevet de Nuala sans son autorisation. Heureusement ce sursaut de violence sera vite réfréné, mais coutera tout de même au fautif la confiance de Big Hall.

### Exemples de scénarios :

**Les enfants du jour** : Récupérer l'Enfant des Nuits prisonnier. Les empêcher de s'intéresser au O'Wen's. Les protéger discrètement.

**Nuala** : Passer un message à l'un de ses hommes. Se débarrasser des témoins de son existence. Enquêter sur elle pour les Habités.

### Scénario 05 : Six clés sous serres.

**Repos** : Big Hal et Nuala se remettent de leur précédente mésaventure, restant très flou sur ce qui s'est passé. Toutefois, ils insistent pour que les personnages retrouvent O'Leigh. Le plan trouvé chez le coiffeur est une très bonne piste. Sinon, les PJs devront trouver les zones d'influences des Enfants des Nuits.

**Reconnaissance** : Celles-ci sont : l'entrepôt, Chez O'Connel, le site des fouilles, le Clover Park, sous le pont Johnson, les archives de la mairie. Dans les trois derniers lieux, les Enfants des Nuits et 2 Candy Mon achèvent d'accumuler suffisamment de Dons pour renouer le lien entre Moat et le Royaume des Ombres. Dans les trois premiers lieux, le travail est déjà fini.

**Enfantillages** : C'est dans le local de service de Clover Park qu'est caché O'Leigh. Les enfants du jour empêcheront les PJs d'entrer dans la zone dangereuse. De bons arguments permettent d'obtenir leur aide. Autrement, il faudra les contourner.

Le final doit être apocalyptique : O'Leigh peut être sauvé lors de l'aboutissement du projet des Enfants des Nuits. Quoiqu'il en soit, Moat et le Royaume des Ombres seront à nouveau réunis, tel deux amants longtemps séparés.

Toutefois, si les PJs réussissent à empêcher les Enfants des Nuits de finir le rituel dans l'une des zones, celle-ci restera neutre, définitivement coupé de l'influence des Ombres.