

Le Secret du Jardin Bleu :

Synopsis : On peut toujours compter sur un parent pour prendre soin de soit, pour nous protéger ou nous accompagner dans les moments difficiles. Vos Joueuse(eur)s n'ont pas de parents, iels ont leurs amis, leurs professeurs, les gens s'occupant d'elles à l'orphelinat... Mais leur amour est il aussi grand et inconditionnel que celui que leur aurait apporté un parent ? Les voient elles de la même façon que si elles avaient été leurs propres enfants ? En arrivant à l'Orphelinat du Jardin Bleu, dans une ambiance d'Allemagne de 1947, iels pourrons même se demander si les adultes n'ont pas de sombres desseins à leur attention...

La Vérité : Les animaux vivant dans la forêt autour de l'Orphelinat transforment les personnes mangeant leur chair en hybrides, surnommés « Sorcières ». Les Sorcières, malgré leur apparence et leur corruption, conservent une certaine intelligence humaine, et cherchent à redevenir pleinement humains en dévorant les humains foulant la forêt, partant du principe que si manger des animaux est la cause de leur première transformation, manger des humains les changera à nouveau, de la bonne façon.

Madame Laura et Monsieur Marlot sont au courant de l'existence des Sorcières, mais ils ne peuvent pas légalement fermer l'Orphelinat, il faut d'abord trouver où confier les enfants. Toutefois, avec la Guerre, nombre d'Orphelinats sont surchargés, ce qui amène d'ailleurs vos Joueuse(eur)s à quitter leur ancien Orphelinat pour aller au Jardin Bleu. A défaut de les éloigner des Sorcières, Madame Laura et Monsieur Marlot protègent donc les enfants du mieux qu'ils peuvent, mais ce secret ainsi que quelques quiproquos suffiront à pointer toutes les suspicions dans leur direction ...

Les Sorcières : Les Sorcières de la Forêt de l'Orphelinat Bleu sont des créatures horribles, maudites, née de la fusion entre un humain et un animal qu'il aura dévoré. Une chose étrange donne à la faune locale cette faculté à subsister dans le corps de celui consommant leur être, mais nul n'a jamais réussi à remonter à la source de cette caractéristique bien à part.

Ainsi, bien que corrompues, les Sorcières conservent une certaine forme d'humanité, une certaine intelligence. Elles ont bien compris que leur état, les ramenant à une vie de réclusion, découlait de la chair d'un animal. L'objectif de la plupart d'entre elles est ainsi de dévorer d'autres humains, afin de petit à petit en reprendre leurs traits et vivre normalement. Quand à savoir si la chose est efficace ou non...

-Les Sorcières sont un mélange d'un humain et d'un Animal, vivant dans la Forêt du Jardin Bleu, qu'elle a consommé.

-Les Sorcières cherchent à tout prix à dévorer les humains.

-Les Sorcières agissent souvent d'une façon sauvage et bestiale, mais elles conservent les souvenirs et l'intelligence de leur vie humaine.

-Les Sorcières évitent constamment la lumière, et resteront à bonne distance d'une personne portant des vêtements blancs ou se trouvant dans une zone blanche éclairée au moins par la lueur de la lune.

-Une Sorcière peut être blessée avec autant de facilité qu'un animal normal, mais à moins d'être directement achevée, la chair de ses proies lui rendra toute sa vitalité en quelques minutes.

La Liste des Sorcières :

Nous allons ici établir une liste des Sorcières que pourraient rencontrer les Joueuse(eur)s. De part l'étendue de leur concept, il est facile d'en imaginer de nouvelles, ou de les garder dans l'ombre sans s'inquiéter de trop en dire sur leur apparence. Nous espérons cependant qu'elles puissent vous inspirer, une fois le moment venu.

Il n'est pas nécessaire de présenter chacune des Sorcières, la liste ici présente vise davantage à développer des ambiances et dangers différents selon vos préférences et les peurs de vos Joueuse(eur)s.

Le Roi Cerf : Le Roi de la Forêt est d'un tempérament très calme. Souvent, des promeneurs ont raconté avoir aperçu un Cerf gigantesque, à la crinière lui donnant un cou de taureau, et aux bois plus grands que ceux de deux cerfs réunis. Cependant, ils l'ont sans doute vu de dos, en train de boire à un ruisseau, à peine éclairée d'une demi lune. Car lorsqu'il vous fait face, vous constaterez facilement qu'au milieu de cette montagne de fourrure lui servant de cou, se trouve un visage. Une peau blanche et lisse évoquant un masque, aux yeux sans iris ni pupilles, telle une statue grecque, à peine plus animée.

Ce visage ne semble d'aucune utilité vitale. Il ne respire pas, ne voit pas, ne mange pas. Lorsqu'il tombe sur une proie à dévorer, le Cerf ouvre sa longue gorge comme on ouvrirait une bouche renversée, et y fait rentrer la victime d'une bouchée.

Le Grand Méchant Loup : De la taille d'un cheval, laissant traîner une longue robe noire dans son sillage, le Grand Méchant Loup est un loup solitaire. On n'a plus vu de véritable loup dans la région depuis des décennies, à cause de la chasse. A moins que cette créature ne les ait tous dévorés pour voler leur force ?... Le Grand Méchant Loup a une fourrure recouverte d'écailles sombres, tranchantes, pouvant valoir de profondes marques aux troncs d'arbre auxquels il se frotterait de trop près en se projetant sur ses proies.

Quand il ouvre la gueule, le Grand Méchant Loup dévoile qu'à l'intérieur se trouve une autre gueule, un peu plus petite, à l'intérieur de laquelle se trouve une autre gueule, avec une autre gueule encore, puis une autre... Souvent, ses proies sont éparpillées aux quatre coins du festin. Mais le Loup prend toujours garde à manger le plus petit morceau, ne laissant généralement que de longues traces de sang pour témoigner de son massacre.

Le Feu-follet : Petites créatures envoûtantes, il peut arriver que certains des Papillons de la Forêt Bleue attirent l'attention de part leur couleur azurée étincelante, marquant la rétine même en plein jour. De nuit, en revanche, on constatera facilement que, plus qu'être remarquables, ces couleurs sont brillantes, aussi vives que le reflet du ciel sur un miroir. On nomme ces petites créatures Feu-Follet, les enfants venant chercher et guider leurs proies jusqu'à la tanière de leur mère. Une gigantesque grotte, aux parois glissantes, empestant la charogne, mais au fond de laquelle se trouve une gigantesque chrysalide, aux belles teintes apaisantes.

Un humain s'approchant suffisamment prêt assistera à un spectacle plus magnifique encore : l'ouverture du cocon, déployant de belles ailes et une poussière bleutée, étincelante, plongeant leur publique en un profond calme. Ceux respirant ces spores ne feront pas tant attention à toutes les fausses notes de ce concert de lumière. Ils ne remarqueront pas les étranges tâches évoquant empreintes de mains et de visage sur ces ailes, la myriade de regards trop humains de la créature, ses pattes et sa trompe pointus s'approchant d'eux... On ne les verra plus.

L'Ange : De toutes les Sorcières, l'Ange est celle avec l'apparence la plus humaine. Le corps nu, grand de 2 mètres 50, iel possède les attributs de l'homme et de la femme réunis, et de grandes ailes majestueuses. Une paire se trouve sur sa tête, une autre sur ses bras, une autre sur ses pieds, et trois autres le long de son dos. L'Ange peut ainsi voler, à une vitesse dépassant largement n'importe quel véhicule, générant parfois des bourrasques si violentes qu'elles renversent les créatures sur son passage. Mais il est rare qu'iel se montre agressive. Sa stratégie de chasse repose au contraire dans le fait de plaire à sa proie.

En effet, passé la peur que pourrais produire sa taille, l'apparence céleste de l'Ange peut donner confiance à nombre de personnes. Certaines se jettent à ses pieds instantanément, mais pour les plus hésitants, l'Ange peut parfois chanter. Iel ne semble pas capable d'articuler de véritables mots, de tenir une conversation, cependant iel parvient à pousser de merveilleuses notes, et produit des mélodies que même Madame Laura, quand elle l'entend de suffisamment loin, parvient à écouter avec apaisement.

Cependant, pour ces créatures rassurées venant se blottir contre son sein, le repos sera de courte

durée, ou au contraire éternisé. L'Ange referme ses ailes, tout doucement, sur sa proie. Vu de l'extérieur, on pourrait y voir un cocon de plumes blanches, haut comme une petite cabane. Mais à l'intérieur, les plumes sont changées en crocs, la peau douce et chaude s'ouvre sur une bouche remplie de dents affamées, et l'on a à peine le temps de se rendre compte de ce qu'il se passe que l'on est dévoré, sans qu'il ne reste plus rien de soit. Lorsqu'il se relève, l'Ange est immaculé, comme si rien ne c'était passé et que sa victime c'était simplement volatilisée.

La Nuée : De toute les Sorcières, créatures déjà surnaturelles et hors du commun, la Nuée est de loin la plus incompréhensible. Au lieu d'être un seul corps transformé par des années de chasse, la Nuée est un amas d'insectes semblant régir par une seule conscience. Tous sont des espèces différentes, mais impossible à reconnaître : certains ont la trompe et la poche du moustique, mais les ailes et la cuirasse du scarabée. D'autres ont les milles pattes du scolopendre, et milles ailes de libellules pour le porter. Et certains possèdent, bien que beaucoup plus petits et plus agités, des yeux d'humains. Des bleus, verts, bruns... Des ongles ou une paupière faisant office de carapace... Les victimes de la Nuée sont vidées de leur sang, puis dévorées petit bout par petit bout. Il n'est alors pas rare de trouver des œufs, de toutes les couleurs et toutes les formes, pondus dans des morceaux laissés à cette occasion.

Création de Personnages : Dans Le Secret du Jardin Bleu, vos Joueuse(eur)s incarnerons de jeunes enfants, d'à peine 8 ou 9 ans, et ayant tous en communs d'être Orphelins, issus du même Orphelinat, et étant transférés à l'Orphelinat du Jardin Bleu. A partir de cette base, libre iel de choisir quoi faire. Nous allons simplement lister ci dessous quelques détails pouvant être utiles à leur jeu, à leur immersion.

-Pourquoi est tu Orphelin ? (*de naissance, parents morts à la guerre, dans un accident, abandon...?*)

-Que pense tu des autres Enfants ? (*avez vous des souvenirs ensemble, vous appréciez vous, y a-t-il un leader...?*)

-En quoi est tu doué ? (*au sport, au bricolage, à te faire des amis... une fois dans la partie, tu pourras changer un échec de ce type de pratique en réussite.*)

-Qu'est ce que tu as dans ta valise ? (*une photo, une lettre, un livre, un doudou...?*)

En début de partie, vos Joueuse(eur)s n'aurons accès qu'à un nombre limité d'informations. Iels saurons être en 1947, deux ans après la guerre, en France. Iels savent que leur ancien Orphelinat n'avais plus de place, à cause de la guerre et des nouveaux orphelins arrivés, d'où leur départ pour l'Orphelinat du Jardin Bleu.

Iels n'ont jamais entendus parler du Jardin Bleu, ce qui est un peu étrange car d'habitude les Orphelins comparent la réputation des Orphelinats entre eux. C'est étrange que personne ne connaisse celui là ou n'en ai entendus parler ...

Personnages non Joueuse(eur)s :

Madame Laura :

Madame Laura est l'une des deux adultes de l'Orphelinat du Jardin Bleu. Chaleureuse et attentionnée mais n'hésitant pas à se montrer plus sévère selon les situations, c'est une Orpheline ayant grandi au Jardin Bleu. Elle a fait partit des premiers enfants à intégrer l'Orphelinat, qui était alors un bâtiment tout juste rénové pour le projet de Monsieur Marlot. C'est donc dans son enfance, avec le retour d'humains dans la forêt depuis fort longtemps, que se sont à re manifestées les Sorcières.

A l'époque, plusieurs de ses amis ont commencé à se montrer étranges, après avoir joué à la cuisine en faisant cuire et en mangeant des charognes ou insectes de la forêt, à l'abri des regards des adultes... Madame Laura n'en a pas mangé, par dégoût, et c'est elle qui a établi le lien entre la

viande des animaux de la forêt et les étranges changements se manifestant. Les enfants corrompus se sont enfuis dans la forêt, et lorsque Laura partit les chercher deux adultes furent tués par des Sorcières en venant la sauver. Elle n'a jamais revu ses amis, mais elle a l'intime conviction que leur relative humanité en raison du peu de viande consommée en a fait les proies des autres Sorcières. Malgré les disparitions et les témoignages que quelque chose de dangereux se passait ici, personne ne vint en aide à l'Orphelinat. Ne pouvant se résoudre à abandonner les autres enfants, une fois en âge de partir, Laura décida de rester travailler à l'Orphelinat. A l'Origine, deux autres Orphelins étaient restés pour assurer le même rôle de gardiens. Cependant l'un fini par fuir et vivre dans une grande ville, et l'autre disparut du jour au lendemain, ne laissant derrière elle qu'une chambre vide à la fenêtre grande ouverte sur le petit matin.

Elle démontre parfois une grande force, presque surnaturelle, en poussant des meubles à elle seule, en courant d'un bout à l'autre de l'Orphelinat en un instant... La chose est seulement dû au sérieux qu'elle porte à sa mission de protéger les enfants, et à un entraînement rigoureux, presque militaire, qu'elle se fait subir chaque soir.

Monsieur Marlot :

Actuel Directeur de l'Orphelinat du Jardin Bleu, Monsieur Marlot est à l'origine de la création du refuge, qu'il avait construit à partir d'un bâtiment en ruine avec son compagnon de l'époque, qui n'occupait officiellement qu'un poste de professeur. Lorsque les disparitions débutèrent et que les amis de Madame Laura commencèrent à changer, des disputes éclatèrent. Elles s'achevèrent lorsqu'ils assistèrent ensemble à la disparition d'un des enfants . Une silhouette sombre, aux cornes enroulées, accroupie sur un lit, devant un enfant aux yeux écarquillés, avant de s'enfuir en le tirant par la fenêtre. Monsieur Marlot mis alors au point le plus de protections possibles, des volets en métal pour la nuit, acheta des fusils supplémentaires, plaça des pièges à ours dans la forêt... Son compagnon fuit l'Orphelinat quelques jours plus tard, et ne donna plus signe de vie. Avec les mois, puis les années, Monsieur Marlot fut confronté à nombre d'autres pertes, qui l'affaiblirent toujours plus. Cependant il ne put jamais se résoudre à quitter l'Orphelinat, bien qu'il pourrait laisser la direction à Laura ou obliger un remplaçant à prendre sa place en réclamant sa retraite. Toutefois, il n'est pas plus en état de faire grand chose contre les Sorcières, et Laura est celle qui commande réellement, qui assure réellement une protection pour les enfants tout en s'occupant d'eux.

Il donne parfois des sucettes et sucreries aux enfants. Madame Laura ne veut pas que des bonbons circulent hors du pot à bonbon de la cuisine, mais Monsieur Marlot compati avec les petits, disant qu'elle cuisine terriblement mal. *En tant que Maître de Jeu, vous pouvez jouer une telle scène en donnant de véritables bonbons à vos Joueuse(eur)s.*

Lilou : Petite fille se confrontant fréquemment à Madame Laura pour un oui ou pour un non, Lilou est une sorte de grande sœur pour beaucoup d'Orphelins présents au Jardin Bleu. Cette sœur qui te fait découvrir toutes sortes de bêtises et farces pour bien rigoler. Cependant, bien qu'elle se montre parfois trop simple pour comprendre pourquoi faire du toboggan dans un escalier avec un carton est dangereux, elle est sans doute l'une des enfants à le mieux cerner que quelque chose d'anormal se passe à l'Orphelinat.

Son grand frère, Abel, une tête brûlée lui aussi, a été grièvement blessé il y a quelques mois, lors d'une promenade en forêt en compagnie de Monsieur Marlot. Tout l'Orphelinat à entendu un coup de feu, ce jour là, et quelques minutes plus tard le vieil homme ramena le garçon, en disant qu'il avait été attaqué par un loup. Abel à été hospitalisé, mais bien que Madame Laura dise recevoir des lettres de l'hôpital indiquant qu'il se remettra vite, cela fait plusieurs mois qu'il reste là bas, et que les visites sont interdites. Lilou est convaincue que ce n'est pas dû à une attaque de loup, et a passé les dernières semaines à enquêter pour comprendre ce qu'il a pu se passer.

Lilou est un personnage central à cette histoire, car elle sera, à son tour, grièvement blessée et hospitalisée, sous les yeux de vos Joueuse(eur)s. Elle marquera la vraie introduction au mystère de l'Orphelinat Bleu, rendra réellement le danger tangible, et une enquête sur elle permettra aux Joueuse(eur)s d'accéder aux pistes qu'elle aura su découvrir, qu'elles soient erronées ou non...

Judith : Seconde Grande Sœur de l'Orphelinat, Judith est une enfant modèle, s'occupant des enfants comme le ferait une Madame Laura miniature, leurs lisant des histoires, les aidant dans leurs activités... A la disparition de Lilou, elle deviendra une sorte de porte parole pour les enfants de l'Orphelinat, celle vers qui tout le monde se retournera, celle qui pourra organiser les plus petits pour préparer une rébellion, une évasion, ou au contraire pour avertir tout le monde de ne pas faire confiance aux Joueuse(eur)s et à leurs mensonges pour faire peur...

Judith, sans l'intervention de vos Joueuse(eur)s, ne croira pas au surnaturel ou au prétendu danger dans lequel seraient les enfants en restant à l'Orphelinat. Elle verra coïncidences et paranoïa dans tous les arguments sans preuves tangibles.

Peter : Petit Orphelin de 7 ans, Peter était jadis très joyeux et plein de vie, un des moteurs social de l'Orphelinat. Mais il y a quelques mois, une biche c'est approchée étonnamment près du portail du Jardin Bleu, en pleine nuit. Elle a réveillé tout l'Orphelinat par ses hurlements et les impacts contre le portail, mais le lendemain matin, il ne restait aucune trace de l'animal. Toutefois, Peter se surpris à découvrir sa main tâchée d'une marque vermeille, après avoir passé ses doigts sur un des barreaux de la grille. En le reniflant puis lui donnant un coup de langue, il fit un premier pas dans la contamination dont sont victimes les Sorcières, et en quelques jours il ne put plus cacher ses changements étranges à Madame Laura.

Un de ses pieds était en partie devenu celui d'une biche, ses oreilles avaient grandies et c'étaient couvertes de fourrure, son nez décelait davantage d'odeurs et se teintait d'une tâche sombre... Peter avait toujours toute sa tête, il n'était pas devenu sauvage comme nombre de Sorcières, et Madame Laura se dépêcha de l'isoler pour éviter que les autres enfants ne le découvrent, tout en cherchant un moyen de le guérir.

Peter fait partie des Secrets du Jardin Bleu, résidant enfermé dans une salle de la zone interdite de l'Orphelinat. Traumatisé par la métamorphose, il refuse de parler en face à face à Madame Laura ou qui que ce soit, et parlera avec une marionnette chaussette faite à son image à la place, gardant le reste de son corps monstrueux à l'abri des regards. *En Tant que Maître de Jeu, il est intéressant de jouer avec une véritable marionnette chaussette.*

Les Événements :

Situation de Base :

Dans «Les Secrets du Jardin Bleu », vos Joueuse(eur)s seront plongés dans le rôle d'enfants, orphelins, n'ayant pas d'autre famille que leurs amis et les anciens tuteurs qu'ils ont quittés. En début de scénario, vos Joueuse(eur)s quitteront leur ancien Orphelinat pour se rendre à celui du Jardin Bleu. Peut être leur a-t-on expliqué que la chose était due à une surcharge d'enfants à cause de la guerre, ou bien peut être leur a-t-on inventé une belle histoire, ou simplement détourné la conversation... Dans tous les cas, la situation de base se centrera autour de leur arrivée en Camion, s'arrêtant au bord de la route, au milieu de nulle part, où Madame Laura les attend pour les escorter jusqu'à l'Orphelinat, en fin d'après midi.

Ainsi peut être choisirez vous de faire débiter votre partie à la porte de leur ancien Orphelinat, pour monter dans le camion chargé de les emmener. Peut être commencerons ils directement sur la route, dans le camion, ou alors à l'arrivée, à l'entrée de la forêt menant à l'Orphelinat du Jardin Bleu... Quoi qu'il en soit, plusieurs éléments doivent être mis en avant lors de l'événement :

-Le Camion était en retard, et ça a beaucoup inquiété madame Laura (*elle craignait que le soleil ne*

se couche avant l'arrivée des enfants et qu'ils ne rencontrent des Sorcières à la nuit tombée)
-L'Orphelinat est loin de tout. Le camion s'arrête entre deux prairies perdues au milieu des montagnes, et le bâtiment est à peine visible depuis la route. Pour s'y rendre, il faut traverser un chemin dans l'une des prairies, rentrer dans une forêt, grimper une longue pente rocailleuse... *(il faudra retraverser ce dangereux parcours lors d'une éventuelle fuite)*

Passé cette introduction à Madame Laura et au chemin menant à l'Orphelinat, vos Joueuse(eur)s pourront être présentés aux autres enfants, à Monsieur Marlot, se voir donner leur uniforme blanc, et avoir quelques scènes où vous leur laisserez le choix de quoi explorer.

Choses Étranges :

En dehors des événements bien précis et inscrits dans le scénario des Secrets du Jardin Bleu, votre partie comportera quelques éléments, que vous serez libre de choisir d'exploiter ou non selon vos envies, vos inspirations, vos Joueuse(eur)s... La liste ici présente ne vise qu'à mettre en avant des petites choses pouvant laisser douter vos Joueuse(eur)s du bien fondé de l'Orphelinat et ses habitants.

-Les Enfants doivent porter un uniforme complètement blanc, mais les adultes non. *(Madame Laura prétend que c'est pour ne pas désavantager ceux qui n'ont pas de jolis habits, en réalité le blanc est une couleur éloignant les Sorcières, et elle et Monsieur Marlot portent des habits sombres pour que les Sorcières les prennent plus facilement pour cible si les enfants devaient être en danger)*

-On ne mange pas de viande. *(Étant isolé, l'Orphelinat n'a pas souvent l'occasion d'acheter de la viande en ville, et on ne peut pas chasser au risque de se changer en Sorcière en mangeant les animaux locaux)*

-Les fenêtres sont garnies de plaques en métal et fermées à l'aide d'un cadenas. *(C'est pour protéger les enfants des Sorcières, mais bien sûr vos Joueuse(eur)s pourront se sentir relativement oppressés par l'initiative ...)*

-Les animaux sont strictement interdits dans l'école. *(ne connaissant pas les limites des pouvoirs et apparences que peuvent prendre les Sorcières, Madame Laura ne veut prendre aucun risque en laissant rentrer ne serait-ce qu'un chaton. Elle prétend que c'est une question d'hygiène et de maladies dont la bête pourrait être porteuse)*

-Toutes les semaines, on mesure la taille et le poids des enfants. Madame Laura prétend que c'est pour vérifier qu'ils sont en bonne santé. *(en réalité, le but de ces mesures est d'identifier un enfant qui commencerait à se transformer après avoir mangé un animal sauvage)*

-Madame Laura est incroyablement forte. Parfois, vos Joueuse(eur)s la verront soulever des meubles pour récupérer un jouet en dessous, courir d'un bout à l'autre du bâtiment pour aider un enfant dans le besoin en un temps records, démontrer une dextérité improbable pour séparer une bagarre, sans broncher, avec des gestes presque mécaniques... *(la chose est dû au fait que Madame Laura ait été traumatisée par les années de son enfance puis de travail à l'Orphelinat, et qu'elle c'est entraînée à un point malsain pour se parer à toute éventualité, lui valant une force athlétique au détriment de sa santé mentale)*

Disparition de Lilou :

Un événement clé dans l'avancée de votre partie sera sans doute la disparition de Lilou. Jeune tête brûlée de l'école, Lilou sera victime d'une Sorcière, mais dans une situation telle que les Joueuse(eur)s auront tout le loisir de croire que le véritable agresseur était Madame Laura, les guidant sur la fausse piste d'un Orphelinat tuant ses enfants, de professeurs sadiques, psychopathes, d'expériences étranges...

La Disparition de Lilou se fera alors en trois étapes.

Tout d'abord, il faut **introduire** Lilou à vos Joueuse(eur)s. Qu'ils comprennent qu'il s'agit d'une tête brûlée que Madame Laura n'apprécie pas nécessairement, laissant imaginer un motif de meurtre par

une tutrice à bout de nerf. Par la suite, découvrir que Lilou enquêtait sur les choses louches se déroulant à l'Orphelinat pourra amener vos Joueuse(eur)s à envisager qu'elle a été attaquée précisément car elle approchait trop de la vérité.

L'introduction à Lilou peut prendre place en plusieurs événements :

-Lilou raconte des histoires qui font peur aux enfants malgré que Madame Laura lui ait interdit.

L'histoire pourrait préparer indirectement vos Joueuse(eur)s à la présence des Sorcières, à travers un conte sur un monstre dans la forêt par exemple.

-Lilou se fait gronder par Madame Laura parce qu'elle traînait dans son bureau. Ce point permettrait également de préparer au fait que Lilou enquêtait sur les professeurs du Jardin Bleu, se doutant qu'une chose louche se passait.

-Lilou paresse au lieu de faire un travail. Peut être était elle trop fatiguée après une nuit à déambuler dans les couloirs pour fouiller les salles de classe et les bureaux ...

-Lilou fait une farce à Madame Laura et se fait punir.

Arrivera ensuite le moment de **l'attaque**. La chose telle que nous vous la proposons se fait de nuit, dans une situation telle que la Sorcière attaquant Lilou n'est pas visible. Alors que Madame Laura vient tenter de la sauver, on peut croire qu'elle est celle l'ayant attaqué. La chose peut revêtir bien des apparences selon où se trouvent vos personnages dans le scénario, mais il s'agit nécessairement d'une situation nocturne, de par la peur du soleil des créatures. De base, Lilou est donc hors des dortoirs, sans doute pour enquêter.

-Dans un couloir, Lilou se fait attraper par une Sorcière depuis une fenêtre mal fermée. Madame Laura court l'attraper, parvient tout juste à la retirer des griffes de la Sorcière mais sans pouvoir la ramener à l'intérieur, et Lilou chute. Ne voyant que la moitié de la scène, vos Joueuse(eur)s voient Lilou tombant des bras de Madame Laura, la poussant par la fenêtre.

-Une Sorcière étant rentrée dans le bâtiment attaque Lilou et la griffe, la blessant grièvement.

Madame Laura, parvient à la faire fuir grâce à sa lanterne, et porte Lilou pour l'emmener à l'infirmerie. Vos Joueuse(eur)s, ne voyant que la moitié de la scène, découvrons Madame Laura, tenant violemment le corps de la fillette ensanglantée.

-Pour enquêter, Lilou se rend dans la zone interdite de l'Orphelinat, et y découvre la salle au trou. Cette salle est fermée à clef, mais elle la crochète sans problème. Le trou est toutefois bien trop petit pour elle, et par accident elle renversera de lourds objets devant la porte, la bloquant à l'intérieur. Elle piégée là pendant plusieurs jours, sans que personne n'entende ses cris ou ne passe au niveau de la porte.

Elle finit par être retrouvée déshydratée et affamée par vos Joueuse(eur)s, trop affaibli pour expliquer ce qu'il s'est passé. Vos Joueuse(eur)s pourront croire qu'elle a été enfermée ici par un Adulte, puisqu'ils sont les seuls à avoir accès à l'endroit. Sitôt informée, Madame Laura l'emmène en ville pour l'hospitaliser d'urgence.

Passé l'attaque arrivera le moment où Madame Laura quittera en trombe l'Orphelinat pour emmener la fillette recevoir des Soins d'urgence. C'est le moment de la **Disparition**. Monsieur Marlot n'étant pas une grande menace, l'absence de Madame Laura pourra encourager vos Joueuse(eur)s à aller fouiner là où ils ne devraient pas.

Au retour de Madame Laura, au soir, elle expliquera que Lilou va rester à l'hôpital pendant un moment. Deux éléments étranges alors être mis en avant :

-Exceptionnellement, on mange de la viande ce soir là, le reste de la diète de l'Orphelinat étant composé de végétaux. Madame Laura en a simplement acheté en ville avant de revenir, mais vos Joueuse(eur)s pourront bien sûr faire fourmiller leur imagination quand à l'origine de cette viande. Demandez leur si ils mangent ou non.

-A l'annonce comme quoi Lilou va rester un temps indéterminé à l'Hôpital, plusieurs enfants commenteront « c'est comme Abel », « c'est comme Peter », faisant référence à d'autres enfants victimes d'accidents, et étant toujours hospitalisés voir morts.

Les Points d'Intérêt :

Désireux d'apprendre la vérité sur le Jardin Bleu, vos Joueuse(eur)s seront sans doute amenés à explorer le bâtiment, ses recoins les plus secrets et interdits, afin de mettre la main sur la plus petite piste pouvant les éclairer sur leur situation ... Nous allons ici mettre en avant quelques lieux clés pouvant attirer leur attention, et les indices qu'ils pourront y découvrir. Bien entendus, selon ce que penseront vos propres Joueuse(eur)s, adaptez vous à leurs demandes, et n'hésitez pas à ajouter des indices à droite à gauche lorsqu'il est logique qu'ils puissent les trouver dans l'endroit qu'ils ont eux même imaginé plutôt que dans celui que nous avons décrit ici.

L'Orphelinat : L'Orphelinat du Jardin Bleu est sans doute la zone où il se passera la plus grande partie de votre scénario. C'est là que vos Joueuse(eur)s vont enquêter, c'est de là qu'ils vont peut être vouloir fuir, ou qu'ils vont rester prisonniers... Ainsi, de façon globale, l'Orphelinat prend la forme d'un vieux bâtiment, ayant clairement eu plusieurs vies, isolé derrière de hauts murs de pierre et un portail de fer. Les enfants n'en sortent jamais, ayant accès à une zone en plein air dans une sorte de cour intérieure où pousse de l'herbe ainsi qu'un petit potager, ou dans l'espace entre le mur séparant le bâtiment de la forêt.

Le Bureau de Monsieur Marlot : Le Bureau de Monsieur Marlot est facilement atteignable, déverrouillé pendant la journée. Les Joueuse(eur)s verront que la porte est surmontée d'une plaque en métal avec indiqué «Bureau du Directeur». A l'intérieur, 5 petits trophées de la meilleure blague sont posés sur une étagère, semblant peu précieux mais bien entretenus par leur propriétaire.

-Sur le mur, les enfants constateront plusieurs **Photos de Classe**, dont un certain nombre sans Madame Laura. Demandez à chaque Joueuse(eur) un Jet de Mental. En cas de réussite, ils constateront qu'un enfant ressemble énormément à Laura, sur toutes les photos où elle ne travaillait pas encore à l'Orphelinat.

-Sous le Bureau, les enfants constateront une boîte. A l'intérieur se trouve un **Revolver** et une vingtaine de munitions.

-Sur le Bureau, il y a des **Paperasses d'Assurances** impliquant l'hôpital de Sainte Julie. Un papier indique la transaction de l'argent de l'assurance d'un enfant blessé par un « accident de chasse » (Abel). Un autre indique la transaction de l'assurance pour un enfant avec la jambe brisée (Ludovic). Un dernier est la transaction de l'assurance vie d'un enfant mort, sans plus de détail sur la cause de la mort (Pascale). Tous ces papiers ont des dates espacées sur 3 ans environ, le plus récent, Abel, datant d'il y a 5 mois.

Les enfants n'ont pas une notion très objective de la valeur de l'argent, ainsi ne leur donnez pas les chiffres des assurances. Pour eux, 10 Francs seraient déjà beaucoup d'argent. Il s'agit là de sommes n'ayant plus aucune signification de par leur grandeur.

Vos Joueuse(eur)s pourront s'étonner de ne pas trouver de papier mentionnant Peter, un des enfants prétendument hospitalisé, à en croire les autres orphelins.

La Chambre de Madame Laura : Reconnaisable entre toutes, la porte de la Chambre de Madame Laura est décorée d'un dessin d'enfant avec écrit «Laura», montrant la jeune femme avec un fusil en mains. La Chambre est constamment ouverte, car son verrou est clairement cassé, mais l'accès est interdit, impliquant de faire un tour de garde ou de rester aux aguets en cas d'intrusion. .. A l'intérieur, les Joueuse(eur)s constatent une grande propreté, l'endroit est bien rangé, avec des couleurs apaisantes malgré un manque de moyens flagrant. Le seul objet précieux est une lampe à huile, joliment ouvragée, et d'une solidité ahurissante.

-Sur le mur, des **Photos de Classe** sont affichées. Elles remontent à plus de vingt ans, et montrent que Madame Laura a commencé à travailler très jeune, bien qu'elle paraisse vieille sous un regard d'enfant. (il n'y a pas de photos de lorsqu'elle était elle même enfant). Sur la plupart des photos, on trouve deux autres adultes, disparaissant au fur et à mesure.

-Dans un tiroir, un **Vieux Journal Régional** est rangé entre des stylos, crayons et gommes bien ordonnés. Il est daté de plusieurs années avant les photos de classe possédées par Madame Laura.

Le gros titre parle de l'Orphelinat, et d'une série de mystérieux accidents ayant valu plusieurs hospitalisations. L'Article semble dire que la chose est dû au bâtiment vieillissant, et dénonce que le Directeur ne fasse pas faire de réparations. Il a vraisemblablement été chiffonné puis remis en l'état plusieurs fois.

-Dans un Bureau, les Joueuse(eur)s constaterons un **Carnet de notes**, dans lequel se trouvent les mesures de tous les enfants de l'école. On référence l'âge, le poids, la taille, des traits distinctifs (grains de beauté, dents manquantes, tâche de naissance...), ainsi que le comportement. Lilou est classée « problématique », de même que Abel, si vos Joueuse(eur)s cherchent son nom. Les autres enfants sont « sensible », « réservé », ou « Correcte ». Les Joueuse(eur)s n'ont pas encore de notes sur le comportement.

Si ils cherchent Peter, les Joueuse(eur)s constaterons que ses examens sont à jour, malgré qu'il soit supposé être à l'Hôpital, à en croire les autres orphelins . Le carnet ne détail pas sa transformation, mais au lieu de donner ses traits distinctifs Madame Laura à noté «Stable». Son comportement indique « Docile ».

-Dans un Placard, les Joueuse(eur)s constaterons un **Manteau Blanc** et un **Fusil de Chasse**, ainsi que plusieurs boîtes de munitions, le tout très bien ordonné.

-Sur une commode se trouve la **Lampe à Huile** de Madame Laura. C'est une lampe magnifiquement ouvragée, sans doute l'objet le plus précieux de la chambre, voir de l'Orphelinat entier. Elle est décorée de motifs de végétaux, tiges, fleurs, feuilles, abeilles... Cette lampe est très résistante, Madame Laura y a sans doute investi plusieurs mois de salaires, la Lumière étant sa meilleur arme contre les Sorcières.

Le Dortoir : Le Dortoir est le lieu où tous les enfants de l'Orphelinat dorment, chacun ayant son propre lit mais pas de mur ou de vie privé. Vous pouvez demander à vos Joueuse(eur)s si ils personnalisent leurs lits d'une façon ou une autre, la chose peut aider à rentrer dans le jeu. Vos Joueuse(eur)s peuvent se rendre au Dortoir pour plusieurs raisons : peut être voudrons ils enquêter sur Lilou, et découvrir pourquoi on aurait pu lui en vouloir. Peut être qu'ils voudrons avoir un endroit calme, où personne ne rentre de jour ...

-Dans le **Lit de Lilou**, vos Joueuse(eur)s pourront découvrir, caché dans sa taie d'oreiller, la présence d'un petit Carnet Secret, improvisé en assemblant une multitude de feuille. Il s'agit des notes de Lilou sur les choses étranges qui entourent l'Orphelinat. Le Carnet indique qu'elle à commencé à soupçonner des choses quand son frère, Abel, à été hospitalisé. Blessé par des Loups, à en croire Monsieur Marlot, il délirait à moitié alors qu'on l'emmenais, et se laissait difficilement toucher par les Adultes. C'est Lilou qui à dû le calmer pour qu'ils puissent l'emmener. Par la suite, elle a enquêté, et à découvert dans un livre que les Loups avaient tous disparus de la région il y a des années, à cause de la chasse. A partir de là, Lilou indique les points d'intérêts où elle à enquêté, ce qu'elle y a trouvé. Selon elle, il est anormal qu'on ne leur donne qu'un uniforme, que l'on ne mange jamais de viande, et pense que les Adultes gardent l'argent de l'Orphelinat pour eux. Sa dernière entrée parle d'aller voler une arme, de nuit, pour pouvoir se défendre si jamais les adultes s'en prenaient à elle aussi. C'était le soir de l'attaque.

-Si iels ont entendus parler du cas de Pascale, et qu'ils cherchent à enquêter sur elle, les Joueuse(eur)s pourront se rendre à son Lit. Le **Lit de Pascale**, est parfaitement rangé, nettoyé, contrairement aux lits des autres enfants partit à l'Hôpital ils n'ont pas même un jouet ou une valise avec ses affaires personnelles sous le lit. Ce n'est pas un élément sortant du lot qui va attirer le regard des enfants, ici, mais le fait que ce lit pourrait aussi bien ne pas être occupé.

L'Infirmierie : L'infirmierie est une petite salle, tout juste capable de contenir deux lits et un bureau. Les draps, les vitres et le papier peint sont usés, et une odeur de médicaments et produits de nettoyage emplis l'air.

-Une fois Lilou partie, son Lit est humide de sueur. Il est possible qu'on y trouve des **Tâches de Sang**, selon comment a été attaquée la fillette, cependant les enfants pourront distinguer que, parmi les tâches, se trouvent des traces de sang plus foncé, donc par instinct plus vieux.

Apparemment, d'autres personnes ont été allongées ici par le passer, et également pour des blessures importantes.

-Un placard contient du **Poison**. De part leur âge, les Personnages de vos Joueuse(eur)s ne savent pas exactement en quoi il consiste, mais les dessins sur le flacon sont très clairs. *(il s'agit en réalité de somnifères pris par Monsieur Marlot, et les dessins indiquent simplement un risque d'overdose)*

-Une malle rangée dans un Placard contient plusieurs **Fioles de Sang**. Ce sont les prises de sang des examens qu'effectue Madame Laura chaque semaine, dans le but de les donner à boire à Peter pour tenter de le retransformer en humain. Ainsi, certaines fioles vides possèdent des traces de lèvres, sur leur bord, sans que les enfants ne sachent distinguer si celui ayant bu à leur âge ou celui de Madame Laura...

La Zone Interdite : Partie délabrée de l'Orphelinat, la Zone Interdite est physiquement accessible, aucune barrière ni porte ne la sépare du reste du bâtiment, mais aucun enfant ne s'y rend jamais. De ce qu'on leur en dira, vos Joueuse(eur)s saurons que la Zone Interdite a jadis été une zone normale, où se déroulaient les cours, mais que comme c'était la partie la plus vieille de l'Orphelinat on a fini par ne plus l'utiliser, car ça devenait dangereux.

En explorant l'endroit, sans doute vos Joueuse(eur)s vont iels se trouver confrontés à certains dangers, tel des meubles empilés prêt à s'écrouler si bousculés, une latte de plancher particulièrement fragile et laissant passer leur pied à travers le sol...

-Le Débarras est une ancienne salle de classe transformée en grenier dans lequel Madame Laura et Monsieur Marlot se rendent parfois pour déposer des choses encombrantes, cassées, à réparer... Parmi les objets présents, les enfants découvrirons un grand étendard orné d'une croix garnie d'une branche à chaque extrémité (un étendard nazi), datant de la guerre, où l'Orphelinat se contentait de marcher dans les clous, mais laissant vos Joueuse(eur)s imaginer mille implications à la présence de cet objet.

L'œil attentif s'étonnera de trouver un **Trou**, derrière un vieux fauteuil. Il est juste assez grand pour laisser passer les enfants de 4 ou 5 ans, donnant sur l'extérieur de l'Orphelinat, directement dans la forêt.

-En parcourant les pièces abandonnées, vos Joueuse(eur)s pourrons finir par découvrir une salle ayant jadis servit de lieu de repos, de jeux calme, au vu des fauteuils et boîtes de jeu de société posées à l'intérieur. Cependant, ils découvrirons également sans mal une large **Trace de Sang** ainsi que des **Impacts de Balles**, ayant en partie débordés sur un ours en peluche abandonné par terre, et datant vraisemblablement de bien des années. Il s'agit en réalité d'une trace d'un combat entre un adulte et une Sorcière, dont les traces ont entraîné la nécessité d'abandonner la pièce.

Le Sous Sol : Il existe une porte, dans la zone interdite, barricadée par une chaise, attirant ainsi l'intention de vos Joueuse(eur)s. En retirant la chaise, les enfants découvrirons un escalier s'enfonçant dans le sol. Il mène lui même à une autre porte, en métal, munie d'une petite fenêtre coulissante, à côté de laquelle se trouve un bureau. Il s'agit d'une partie de l'Orphelinat datant de l'ancienne fonction du bâtiment, dont nul n'a pleinement connaissance.

-Le Bureau est garni d'une bougie et d'un **Carnet**. Les enfants sachant à peine lire depuis un ou deux ans, ils auront du mal à déchiffrer l'écriture vive et peu soignée de Madame Laura, mais pour un Jet de Mental ils pourrons y déceler quelques informations. Il est question d'une transformation, d'une stabilisation, du fait qu'elle n'arrive pas à contrôler le processus comme elle le voudrait, mais que le phénomène n'est pas le même que ce qu'il c'était passé sur les « autres enfants ». Le reste des notes, de par l'écriture et la complexité des mots, est incompréhensible pour les enfants.

-Sous le bureau se trouve une petite malle, à l'intérieur de laquelle sont entreposées **six fioles**, dont cinq vides. La fiole encore remplis contiens un liquide rouge, sombre, que les enfants pourrons deviner être du sang.

-Derrière la porte se trouve **Peter**, l'enfant ayant débuté une métamorphose après avoir goûté le sang d'une biche. Madame Laura l'a enfermé dans cette salle souterraine, et cherche à lui rendre son apparence normale en lui faisant boire le sang des autres enfants, puisque la transformation en

Sorcière se fait en consommant un animal.

Si un dialogue s'engage, Peter parlera par la petite fenêtre de la porte grâce à sa marionnette chaussette à son effigie. Il est intéressant que vous, Maître de Jeu, interprétiez la chose avec une véritable marionnette chaussette. Il cherche à tout pris à cacher son apparence. En parlant avec lui, les Joueuse(eur)s pourront apprendre plusieurs choses : c'est Madame Laura qui l'a emmené ici, elle lui fait boire des choses étranges, et il a commencé à changer, sans pouvoir développer davantage sur ce point, par honte de sa monstruosité. En partit traumatisé par la métamorphose, il a du mal à définir si il a changé à cause de Madame Laura, si ça datait d'avant, depuis combien de temps il est là...

-Si les Joueuse(eur)s **Ouvrent la Porte**, iels découvrirons une petite salle garnie de vieux jouets en bois : des petits trains, des jeux de société, une toupie, des poupées cassées... tout ce que Madame Laura aura pu trouver dans la zone Interdite pour occuper Peter. Peter, quand à lui, présente une apparence mélangeant celle d'un jeune garçon, de l'âge des enfants, et d'un faon. Un de ses pieds est garni de sabots, ses oreilles sont allongées et couvertes de fourrure, ses yeux sombres, son nez tâché par un museau... Il se cachera toutefois, sous la couverture du matelas lui servant de lit, honteux de cette apparence, et terrifié par la Lumière, de la même façon que les Sorcières.

Les Enfants : Les Enfants de l'Orpheliant forment une grande source d'information en soit. Peut être les Joueuse(eur)s vont iels entendre des bruits de couloir, directement allez interroger les plus petits, ou s'entretenir avec Judith pour en apprendre plus sur ce qu'il se passe... Ainsi, les Enfants peuvent toujours servir de solution de secours si jamais vos Joueuse(eur)s devaient être perdus et ne plus savoir où allez.

En dehors de ce dernier recours, il y a des informations que seuls les Enfants saurons délivrer, ou du moins indiquer. Mais il est important que les Joueuse(eur)s n'y aient pas accès trop facilement. Il est plus intéressant d'avoir à rassurer un enfant inquiet, marchander l'information contre un service ou des bonbons, que de simplement avoir à mener un interrogatoire.

-Plusieurs enfants sont partis en ville comme Lilou, après avoir été blessés dans un accident. On parle notamment d'**Abel**, le Frère de Lilou, blessé par un loup alors qu'il sortait avec Monsieur Marlot, et de **Peter**, qui a disparu du jour au lendemain. Personne ne sait exactement ce qu'il a eu, Madame Laura aura simplement dit qu'il était malade. Il y a d'autres enfants à avoir disparu, il y a des années, mais personne ne se souviens des noms, étant trop petits à l'époque.

-Il y a quelques années, des **Gens en Uniformes** sont venus à l'Orphelinat. Ils portaient le même signe que les anciennes bannières, sur leur tenue, mais les bannières ont été décrochées depuis (personne ne saurais les redessiner précisément) Les plus âgés, à cette époque, ne savent pas exactement de qui il s'agissait, mais ils sont restés parler avec Monsieur Marlot dans son bureau pendant très longtemps, et Madame Laura était très inquiète. *(il s'agissait de Nazi, lors de la seconde Guerre Mondiale, qui venaient juger de l'éducation des enfants étant donné le peu d'employés dans l'Orphelinat. Madame Laura était inquiète car n'enseignant rien de ce qui est prévu dans les manuels officiels, mais Monsieur Marlot aura su convaincre les examinateurs de leur fidélité au Fürher et ils ne revinrent plus)*

La Fin :

Comme dans nombre de Jeux de Rôle, la fin d'une histoire dépendra grandement des actions de vos Joueuse(eur)s. Peut être vont iels chercher à renverser le Règne de Terreur des Adultes ou s'enfuir de l'Orphelinat, appeler la police et entraîner une attaque de Sorcières sans précédent sur le groupe venant à leur secours ou comprendre tout ce qu'il se passe et suivre les traces de Madame Laura et grandir pour protéger les enfants avec elle... Peut être le dénouement ne se tiendra-t-il qu'à un dé, ou peut être sera-t-il décidé bien plus tôt, lorsqu'ils goûterons à la viande interdite de la forêt...

Nous allons présenter ici plusieurs fins que nous pouvons envisager. A partir de là, c'est à vous de vous adapter à comment jouerons vos Joueuse(eur)s, à où iels souhaiterons allez, quoi faire, quelle approche adopter...

Fin Fuite : La Fin Fuite marque la fin d'un enfant s'enfuyant de l'Orphelinat. Peut être vont ils élaborer une stratégie pour sortir du bâtiment et traverser la forêt, peut être vont ils renverser Madame Laura et Monsieur Marlot et entamer une grande marche jusqu'à la route pour trouver de l'aide... Le chemin sera cependant semé d'embûches. Peut être vont ils se perdre, tourner en rond jusqu'à l'épuisement, souffrir du froid, et bien sûr sans doute seront ils la proie des Sorcières ... Arrivera alors un moment où, après que quelques camarades se soient fait dévorés peut être, ils découvrirons la vallée, les champs entourant la route, et la lueur de phares sur la longue bande grise. C'est assez proche pour qu'ils atteignent la route avant le passage du véhicule, mais trop loin et trop sombre pour se faire voir. Leur survie dépendra alors d'un Jet de Physique, déterminant si ils atteignent le véhicule ou non.

En cas de réussite, ils parviendront aux phares, dont la lumière dissuadera la Sorcière d'insister, se contentant de se tenir à bonne distance en fixant le Joueur(eur) monter dans le véhicule. En cas d'échec, peut être une routière sera-t-elle soumise à une vision de cauchemar, dévorant une vision d'innocence, ou peut être ne remarquera-t-elle jamais le terrible drame qu'elle aurait pu éviter ...

Fin Martyre : Si vos Joueur(eur)s finissent par comprendre ce qu'il se passe au Jardin Bleu, que Madame Laura et Monsieur Marlot protègent en fait les enfants d'un danger bien plus grand qu'eux, peut être choisiront ils de les rejoindre, de grandir et devenir des adultes pour enseigner et protéger les nouveaux arrivants. Sans aucune chance de triompher réellement de ces monstres, sans aucune chance de voir l'Orphelinat fermer et le cauchemar s'arrêter... Avec la certitude de voir leurs amis tomber au fil des années.

Fin Prédateur : Les animaux de la Forêt du Jardin Bleu sont soumis à une malédiction, une étrange particularité mêlant leurs gênes et leurs capacités à ceux les dévorant. Ainsi, la Fin Prédateur désigne une Fin dans laquelle un de vos Joueur(eur)s, pour une raison ou une autre, aura consommé la chair d'un animal sauvage, et se retrouvera alors petit à petit transformé. Peut être a-t-il fui de l'Orphelinat, mais c'est perdu et à tourné en rond des jours en évitant au mieux ses traqueurs. Peut être qu'un animal lui tombera alors sous la main. Un cadavre, déjà bien mangé par les insectes et certains charognards. Mais la faim pousse avec des choses qu'on ne ferait pas d'habitude.

Demandez lui de quel animal il s'agit.

Les Inspirations :

En chaque œuvre, chaque récit, chaque création, on peut trouver une part d'inspiration et d'adaptation d'autres avant soit. C'est une chose positive, normale, et qui vaut également dans le cas de notre création. Ainsi, nous allons vous lister ici les œuvres nous ayant inspiré "Le Secret du Jardin Bleu", dans l'espoir que cela puisse vous donner de nouvelles idées ou vous faire découvrir d'avantage de cette ambiance si particulière.

-Promised Neverland, par Kaiu Shirai (*manga dans une ambiance de sombre conte de fée, sur un jardin d'enfant où se déroulent d'étranges et dangereux phénomènes dont semblent complices les adultes*)

-Hoozuki Island, par Kei Sanbe (*manga d'horreur et d'enquête sur un orphelinat isolé sur une île, où les enfants vont commencer à soupçonner que les adultes cherchent à les tuer*)