

Le Reflet de la Mer :

Synopsis : A Townsville, en Australie, vos Joueuse(eur)s forment une petite famille avec ses bons côtés et ses imperfections. Une mère passionnée par son travail et voyant ses enfants comme une corvée injuste, un frère aîné ne se sentant pas aimé et faisant office de second parent, un petit frère apportant la joie dans le foyer mais passant ses journées seuls, et une petite cousine, qui ne sait pas trop quoi penser de son sort ...

Il s'agit d'une famille au bord de l'effondrement, qui devra se confronter à une ultime épreuve aux envergures effroyables venues achever le chaos de leur vie, ou peut être les ressouder plus que jamais...

Personnages Joueuse(eur)s :

Cheryl Parker : Océanographe de renom, Cheryl Parker fait de son mieux pour mener à bien ses recherches tout en s'occupant de ses fils, Lucas et Benjamin... A l'origine, elle ne souhaitait pas avoir d'enfants, mais son ancienne conjointe, Françoise, désespérait de vieillir sans devenir mère, grand mère, étendre leur famille plus intimement, fonder un foyer au delà de leur duo. Elle fini par la convaincre d'adopter, à deux reprises, Lucas et Benjamin, alors que chacun n'était encore qu'un bébé. A la mort de Françoise, lors d'un accident de voiture, Cheryl se retrouva seule avec ces deux grosses responsabilités, qu'elle à toujours cherchée à ne pas délaissier malgré le peu d'intérêt et le souvenir douloureux de celle qui avec qui elle devait s'en charger.

Ses recherches portent sur les régalecs, dit « poissons rubans », qui sont des poissons des abysses venant à la surface et près des côtes pour s'échouer lorsque le moment de leur mort approche. Une hausse de spécimens est observable à Townsville depuis quelques années, et ses recherches visent à comprendre pourquoi.

Sa nièce, Mushi, est atteinte d'une maladie incurable, que ses parents lui ont caché toute sa vie. Sa venue à Townsville lui permettra de recevoir un traitement introuvable au Japon, mais elle n'a que peu de chances de s'en sortir, et les premiers symptômes se manifesterons bientôt. Le traitement débutera dans une semaine. En attendant, Cheryl a accepté de prendre quelques jours de congé dans ses recherches, pour aider l'enfant à s'acclimater à la ville et à la maison, ses parents devant rester au Japon encore quelques semaines pour terminer une partie de la paperasse.

Benjamin : Âgé de 17 ans, Benjamin se rend bien compte que sa Mère n'est pas des plus présentes et des plus aimantes. Pour lui, elle ne fait que le stricte minimum, n'éprouve pas de réelle affection. Il pense que c'est à cause de la mort de leur autre mère, qu'en mourant elle à emporté une partie de son âme, et qu'elle n'est plus capable d'aimer, d'où sont refuge dans ses recherches. Benjamin fait donc en sorte d'être une bonne mère de remplacement pour Lucas, qui ne l'a qu'à peine connue. Avec son groupe d'amis, lors de ses rares temps libre, il c'est intéressé au spiritisme et aux choses occultes, à la foi pour s'amuser lors de soirées Ouija et tirages de carte et pour un vrai besoin de se plonger dans une situation le laissant rêver à de belles retrouvailles avec sa mère décédée. C'est toutefois Glenn, son grand ami d'enfance, qui s'intéresse le plus à ce sujet, collectionnant les pierres divinatoires, les livres de magie, et tenant un journal du déroulement de toutes leurs séances...

L'arriver proche de sa petite cousine ne l'enchant pas . Pour lui, ça sous entends un autre enfant dont s'occuper à la place de sa Mère, une source de stress supplémentaire, même si elle ne restera que quelques semaines avant que ses parents ne viennent la chercher pour emménager en ville . Le soir où le scénario débute, Benjamin avait prévu d'aller chez Glenn voir ses amis pour une nouvelle soirée films et spiritisme. C'était un moyen de s'échapper du repas d'accueil de Mushi, de retarder la prise en charge de cette nouvelle responsabilité . Mais ses projets ont été annulés car ses amis sont tous tombés malades dans la journée .

Lucas : A presque 7 ans, Lucas est parfaitement épanouis dans sa condition d'enfant. Il passe ses

jours à aller à la plage, jouer dans les rochers, et multiplie les activités en tout genre : plongée, danse, surf, pêche aux coquillages, dessin... Il n'a cependant aucun ami. Il y a deux ans, une dispute à éclaté à l'école, et dans la bagarre il a frappé une amie si fort qu'elle c'est éborgné sur une table. Lucas a dû changer d'école, et est souvent suivi auprès d'un psychologue s'assurant que tout se passe bien et qu'il n'a pas d'autres excès de colère... C'est lui qui lui a conseillé d'aller essayer toutes ces activités, et il se donne à fond pour tout faire comme il faut.

Sa petite cousine, Mushi, qui vient emménager chez eux pour quelques semaines, marque pour lui une nouvelle chance de se faire une amie qui n'aura pas entendus parler de l'accident . Le jour du début du Scénario, il a pêché des beaux coquillages et en a mis à cuire dans le plat de fruits de mer de sa mère pour le repas de bienvenue de Mushi. Toutefois, il a entendus sa mère parler aux parents de sa cousine par téléphone, il y a quelque jour. Apparemment, Mushi est très malade, mais elle ne doit pas être mise au courant.

Mushi : Cousine de Lucas et Benjamin, Mushi est âgée de 8 ans, mais vit normalement au Japon, à Hiroshima. Cependant, à compter du début du jeu et pour un certain temps sans doute, elle va devoir vivre en Australie auprès de sa tante et ses cousins, qu'elle a vu il y a longtemps et dont elle ne se souviens pas bien... Ses parents lui ont dit que c'était parce qu'elle avait bien travaillé ces derniers temps, et qu'elle pourrait perfectionner son anglais, qu'elle parle déjà couramment grâce à son père. Mais elle pense que quelque chose cloche, parce que eux sont restés au Japon, et n'arriveront que dans plusieurs semaines... Cette situation la laisse penser que peut être elle a fait quelque chose de grave, et que ses parents vont essayer de l'abandonner chez sa tante, et ne pas vraiment venir dans plusieurs semaines. Mais elle ne sait absolument pas ce qu'elle a pu faire pour mériter ça, elle n'a rien fait de spécial ces derniers temps...

Elle est arrivée à Townsville le jour même du début du scénario, déposée à l'Aquarium où sa tante allait la récupérer après avoir menée une expérience à bien. Pendant qu'on la laissait attendre devant les vitres de l'Aquarium, elle aurait juré avoir vu un poisson à tête humaine dans un des bassins, mais après l'avoir perdu de vue quelques instants, elle a constaté qu'il s'agissait seulement d'une plongeuse venu nettoyer la vitre... ou du moins, c'est ce qu'elle se répète...

La Vérité :

Une race de créatures vivant dans les profondeurs, les Hiboux Bleus, aiment énormément les humains, leur apparence, leurs formes, leur esthétique. Ils souhaitent les garder auprès d'eux comme si il s'agissait de pièces de musées, d'œuvres, ou de décorations de luxe. Les humains ne pouvant pas survivre dans les profondeurs, et y perdant donc vite leur beauté, les Hiboux Bleus déposent parfois des coquillages sur les côtes pour qu'ils soient pêchés en manger. Le mollusque à l'intérieur commence alors à dévorer la chair, les os et les organes de l'humain, le rendant malade, remplaçant petit à petit son corps par une matière semblable à la nacre, mais dont la complexité de la structure atomique et moléculaire surpasse de loin celle du cerveau, rendant la chose capable d'accueillir leur conscience, souvenirs et autres éléments de l'esprit humain... Une fois pleinement transformés, les humains se font alors récupérés par les Hiboux Bleus pour les emmener dans leur temple sous marin et trouver une configuration mettant en valeur leur forme, pour l'éternité.

C'est l'un des coquillages qu'à pêché Lucas pour le mettre dans le plat de sa mère, le soir du début de la partie, qui contenait le mollusque des Hiboux Bleus, et qui contaminera les Personnages.

Créatures :

Les Hiboux Bleus : Créatures des profondeurs, les Hiboux Bleus semblent tous être des jumeaux les uns des autres, aucun ne se distinguant en quelque critère de taille, masse, couleur... Tous répondent à cette même description : un corps couvert d'un manteau de longues plumes sombres, une tête surmontée d'un visage rappelant le masque blanc de la chouette, et une taille dépassant les humains d'un buste, pour une surnaturelle taille de guêpe. Les Hiboux Bleus ont une profonde

passion pour l'humain, sur le plan physique, biologique, et il n'est pas rare d'en surprendre dérobant des représentations du corps pour les emmener avec eux dans les fonds marins. En plus des abominablement belles pièces en silhouettes de nacre, les habitations de Hiboux Bleus sont souvent ornées de statues, statuettes, proues de navires...

-Les Hiboux Bleus sont capable de se déplacer à une vitesse de marche sans faire le moindre bruit, quelque soit la surface où ils se trouvent. Nul n'a été vu courir, mais quand la situation le nécessite ils sont à même de déployer de grandes ailes semblant sorties de nulle part, les rendant aussi rapide qu'une voiture de course. De même, leurs déplacements dans l'eau, leur élément naturelle, surpassent facilement la vitesse des trains.

-Le cri des Hiboux Bleus évoque à certains le chant de la Baleine, mais avec une douloureuse montée dans les aiguës pouvant mettre à terre tous ceux l'entendant en cas de Jet de dés échoué. Ils ne semblent pas s'en servir pour communiquer, mais pour se défendre, attaquer, chasser...

-Un Hibou Bleu se déplace exclusivement de nuit. Lorsqu'il est hors de l'eau, la lumière du soleil lui cause une douleur atroce, et un simple rayon de lumière projeté au mur pourrait l'empêcher de traverser un couloir. Il trouverait soit un autre chemin, soit attendrait que la situation évolue en sa faveur, par un objet se mettant en travers, un nuage particulièrement épais, la tombée de la nuit...

-Les Hiboux Bleus possèdent, pour le reste, une force et une résistance proche de celle d'un humain adulte.

Les Mollusques : Dans leur passion de l'esthétique du corps humain, les Hiboux Bleus placent sur les côtes de petits coquillages, qui une fois ingérés transforment petit à petit les humains en Nacrés, que nous allons décrire plus bas. Le Mollusque de ce coquillage est extrêmement résistant, capable de survivre même une fois broyé par les dents de ceux les ayant dévorés. Dans l'estomac, ils commencerons alors à consommer la chaire et les os de leur hôte, mais d'une façon rendant la chose non douloureuse, seulement un peu dérangement, entraînant peut être une vague sensation de malaise. Au fur et à mesure que le corps est dévoré, le Mollusque le remplace par de la nacre, mais d'une nature telle que la conscience et la mobilité de l'humain reste inaltérée, conservée...

-Les Mollusques semblent avoir été conçu par les Hiboux Bleus, programmés dans leurs gènes pour servir leur cause. Lorsque leur travail est terminé, et que leur humain est totalement transformé, ils ressortent de son corps par sa bouche, et émettent un sifflement pour appeler leur maître, sans se préoccuper de la distance. Il mourra peu après, de lui même, mais peut être achevé avant de pousser son appel au travers d'une attaque basique.

Les Nacrés : Lorsqu'un humain dévore un Mollusque de Hibou Bleu, il se fait petit à petit dévorer de l'intérieur, sa chaire et ses os se faisant alors remplacer par de la nacre pour en faire une véritable sculpture aux reflets de perle. Toutefois un nacré n'est pas mort, et c'est bien là une des horreurs des œuvres décorant les palais de Hiboux Bleus. Un Nacré peut se mouvoir avec l'adresse et la souplesse d'un humain, ne vieillit pas, et si son corps devait être brisé, il resterait conscient, et recoller les morceaux suffirait à les ranimer. Ainsi, les Nacrés exposés dans les temples sous marins sont condamnés à une éternité dans le froid océan, à servir de modèles, de loisir, de décorations, les plus chanceux restant entiers et ayant pour tâche de déambuler dans les couloirs des galeries, les autres utilisés comme pièces aux jambes et bras brisés pour rester à leur place...

-Les Nacrés sont immortels. En l'absence de vieillissement, de système digestif, ou de poumons, ils n'ont plus besoin d'air ou de nourriture, et le seul moyen de les tuer, en somme, serait de réduire leur corps en morceau si infimes qu'on ne pourrait plus les récupérer et recoller. Une fois Brisé, le morceau d'un Nacré relié à sa tête reste conscient, et les autres tombent inanimés jusqu'à ce qu'ils soient recollés à lui. Si la tête est brisée, le plus gros morceau reste conscient.

-En l'absence de cerveau bien défini, chaque morceau d'un Nacré possède une part de sa mémoire, transmise dans un réseau neuronale infiniment plus compliqué que la nacre qu'on trouve

habituellement dans les coquillages. Ainsi, se faire couper un bras ou une jambe reviendrait à oublier certaines choses, personnes, événements... A l'inverse, remplacer son bras par celui d'un autre, par exemple, amènerait ses souvenirs et sa personnalité à se tinter, se superposer...

Les Événements :

Situation de Base :

A Townsville, en Australie, vos Joueuse(eur)s forment une petite famille. Mushi est la cousine de Lucas et Benjamin, et arrive le soir du début du Jeu. Pour l'aider à s'habituer à son séjour avec eux, Cheryl à pris les trois prochains jours pour faire une pause dans son travail, et à prévu tout un planning d'activités familiales.

Le Scénario débute lors du repas où Mushi rencontre Benjamin et Lucas pour la première fois depuis des années. C'est là qu'à lieu la Contamination de la famille par un Mollusque des Hiboux Bleus. S'ensuivent alors des symptômes, à répartir selon les situations se présentant au Maître de Jeu, sur les jours qui suivent.

Symptômes et Événements Surnaturels :

Les Symptômes entraînés par la transformation des Joueuse(eur)s en Nacré peut arriver plus ou moins vite selon comment la situation évolue. La chose dépend donc en partie du Maître de Jeu et des Joueuse(eur)s, et nous n'avons pas un ordre chronologique de l'évolution de la chose, du moment que les Personnages deviennent au final des Nacrés.

Les Symptômes présentés ici ne sont qu'une liste, dont vous pouvez vous servir ou que vous pouvez choisir de laisser de côté selon votre inspiration ou comment se passe votre partie.

-Sentiment de ballonnement, de malaise dans le corps (*c'est le Mollusque dévorant la chair et les os de son hôte*)

-Nausée et vomissement de petits morceaux de nacre (*le Mollusque à transformé l'estomac, qui ne peut plus rien digérer*)

-Sensation engourdie (*Zones en partie changées en Nacre*)

-Teint, yeux et cheveux blancs aux reflets nacrés

-Peau dure, provoquant des sons de pierre en marchant au sol, en saisissant des objets en verre ou en pierre...

-Se briser un membre de nacre en frappant quelque chose de trop dur, en tombant, en étant attaqué...

-Ne plus avoir besoin de manger

-Ne plus avoir besoin de respirer

-De nuit, apercevoir un Hiboux Bleu venu s'assurer que la transformation se déroule sans encombre.

-Trouver des plumes ou traces de pattes de Hiboux Bleu autour de la maison.

Fin de la Transformation :

Une fois un humain totalement transformé en Nacré, il vomira son Mollusque, qui poussera alors un hurlement visant à prévenir les Hiboux Bleus que sa tâche à été accomplie. Le Mollusque mourra de lui même peu après, mais il est possible pour vos Joueuse(eur)s de le tuer avant le hurlement, en l'écrasant ou le soumettant à une autre violence.

Si le Mollusque parvient à hurler, trois Hiboux Bleus seront envoyés récupérer les Joueuse(eur)s dans la demi heure qui suit. Ils arriverons là où le Mollusque à hurlé, puis suivrons d'éventuelles traces ou de nouveaux hurlements lors de la fin de la transformation des autres personnages. Si le Mollusque à été écrasé avant de hurler, trois Hiboux Bleus seront également envoyés récupérer les Joueuse(eur)s, mais le lendemain soir. Ils se rendront en priorité au domicile de la famille, où ils se sont déjà rendus le soir de la contamination, suite à un premier signal.

Les Centres d'Intérêt :

Pour comprendre ce qu'il leur arrive, vos Joueuse(eur)s seront sans doute amenés à enquêter un peu partout autour d'eux. Bien qu'ielles puissent faire nombre de connections que vous et nous serions incapable de faire de part notre vision de Maître de Jeu et Auteurs, voici une liste des quelques lieux les plus à même d'attirer leur attention, et ce qu'ielles pourrons trouver sur place.

Le Laboratoire : Le Laboratoire de Townsville constitue le lieu de travail de Cheryl et de nombre d'Océanographes. On y trouve beaucoup de matériel d'analyse, de revues scientifiques, et de données concernant les eaux de la côte et ses environs.

C'est donc ici que vos Joueuse(eur)s pourraient venir faire des analyses de leur sang ou des morceaux de nacre issus de la transformation, lorsqu'iels se rendront compte que quelque chose cloche. Il s'agit également de l'endroit où iels pourrons chercher des précédents, ou venir demander de l'aide à un collègue de Cheryl...

On peut par exemple y trouver :

-Les Analyse de Sang et de Nacre : Le sang est parcouru de petites molécules proche de la nacre, et vice versa la nacre n'est pas parfaitement similaire à celle des perles et des coquillages. Un bon Jet permettrait de trouver une étonnante ressemblance entre la structure de la nacre et le système nerveux, pouvant laisser supposer qu'il s'agit d'une nacre vivante, et que la transformation ne sera pas mortelle.

-Les Analyses du Coquillage : Si les Joueuse(eur)s retrouvent un spécimen des coquillages de Hiboux Bleus, iels pourrons le faire analyser au laboratoire. Cheryl pourra alors assurer n'avoir jamais vu ce type de créature, mais saura l'identifier comme un parasite, générant énormément de nacre au fur et à mesure qu'il se nourrit. Si plusieurs Coquillages sont en leur disposition, vos Joueuse(eur)s pourrons constater que leur structure est rigoureusement identique. Au delà d'être de la même espèce, ils sont comme des jumeaux, ou des clones, vraisemblablement créés artificiellement.

-Les Archives : En cherchant un cas similaire à leurs symptômes, vos Joueuse(eur)s pourrons constater que, il y a 34 ans, un autre océanographe, le Professeur Martin Blackwood, est venu au laboratoire avec un morceau de Nacre à la forme étrange. Il a cependant disparu, pendant la nuit, avant de pouvoir mener à bien ses analyses. Le morceau de nacre est entreposé dans le laboratoire, sans que personne ne s'y soit intéressé. Il s'agit d'un morceau d'oreille transformée, mais que l'on peut facilement confondre avec un coquillage.

-Un Collègue : Un Collègue de Cheryl pourra donner son avis sur d'autres sujets que la Nacre à laquelle sont sujets les membres de la famille. Par exemple, un il pourrait être mieux calé dans l'ornithologie, et assurer n'avoir jamais vu de plume similaire à une plume ou empreinte de Hiboux Bleu ramenées par les Joueuse(eur)s.

La Plage : Éternel espace de jeu de nombre d'enfants de Townsville, la Plage est également l'un des endroits préférés de Lucas, où il mène à bien nombre de ses activités. C'est sur les côtes, entre deux rochers, qu'il a trouvé les coquillage qu'il a ensuite donné à manger à la famille. Peut être les Joueuse(eur)s voudront iels s'y rendre pour en trouver un nouveau, pour mener à bien les activités familiales prévues, ou autre...

Sur place, ils pourrons constater :

-Un Coquillage de Hiboux Bleu : A condition de le chercher suffisamment longtemps, les Joueuse(eur)s pourrons mettre la main sur un nouveau spécimen de Coquillage de Hiboux Bleu, entre les rochers, que Lucas pourra identifier comme tel. Se déplacer sur les pierres peu toutefois parfois être relativement périlleux, impliquant des sauts, des rochers à monter, des surfaces glissantes...

-Lucie, la Pêcheuse : Connue des amateurs de pêche et de plage, Lucie est une femme d'une cinquantaine d'années, mais en paraissant quatre vingt. Elle vie sur son bateau, en nomade allant de port en port à travers l'Australie. Townsville est toutefois un choix de prédilection, où elle reste

facilement 6 mois sur 12 dans l'année .

Lucie est réputée pour être un peu folle. La plupart du temps, elle reste à baragouiner seule, en surveillant les vagues, mais lorsqu'on l'interpelle elle ne sait parler que de l'océan, et des dangers qu'il cache. En réalité, Lucie a déjà vu des Hiboux Bleus sortir des flots pour enlever un homme de nacre, il y a 34 ans. Il s'agissait du professeur Martin Blackwood, dont vos Joueuse(eur)s ont pu entendre parler dans les archives du laboratoire.

Lucie ne sait pas bien ce qu'elle a vu, se contentant de décrire de hautes silhouettes sombres ayant enlevé un homme dans la nuit. La chose demandera toutefois de savoir la mettre à l'aise, étant habituée à se faire traiter de folle ou de menteuse lorsqu'elle a pu se laisser aller à raconter cette histoire par le passer.

Si elle voit les Joueuse(eur)s à un stade avancée de leur métamorphose, elle paniquera en reconnaissant là le teint particulier de l'homme qu'elle avait vu ce soir là, et se recroquevillera, prise d'une crise de panique à l'idée de revoir les Hiboux Bleus sortir de nulle part.

L'Aquarium : Merveilleux temple de la mer, l'Aquarium de Townsville travaille étroitement avec le laboratoire de Cheryl, en plus de constituer le premier endroit où est venue Mushi, pour retrouver sa tante au début du scénario. Peut être vos Joueuse(eur)s irons iels sur place pour enquêter sur l'étrange apparition qu'à crû voir Mushi, pour que Cheryl puisse consulter un dossier pour ses recherches malgré les jours de congés, ou pour mener à bien le programme de sortie en famille prévues.

Sur place, on peut découvrir :

-*Camille* : Étudiante cumulant à ses études un petit boulot à l'aquarium, Camille plonge fréquemment dans les bassins pour nettoyer les vitres et les murs. Le reste du personnel et certains visiteurs la surnomment « la petite sirène », mais Mushi s'en souviendra sans doute comme étant cette sorte de poisson à tête humaine qu'elle a crû voir dans le bassin avant le début de la partie. En réalité, Camille est une simple jeune fille, et Mushi a hallucinée l'apparition monstrueuse sur une illusion d'optique. Elle servira toutefois sans doute de bonne fausse piste pour vos Joueuse(eur)s.

-*Monsieur Bluebird* : Vieil homme d'une soixantaine d'années, Monsieur Bluebird est un petit papi que tout le monde connaît à l'Aquarium. Jadis plongeur, il a tout perdu lors d'une attaque mystérieuse, un jour où il plongeait plus profondément que d'habitude. Bien qu'on pense à un requin, les marques de la blessure faite à son genoux ne sont pas clairement identifiées par les médecins, mais leur avis sera bien plus assuré sur son avenir : il ne pourra plus jamais mener à bien son travail, l'articulation étant bien trop endommagée pour marcher ou nager correctement. Monsieur Bluebird termina alors sa vie à trente ans, et passa le reste de son temps à la ressasser dans ses souvenirs, notamment en restant assis auprès des vitres des bassins de l'aquarium pour retrouver la sensation des profondeurs.

Vos Joueuse(eur)s pourrons cependant constater, en le croisant dans la galerie, que le petit homme à un teint étrangement blanchâtre, que sa peau reflète la lumière avec un éclat inhabituel... Lui aussi à été contaminé par un coquillage, et ses symptômes l'amènent à croire qu'il est mourant, peut être en train de vivre ses derniers instants. Il souhaite ainsi mourir ici, le plus proche du fond des océans que possible.

Monsieur Bluebird aura deux utilités : si vos Joueuse(eur)s lui demandent si il a fait quelque chose de spécial dernièrement, il répondra sans hésiter avoir mangé un coquillage délicieux, qu'il n'avait jamais vu, et qu'il est fier d'avoir pu pêcher seul. Par ailleurs, si ils reviennent prendre de ses nouvelles par la suite, les Joueuse(eur)s apprendrons que Monsieur Bluebird a disparu, et pourrons trouver sur place ou chez lui des plumes et empreintes de Hiboux Bleus. Aucune caméra n'était présente dans l'Aquarium .

-*Un Coquillage de Hiboux Bleu* : En allant dans les coulisses de l'Aquarium, peut être grâce aux autorisations de chercheur de Cheryl ou par un autre moyen, les Joueuse(eur)s pourrons constater la présence d'un spécimen de coquillage comme celui trouvé par Lucas, dans un petit bassin

personnel. Camille pourra les informer sur le fait que c'est une espèce jusqu'alors inconnue, trouvée par un pêcheur il y a quelques jours, et que l'Aquarium souhaite garder pour la protéger en attendant de savoir si il s'agit d'une espèce en danger ou non.

La Maison de Glenn : Grand ami de Benjamin, Glenn est un jeune garçon passionné d'Occulte. Cependant, le jour où les Joueuse(eur)s sont tombés malade correspond à celui où les autres amis de Benjamin sont tombés malades, tous en même temps, d'une maladie inconnue. Peut être les Joueuse(eur)s voudrons ils comparer leurs symptômes aux siens, peut être sa passion pour l'occulte mêlé au fait de jouer un scénario Lovecraftien les poussera a enquêter sur ses pratiques...

Une fois sur place, ont peut découvrir plusieurs éléments :

-*Glenn* : Glenn en lui même est déjà un élément à étudier. Sa maladie consiste en la création d'une sorte de plaque de croûte sur son bras, une fièvre, et une fatigue importante. Les Médecins ne savent pas de quoi il s'agit, et mènent actuellement des tests sur lui et ses amis contaminés. Glenn ne présentera pas ses croûtes de lui même, pour vous car elles termineraient de convaincre vos Joueuse(eur)s que leurs symptômes n'ont rien à voir, pour eux car il est trop gêné par la chose.

-*Matériel Occulte* : Dans ses étagères, Glenn possède plusieurs livres et objets occultes basiques : des guides herboristes, une planche Ouija, des runes divinatoires... Il s'agit d'une collection impressionnantes, impliquant des choses avec plus ou moins d'intérêt, mais rien ne témoigne d'une activité suspecte en soit.

-*Twenty Thousand Leagues Around Australia* : Seul ouvrage se démarquant du reste de la collection de Glenn, « Twenty Thousand Leagues Around Australia » est un gros livre, bien plus usé que le reste de ses ouvrages, par l'autrice française Madelaine de la Seine. Cette dernière, selon la quatrième de couverture, aura vécu la fin de sa vie en Australie. Dans l'ouvrage, plusieurs légendes entourant les fonds marins et les côtes Australiennes sont répertoriées, impliquant la légende des « femmes des profondeurs », des sortes de sorcières qui, à en croire la légende, transformaient les humains en bijoux de pierre pour les emmener dans les fonds marins. Le livre en parle comme d'une certaine proximité avec la légende de la gorgone grecque, mais couplée au témoignage de Lucie ou à la disparition de monsieur Bluebird ou du professeur Blackwood, cette histoire pourra inquiéter. Vos Joueuse(eur)s y trouverons toutefois un des points faibles de créature concernée : les femmes des profondeurs ne semblent pas pouvoir s'exposer à la lumière du soleil si elles sont hors de l'eau.

-*Coquillage Horrific* : Un autre objet saura attirer l'attention de vos Joueuse(eur)s. Il s'agit d'un Coquillage, tout fait de nacre, à l'apparence du haut d'un visage brisé, dont on peut voir une paupière fermée laissant davantage penser à une coïncidence amusante pour l'œil non attentif. Le visage possède des traits féminins, terriblement réaliste malgré sa texture particulière. Glenn dira l'avoir trouvée dans les rochers au bord de la plage, lors d'une promenade il y a quelques années. Benjamin pourra confirmer connaître l'étrange coquillage, pour l'avoir déjà vu sur l'étagère par le passer.

En le brisant ou l'étudiant de plus près, vos Joueuse(eur)s pourrons constater que sous la paupière se trouve un œil de nacre, comme endormi. Une analyse du coquillage en laboratoire en révélera une certaine qualité organique, vivante, pouvant laisser penser que, bien que brisé, le morceau est toujours en vie.

Les Fin :

Parmi les nombreuses fins auxquels vos Joueuse(eur)s pourrons prétendre, nous avons dénombrés 3 dénouements parmi les plus prévisibles. En fonction de comment la ou les parties seront jouées, de nouvelles fins pourraient apparaître, et même les descriptions observables ici ne sont que de vagues idées pouvant changer selon la situation. C'est à vous d'adapter votre séance à ce qui est présenté.

Fin des Hiboux Bleus : Si les Hiboux Bleus parviennent à capturer les Joueuse(eur)s, une fois leur métamorphose accomplie, ils les emmènerons dans les profondeurs sous marines. En absence de

poumons, les Joueuse(eur)s ne seront pas en danger de par le manque d'oxygène, mais le poids de leur corps de nacre et de l'eau engouffrée dans les restes de leur estomac les rendra si lourds que remonter à la surface à la nage est un rêve impossible.

Le Temple des Hiboux Bleus évoque un grand rocher aux parois brutes, mais garni de couloirs, de halls, de chambres, comme si il avait été formé dans le but de les accueillir. En rentrant à l'intérieur, les Joueuse(eur)s constateront la présence de plusieurs humains de nacre, certains aux membres brisés et posés sur des socles, d'autres incrustés dans un mur pour entourer une porte ou former une fresque avec d'autres silhouettes étincelantes, ou d'autres encore, libres de leurs mouvements, mais se contentant de déambuler au hasard des couloirs, lents et la tête basse. C'est à l'un de ces usages que seront soumis vos Joueuse(eur)s, chacune sélectionnée et étudiée par plusieurs Hiboux Bleus délibérant de comment les exploiter, pour des siècles, des millénaires, aussi longtemps que leur situation plaira à leurs yeux.

Fin de la Science : Les Hiboux Bleus ont une certaine notion du danger que peut représenter la société humaine envers eux. Bien qu'ils les traitent comme des proies et des objets, ils saisissent tout le risque que cela impliquerait de se faire découvrir par un groupe officiel d'humains, et de s'y confronter. Ainsi vos Joueuse(eur)s pourraient trouver une protection auprès d'un organisme humain, possiblement les scientifiques du laboratoire de Cheryl.

La Fin de la Science implique que les Joueuse(eur)s révèlent leur existence ou soient découverts par une forme d'autorité. Selon la façon dont se fait la chose, peut-être seront-ils bien traités, comme des malades atteints d'un mal inédit pour lequel on s'efforce de trouver un traitement, ou peut-être seront-ils capturés et utilisés comme sujets de tests, cobayes immortels qu'on détruit et reconstruit sans cesse pour tenter d'en comprendre les qualités.

Dans une telle situation, les Hiboux Bleus renonceront à leurs nouvelles œuvres.

Fin de la Fuite : Si vos Joueuse(eur)s parviennent à se débarrasser des Hiboux Bleus venus les chercher, et si elles parviennent à garder leur nouvelle nature secrète auprès de leurs proches et des laboratoires, la solution la plus probable sera sans doute la fuite. Avec leur corps de nacre, il n'est pas possible d'imaginer pouvoir vivre normalement. La seule teinte de la peau suffit à trahir la nature surnaturelle de leurs personnages. Ainsi, partir vivre en nomade, ermite, profitant de ne plus avoir à se nourrir pour s'éloigner complètement de la société humaine, pour un temps possiblement infini étant donné leur nature particulière. D'autres pourront s'isoler, travailler à distance, dans l'ombre, avec toutes les difficultés que cela implique.

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 Reflet de la Mer", dans l'espoir que cela puisse vous donner de nouvelles idées ou vous faire découvrir d'avantage de cette ambiance si particulière.

-L'Ère des Cristaux – Haruko Ichikawa (*les Séléniens, des extra terrestres venus de la Lune, descendent sur Terre pour capturer des êtres faits de pierres précieuses afin de s'en servir comme parures.*)

-25 Hour Vacation – Haruko Ichikawa (*une océanographe mange une nouvelle espèce de mollusque qu'elle étudiait, et trouve son corps dévoré et changé en coquillage d'apparence humaine.*)

-H2O, just add water – Jonathan M. Smith (*trois jeunes filles se font transformer en sirènes dès qu'elles touchent à de l'eau. Elles cherchent alors à se faire aussi discrètes que possible, à ne pas être repérées par un groupe de scientifique, tout en cherchant à comprendre d'où leur vient cette nouvelle condition...*)