

# O'ween's

Chaque année, à la veille de la Toussaint, un Portail s'ouvre vers l'Obscur Royaume. Les Enfants des Nuits en surgissent, jouant mille tours aux humains, et cherchent désespérément un moyen de rester parmi nous. Big Hal, le mystérieux patron du O'ween's, un pub typique de la campagne irlandaise, tente tant bien que mal de repousser l'invasion. Pour cela, il drogue d'innocents alcooliques, contraints alors de l'aider jusqu'à la fin d'un rituel de fermeture du Portail. Mais cette année, il a échoué. D'ici un an et un jour, les Enfants des Nuits déferleront sur notre monde.

**Fiche de personnage :** à compléter au dos d'un sous-boc de bière.

**Caractéristiques :** 20 Dés à répartir; Minimum 1; Maximum 5.

L'Encaisse (ENC): la résistance physique

L'Éclate (ECL): la puissance physique

Le Peps (PEP): la vivacité, l'adresse

Le Flaire (FLA): la perception, l'intuition

Le Bagoût (BAG): les aptitudes sociales

La Naïveté (NAI): la croyance en la magie

Le Bourdon (BOU): spécial, son score vaut 6 moins la Naïveté.

**Compétences :** 9 points à répartir; Maximum 3.

Une compétence est un domaine dans lequel un personnage est particulièrement doué. Le joueur les choisit librement.

**Bonbonus (BB+):** 13 jetons identiques (score maximum).

Lorsqu'un jet dépend d'une compétence, on peut dépenser un bonbonus (aux hasard) pour ajouter un point au score d'un dé, sauf si celui-ci est de 1. On peut dépenser autant de bonbonus que son score en compétence. On récupère 2 bonbonus à chaque aube.

## Réussir une action :

On jette les dés de la caractéristique utile et on compare à une difficulté. Si l'on fait autant ou plus de réussites que la difficulté, l'action est réussie.

Score du dé : 1-2-3= rien; 4-5= 1 réussite; 6= 2 réussites.

Difficultés : 1-2: facile; 3: moyen; 4-5: malaisé; 6: très difficile.

## Opposition :

En cas de confrontation les caractéristiques servent de difficulté.

**Combat à distance :** Le tireur fait un jet de Flaire contre une difficulté de 3. Les conditions du tir peuvent modifier la difficulté.

**Combat au contact :** Le joueur fait un jet de Peps contre le Peps de l'adversaire.

**Blessures :** Elles correspondent aux réussites au dessus de la difficulté de l'attaque, auxquelles on ajoute le bonus de l'arme. La victime y retranche le résultat d'un jet d'Encaisse. Chaque point de blessure détruit un bonbonus. S'il n'y a plus de bonbonus, on retire des dés d'Encaisse. A zéro en Encaisse, le blessé meurt.

## Armes :

Mêlée : Éclate, +2 si l'arme est lourde, +2 si elle est coupante.

Lancé : Éclate, +3 si le projectile est perçant.

Tir : Arbalète : +7 / Pistolet : +10 / fusil : +15 /

## La Drogue de Big Hall :

Elle est active tant que le Portail vers l'Obscur Royaume est ouvert. Elle offre les avantages et inconvénients suivants :

- **Obéissance :** les personnages reconnaissent Big Hal comme leur chef et lui sont sincèrement fidèles.

- **Bonboolisme :** les personnages sont guéris de leur alcoolisme, mais en échange d'une dépendance aux friandises. Un mélange de bonbon et d'alcool les rend très malade (-1D à toutes les caractéristiques, sauf Naïveté et Bourdon).

- **Trick or Treat :** sur un jet réussi de Naïveté contre Bourdon, le personnage prend un bonbonus à sa victime. Tant que celui-ci n'est pas dépensé, la victime doit un service au personnage.

- **Retour en enfance :** sur un jet réussi de Naïveté difficulté 3, un personnage redevient un enfant de 10 ans. Il perd 1D en Éclate et en Encaisse, et gagne 2D en Naïveté. Un jet de Naïveté difficulté 4 est nécessaire pour redevenir adulte.

## Le O'ween's :

Pub typique, resté fumeur malgré la loi. Il a son lot de vieux habitués dont certains ont déjà travaillé pour Hal. Une des alcôves permet aux « employés » de Hal de voir leur patron sans éveiller les soupçons. Seul Hal a le droit de se rendre à la cave. Que cache t elle donc ?

## Big Hal :

Colosse à l'air maussade, Big Hal ne vit que pour préserver les valeurs traditionnelles que son père lui a légué avec le pub. Il a donc repris la lutte de ses ancêtres contre les Enfants des Nuits. Sa seule concession à la modernité concerne l'usage des bonbons, qui représentent dans l'esprit des hommes une enfance où la magie était réelle. Actuellement, il cherche parmi ses connaissances occultes un moyen de fermer le portail vers l'Obscur Royaume. Et il va avoir besoin d'accumuler beaucoup de Dons pour cela.

## Le Portail :

Il apparaît chaque année en un lieu différent de la lande, et reste ouvert du crépuscule à l'aube. Cette année Big Hal n'en a pas trouvé l'emplacement.

## Les Enfants des Nuits :

De formes et de natures variées, ils s'apparentent en général aux lutins, farfadets, et autres leprechauns des contes traditionnels. Créatures cruelles et joueuses, ils considèrent notre monde comme un terrain de jeux, une échappatoire à un Obscur Royaume hiérarchisé et monotone. Ayant réussi à ouvrir le Portail, ils doivent désormais le maintenir ouvert en l'alimentant en Dons, et le protéger en gardant son emplacement secret. S'ils tiennent un an et un jour, le portail sera définitivement ouvert, et les Enfants des Nuits pourront envahir notre monde.

## Caractéristiques :

ENC=3 / ECL=2 / PEP=4 / FLA=1

BAG=2 / NAI=4 / BOU=2 / BB+ : 6

## Compétences :

Jouer des tours : 3 / Se cacher : 2

Pickpocket : 2 / Fuir : 2.

**Pouvoir :** Pour 1 bonbonus le score d'un dé adverse est réduit de 1 point, tant que cela n'annule pas plus d'une réussite par dé.

## Les Dons :

Un Don est traditionnellement un cadeau espérant une réciproque (que ce soit une bénédiction divine ou la prochaine tournée). Si un Don est dérobé avant que la réciproque n'ait eu lieu, le déséquilibre créé dégage de l'énergie magique. Individuellement trop infime pour être perçue, l'accumulation de cette énergie est une grande source de pouvoir. Les Dons les plus puissants se font en des occasions particulières, correspondant généralement aux fêtes du calendrier : bonbons à halloween, cadeaux à Noël,...

Tous les 13 Dons dérobés, un personnage gagne un bonbonus.

## Exemples de scénarios :

**La guerre des Dons :** Empêcher les Enfants des Nuits de voler les cadeaux de Noël d'un orphelinat. Chasser les oeufs de Pâques plus vite que les Enfants des Nuits, et avant le réveil des enfants.

**Fermer le portail :** Convaincre un satyre occultiste d'aider Big Hal. Suivre un Enfant des Nuits pour localiser le Portail.

## Scénario 01 : Prologue.

Cuvant pour la première fois au O'ween's, les personnages sont drogués par Big Hal. Après avoir expliqué les enjeux de la nuit d'halloween, il envoie les PJs protéger un ballon citrouille plein de bonbons que le maire veut faire éclater à minuit, offrant une pluie de friandises aux enfants. Durant leur surveillance, les PJs sont interpellés par un habitué du O'ween's : le pub est assiégé !

Quelque soit le choix des PJs, le portail sera bloqué : soit le ballon est détourné et les Dons volés renforcent le rituel des Enfants des Nuits; soit l'attaque du O'ween's empêche Big Hal d'accomplir le rituel de fermeture.