

Merveilleuses Créatures :

Synopsis : Vous avez passée votre enfance dans votre petit village, en Allemagne. C'est votre chez vous, c'est votre vie, et pourtant vous avez toujours eu ce sentiment que quelque chose n'allait pas. Que quelque chose n'était pas à sa place... En 1946, alors que vous commencez à devenir adultes et à gagner en responsabilités, votre grand ami Léo tombe malade après avoir été attaqué par une bête sauvage. Mais quelque chose cloche. Ce n'est pas une simple bête. Vous devez comprendre contre quoi vous vous battez, et protéger les vôtres.

La Vérité : Il existe des êtres, regroupés sous le nom de « Petit Peuple », et comptant en leur sein une multitude de créatures mythologiques : les satyres, fées, sirènes, gobelins... Restant cachés en un lieu étrange, ils vivent pour le plaisir du jeu, de la nourriture, des excès, de la paresse et des mauvais tours.

Parfois, lassés d'attendre que quelqu'un se perde dans les bois pour passer du temps avec lui, le Petit Peuple vient directement chercher l'heureux élu. Ils enlèvent un bébé dans son berceau, et le remplacent par un de leurs enfants, à l'apparence changée par leurs étranges pouvoirs pour être en tout point identique à l'humain subtilisé. Le Petit Peuple ne rechange leurs places que des années plus tard, lorsque leur humain est trop habitué aux jeux qu'on lui propose pour qu'il soit encore intéressant de jouer avec.

Vos Joueuse(eur)s sont toutes des enfants du Petit Peuple, élevées chez les humains sans jamais rien savoir de leur vraie nature. Et ceux les ayant échangés à leur naissance souhaitent désormais les récupérer, accomplir un nouvel échange avec celui qui avait été dérobé des années plus tôt.

L'Horreur Féerique : Bien que notre Scénario "Merveilleuses Créatures" vous propose une histoire basée sur les figures féeriques du Petit Peuple, il est important de ne pas se tromper dans son ambiance, ou du moins si vous souhaitez rester proches de notre approche. Mettre en scène "Merveilleuses Créatures" tel qu'il a été écrit implique que les Fées, bien qu'étant des êtres merveilleux et moins manichéens que les Profonds, Goules, Grands Anciens ou autres abominations, impliquent malgré tout une part de ténèbres, une ambiguïté grinçante.

Il est important de les montrer comme des êtres déraisonnables, menant leur vie selon leurs caprices, et qui, malgré leurs joyusetés et le merveilleux de leur nature, revêtent également une apparence pouvant faire peur, abandonnent les Désenchantés à l'instant où ils cessent de jouer avec, et qui se cachent dans la pénombre, entre les arbres aux branches crochues ... Pour chaque apparition d'un personnage féerique, ajouter un petit détail sombre, une petite tension, la peur que derrière leurs rires et leurs yeux pétillants se cache une sombre farce ou un plan machiavélique dont vos Joueuse(eur)s seront les victimes...

Notre meilleur référence serait Le Labyrinthe de Pan, par Guillermo del Toro, cité à la fin de ce document comment étant une de nos sources d'inspiration première. Sa représentation de la féerie est tout à fait dans l'idée de ce que nous allons décrire ici.

Le Bestiaire :

Le Petit Peuple : On ne sait que peu de choses sur le Petit Peuple . On en trouve bien sûr des traces dans les contes, les folklores, mais il est dur de démêler le vrai du faux, les légendes de la réalité... Il n'est qu'une chose dont l'ont peut être sûr : le Petit Peuple n'est pas adapté à l'humanité et à son monde. Un membre du Petit Peuple, si il a été élevé parmi les siens, verra chaque chose avec les même yeux qu'un enfant, il aura cette faculté de ne jamais se lasser de rien, de danser la même danse pendant des heures d'affiler, manger encore et toujours les même fruits, chaque matin, chaque midi, chaque goûter, chaque soir... Ils ne sont vraisemblablement pas fait pour vivre auprès des humains, car chaque matin, lorsque le soleil touche leur peau, ils se changent en pierre jusqu'au soir suivant.

Il existe une multitude d'espèces au sein du Petit Peuple, chacune développant ses propres caractéristiques, capacités et centre d'intérêt. Nous n'en recensons ici qu'une infime minorité, ainsi

n'hésitez pas à rajouter d'autres créatures selon vos envies, vos idées... Pour déterminer l'espèce de vos Joueuse(eur)s, référez vous aux archétypes présentés ci dessous, ou inventez leur en un sur mesure si l'inspiration se fait sentir.

Les Satyres : Hybrides entre humains et boucs, le corps garnis de sabots, de cornes, et d'oreilles couvertes de fourrure, les Satyres cachent leur visage par un masque de bois, joliment sculpté, rendant leurs interactions relativement étranges. Parler avec un Satyre, converser avec son visage rigide, donne toujours l'impression qu'ils ont une arrière pensée lors d'un échange, qu'ils ne disent pas tout ce qu'ils pourraient révéler... Avec leurs longs doigts et leur rythme naturel, les Satyres sont des virtuoses en matière de musique. Leur chant, leurs mélodies savent charmer les plus froids des cœurs, plongeant son auditoire dans une transe de bonheur, de repos, ou d'effrois selon l'effet recherché.

Ainsi, les Changelins Satyres se démarquent ils très jeunes pour avoir une très belle voix, rentrant très vite dans une chorale, expérimentant toutes sortes d'arts liés à la danse, au rythme...

Les Gnomes : Petits êtres des montagnes, les Gnomes sont de tous petits êtres à la peau grisâtre, aux oreilles pointues couvertes de beaux motifs naturellement formé par leur chaire, et aux dents pointues pouvant briser la pierre... Un Gnome est à même de réaliser les plus beaux bijoux avec la pire camelote, maniant et tirant parti de tous les matériaux avec un instinct impressionnant, surnaturel...

Un Changelin Gnome aura ainsi une grande aisance au travail manuel, à la cuisine, l'artisanat... Malgré son jeune âge, il sera sans doute apprentis chez un forgeron, bijoutier ou menuisier, et épatera souvent son monde avec de nouvelles prouesses que lui même ne saurais expliquer.

Les Fées : Petites créatures hautes comme une pomme, les Fées du Petit Peuple sont un hybride entre l'oiseau et l'humain. Présentant un petit corps fragile, léger, et des ailes aux beaux reflets colorés s'agitant avec la façon du colibri, elles sont de parfaites messagères ou espionnes, volant d'un bout à l'autre d'une forêt en quelques minutes, se cachant aisément entre deux feuilles pour écouter les secrets et les complots...

Les Changelins Fées sont alors ces personnes toujours pressées, ayant toujours besoin de sauter partout, de se dépenser, jouer à un jeu impliquant de courir, grimper, ou au moins de finir épuisé à la fin de la journée.

Les Changelins : Bien que nés parmi le Petit Peuple, les Changelins se distinguent fortement de leurs semblables. A leur naissance, on les échangea avec un bébé humain, en leur donnant son apparence, pour l'emmener à sa place et jouer avec son regard nouveau sur le monde l'entourant. Les Changelins ont alors grandi auprès d'une famille humaine, sans rien savoir de leur nature. Et si cette vie leur convenait, il arrivera un jour où il sera temps de rentrer chez eux.

Après quelques années, les Changelins voient venir à eux des ambassadeurs du Petit Peuple, les invitant à revenir, et ramenant l'humain capturé pour les remplacer. Le Petit Peuple voyant là une occasion de se faire un nouvel ami, il est rare qu'un simple non ou qu'une fuite suffise à décourager les nouveaux venus.

Les Désenchantés : Humains intriqués dans les machinations absurdes du Petit Peuple, les Désenchantés sont les bébés que les Changelins ont pour tâche de remplacer. Élevés auprès du Petit Peuple, dans ce lieu étrange d'où ils sont originaires, les Désenchantés ont été baignés toute leur vie dans une profonde allégresse, n'ont jamais appris à parler au delà des termes nécessaires à une compréhension basique, marchent difficilement... De ce fait, lors du second échange, les proches du Changelin repartit retrouvent leur amie, leur sœur, leur enfant, avec ce qui semble être un trauma, un soudain handicap inexplicable...

Avec suffisamment de temps et de patience, de grands progrès peuvent être observés, si le Désenchanté survit à la dépression l'affublant après avoir quitté ce monde fabuleux.

Les Objets Enchantés : Outre son apparence et son origine, le Petit Peuple se démarque de l'humain pour son savoir faire, la présence d'objets particulièrement étranges, illogiques, absurdes aux yeux

de simples mortels. Des objets semblant tout droit sortis d'un songe... Dans votre scénario, peut être vos Joueuse(eur)s vont iels se voir confier de tels objets, pour leur donner goût au merveilleux les attendant si ils suivent le reste du Petit Peuple, ou en trouver lors de leur enquête, ou en être les victimes si ils s'obstinent à refuser de se joindre à eux ? Cela dépendra grandement de la situation, ainsi allons nous vous présenter ici quelques exemples d'Objets Enchantés, la chose visant essentiellement à vous inspirer et non à vous donner des indications trop précises...

Une Dent de Fée : Nom possiblement métaphorique, une Dent de Fée semble bien trop grosse pour être réellement issue d'une Fée telle que vos Joueuse(eur)s en rencontrerons, mais peut être proviennent elles simplement de plus gros spécimens ? Concrètement, une Dent de Fée ressemble à un petit bout de craie, un reste ayant été utilisé des mois, dont se désintéressent les adultes et que récupèrent les enfants pour décorer les murs. Des marques, tribales et païennes, minuscules et minutieuses, en prouvent cependant l'attache au Petit Peuple.

Les Dents de Fée sont principalement utilisées par les Fées pour dessiner une ouverture dans un lieu clôt. Le contour ainsi tracé s'ouvrira alors comme si il avait s'agit d'une porte secrète placée là depuis la construction de l'édifice, mais disparaissant une fois refermé. Leur taille permet aux Fées de s'en servir de nombreuses fois, mais pour vos Joueuse(eur)s, deux ou trois utilisations seront la stricte limite avant de voir l'objet disparaître contre leurs doigts.

Du Glamour : Présenté dans un petit poudrier de bois contenant une poussière semblable à des étincelles de diamant, le glamour est une étrange substance qui, soufflée sur une personne, en change l'apparence pour lui donner un nouveau visage jusqu'à ce qu'elle se plonge dans l'eau. C'est sans doute une pareille substance qui a été utilisée pour changer vos Joueuse(eur)s en humains lors de l'échange du Changelin, mais celle à laquelle ils auront accès ne durera pas, et donnera un visage inconnu, non choisi... Une petite boîte de Glamour suffit à une ou deux utilisations, pas plus.

Une Bougie de Satyre : Cire sombre à la forme d'une corne de bouc, la bougie de Satyre sert soit disant aux faunes à se frayer un chemin jusqu'au lit de leurs amants et amantes sans se faire remarquer. Une fois sa mèche allumée, le porteur de la bougie sera parfaitement éclairé par sa lueur, tandis que les autres personnes dans la pièce resteront dans la pénombre et se croiront seules, même en se tenant juste en face de l'intrus, la seule trace trahissant sa présence étant les gouttes de cire coulant au sol. Une lumière supplémentaire, si trop proche ou trop violente, saura toutefois révéler le porteur, qui n'aura plus qu'à improviser à partir de cette apparition soudaine.

Une Bougie de Satyre est suffisamment grande pour durer une heure environs, ce qui passe vite lorsqu'on est dans le feu de l'action...

Un Agneau Tartare : Plante poussant dans le fond de la forêt, là où nul ne vient jamais, l'Agneau tartare à une apparence évoquant vaguement celle de l'agneau, un manteau blanc taché de noir pour marquer ses yeux, ses oreilles, ses pattes... Mais il ne fait aucun doute que ce n'est pas là un animal, et seulement un gros fruit, qui y ressemble comiquement. L'Agneau Tartare est un met parmi les plus appréciés, auprès du Petit Peuple, son goût s'adaptant à celui le mangeant pour en faire ce qu'il souhaite. Toutefois, l'apparence et la texture de la chair du fruit évoque clairement le sang et le muscle d'un animal écorché vif, et il faut surpasser cette vision d'horreur et l'idée de manger de la viande crue avant de se laisser apaiser par la saveur onirique de la chose.

Un Nez de Gnome : Petite lame semblable à celle d'un couteau à champignon, le Nez de Gnome est sculpté dans une pierre précieuse ornée de gravures païennes. A la nuit tombée, si il est éclairé par la lumière de la lune, le Nez de Gnome émettra son reflet dans la direction de la destination visée par son porteur, peu importe qu'il sache où se trouve l'endroit, l'objet, ou la personne visée. C'est toutefois un objet dur à camoufler, et attirant facilement la convoitise par ses jolies couleurs ...

Les Personnages Joueuse(eur)s : Dans "Merveilleuses Créatures", vos Joueuse(eur)s auront le loisir

de créer leur propre personnage. Ce dernier, comme vos Joueuse(eur)s, n'aura accès qu'à un nombre limité d'informations. En moyenne âgé de 18 ans, il sait être en Allemagne, dans le village montagnard de Schierke, en 1946. Il ne sait cependant pas où en est la guerre. Bien que l'on soit en 46, le fait de vivre en un petit village reculé implique de ne pas avoir accès à l'information avec autant d'efficacité que de nos Jours. Ainsi, peut être la guerre est elle terminée mais que des Nazis résistants maintiennent secrètement leur contrôle sur la région. Ou peut être sont ils dans une réalité alternative où l'Allemagne Nazi n'a pas encore été renversée. La chose est libre de leur interprétation, et de la votre, et peut grandement influencer leur décision de se joindre ou non au reste du Petit Peuple.

Pour créer leur personnage, outre le basique nom prénom, les Joueuse(eur)s devront répondre à certaines questions :

-Que pense tu de ton village ?

-Comment t'entends tu avec tes parents ?

-Qu'aime tu faire de ton temps libre ? As tu un loisir ?

-En quoi est tu doué ? *(le domaine choisi possédera un Bonus lors de tes Jets de Dés. De plus, une fois par partie, tu pourras changer un échec de cette compétence en réussite)*

Les Personnages non Joueuse(eur)s : Lors de leurs recherches, vos Joueuse(eur)s seront amenés à rencontrer nombre de Personnages très variés, pouvant les aider, les mettre en danger, les tromper... Nous allons décrire ici les principaux personnages avec qui ils auront l'occasion d'interagir, mais bien entendu il est possible qu'ils se rendent voir de toutes autres personnes à qui nous n'avons pas pensé ici, selon comment ils interpréterons la situation. Il sera alors de votre devoir d'improviser la chose.

Léo : Ami d'enfance de vos Joueuse(eur)s, Léo est un jeune garçon plein de fouge, séduisant, et chanteur salué dans tout le village. Il a longtemps entretenu un amour inavoué envers une autre de vos Joueuse(eur), incarnant un personnage masculin. La nature de cette union, surtout dans un contexte de la montée du Nazisme dans son pays, l'a poussé à se taire, et à se faire à l'idée que cette belle histoire n'arrivera sans doute jamais. Si aucun personnage Joueuse(eur) n'est masculin, faites de Léo une jeune fille, appelée Léa.

Tout comme vos Joueuse(eur)s, Léo est un Changelin, un Satyre, ne découvrant la chose que quelques jours avant eux. En partit motivé par la certitude qu'il ne pourra jamais être pleinement heureux au Village, en Allemagne, sur Terre, à cause de sa façon d'aimer impossible, il rejoindra le Petit Peuple, et sera remplacé par l'enfant avec qui il avait été échangé à la naissance.

Ce nouveau Léo, ayant vécu toute sa vie avec le Petit Peuple, poussera vos Joueuse(eur)s, ainsi que tout le village, à croire que Léo à été victime d'un choc, ou d'un événement étrange, l'ayant fortement handicapé, lançant l'enquête de vos Joueuse(eur)s et le Scénario.

La Vielle Alice : Garde Chasse du Village, la Vieille Alice est une femme vivant seule dans sa petite cabane au bord de la forêt, à l'écart du reste des habitations. Elle aime la solitude, et les gens ont fini par ne plus tenter d'établir le contact, se confrontant constamment à une absence claire et net de toute sympathie en retour. Ainsi, ont met en garde les enfants contre cette vieille femme, la décrivant plus ou moins comme une folle et une sauvage, parfois sans jamais l'avoir rencontrée eux même, se contentant de rapporter les ragots.

La Vieille Alice n'est cependant pas ainsi fermée aux autres par nature. Petite, son seul ami, Théo, à subit le même sort que Léo. Il a disparu, puis a été retrouvé, handicapé, incapable de marcher seul ou articuler plus de deux mots à la suite. Tout le monde à vu là un tragique accident, peut être une maladie étrange, mais la Vieille Alice c'était rendu compte de choses étranges. Elle a enquêté, comme le font vos Joueuse(eur)s lors du Scénario, sans jamais rien découvrir, mais avec la certitude que son Théo n'était pas celui retrouvé, et que quelque chose de surnaturel c'était produit.

Théo le Désenchanté est mort peu après . Lorsqu'il fut capable de marcher, sa première action fut de

se rendre dans la forêt, de s'y enfoncer le plus possible, sans prévenir personne, et on le retrouva mort de faim et soif quelques jours plus tard.

Monsieur Friedrich : Petit homme moustachu d'une soixantaine d'années, travaillant comme traducteur interprète du Français à l'Allemand, Monsieur Friedrich est le bon samaritain du village. Il y a une quarantaine d'années, alors qu'il n'avait que 20 ans, il adopta deux orphelins ayant subi le même sort que Léo, leur orphelinat fermant justement à cause d'une multitude de cas similaires laissant croire à un empoisonnement ou un problème lié au bâtiment en soit. Les deux enfants moururent en se laissant dépérir. Par la suite, il continua d'adopter, comme pour racheter son incompétence de l'époque, et élève actuellement 4 enfants, dont la plus vieille, Laurie, à désormais 18 ans.

Monsieur Friedrich, malgré son air gentil et toujours de bonne humeur, est directement confronté à l'obscurité du pays et sa politique. Avec la montée au pouvoir d'Hitler, le père de famille à rejoint un groupe de rebelles installé dans les montagnes de Schierke. Encore aujourd'hui, il leur apporte fréquemment de quoi manger, et prend leur courrier pour l'envoyer à leurs familles.

Recrue Hannah Hirsch : Originnaire de la petite ville de Elend, située juste à côté de Schierke, la Recrue Hannah Hirsch est une Auxiliaire SS tout récemment recrutée. A peine plus âgée que vos Joueuse(eur)s, la Recrue Hirsch tien son poste très à cœur, et fait tout pour se montrer plus nazi qu'Hitler. Ainsi, elle mènera des visites au village de vos Joueuse(eur)s afin de traquer d'éventuels mouvements de révoltes, ayant apparemment des raisons de croire que quelque chose pourrait se tramer.

Avant cela, Hannah Hirsch travaillait comme livreuse. Elle assurait le courrier, entre autre, pour les habitants de Schierke, et a sympathisé avec bon nombre de villageois par ce biais. Cependant, il y a deux ans, son père, un soldat SS, fut tué par un groupe de rebelles. Depuis, elle n'a de cesse de s'assurer que personne ne connaîtra jamais plus la perte semblable de sa famille, de ses proches, de ceux à qui ils tiennent, et voit en toute forme de résistance contre le régime un groupe violent entraînant ce genre de situation abominable.

Elle est toujours suivit de son fidèle Malinois, dressé par son père.

Grüner : Principal représentant du Petit Peuple avec qui vos Joueuse(eur)s pourrons communiquer, Grüner est un Satyre, si grand qu'il lui faut se pencher pour rentrer dans la moindre maison. Son masque de bois, joliment sculpté et souriant, peut être retourné pour présenter un visage mécontent, mais c'est un usage très rare. Grüner se présente généralement comme un satyre très joyeux, enchanté par la moindre proposition, le moindre jeu, quand bien même son allure sauvage et sa taille puisse crisper plus d'un de ses convives par le contraste entre son apparence imposante et adulte, et son comportement enfantin et insouciant.

Grüner sera celui invitant vos Joueuse(eur)s à revenir auprès du Petit Peuple, et à assurer l'échange avec les Désenchantés, ayant à ses côtés une multitude de Fées, posées sur ses grandes cornes, et de Gnomes restant aux aguets du moindre signe, pour l'assister et répondre à la moindre de ses directives.

Arlequin : Lorsqu'il était dans les terres du Petit Peuple, l'alter égo humain de Léo possédait de nombreux amis : tous les habitants de ce lieu si particulier veulent jouer avec les humains venant par chez eux. Mais il était un petit Satyre qui ne se lassait pas du garçon, et qui venait chaque jour, pour chaque jeu, chaque sieste, chaque instant avec lui. Son nom est Arlequin, et il est possible que vos Joueuse(eur)s l'aperçoivent dans leurs recherches.

Petit, à l'apparence d'un enfant de 8 ans mais déformé par un mélange bestial à moitié chevreau et au visage caché par un morceau de bois n'ayant pas encore été sculpté en masque, Arlequin est bien plus vieux que vos Joueuse(eur)s, et c'est trouvé déprimé après avoir enfin rencontré un grand ami, incarné en l'humain échangé avec Léo. Lorsqu'il fut renvoyé dans le village, Arlequin suivit son ami, et viens jouer avec lui par sa fenêtre tous les soirs, camouflé par une Bougie de Satyre.

Les Événements : "Merveilleuses Créatures" présente un scénario se séparant en deux grandes parties, que nous vous conseillons d'étaler sur deux sessions pour davantage ancrer notre univers chez vos Joueuse(eur)s lors de la première, permettant de mieux le bousculer lors de la seconde. Dans la **Première Partie**, vos Joueuse(eur)s vont mener l'enquête sur les étranges créatures entourant leur village, et les dangers qu'elles peuvent représenter. Ils ne rencontreront en contact avec Grüner et le Petit Peuple qu'à la fin de la chose.

Dans la **Seconde Partie**, vos Joueuse(eur)s apprennent la vérité sur leur nature et l'existence du Petit Peuple, et devront composer avec le fait qu'on cherche à les récupérer pour les échanger à nouveau avec l'humain ayant été enlevé par le passer.

Nous allons désormais mettre en avant les Points Forts de chaque Partie, que vous devrez intégrer plus ou moins facilement à votre jeu pour diriger vos Joueuse(eur)s dans certaines directions.

Dans la Première Partie, l'événement principal sera l'**Attaque de Léo**. Il s'agit d'un moment dans lequel leur ami d'enfance, Léo, sera retrouvé après avoir été vraisemblablement attaqué, et sujet à un profond traumatisme l'handicapant physiquement et mentalement. C'est le point qui va démarrer votre scénario, qui va introduire vos Joueuse(eur)s à un possible danger sur lequel ils vont souhaiter enquêter, peut être par curiosité, par besoin de savoir à quoi ils se confrontent, pour protéger leurs proches ...

L'Événement se distingue alors en 2 moments :

-Une **Introduction** auprès de Léo, avant son attaque, sera sans doute bienvenue. Constatant le Léo d'après l'attaque sans l'avoir connu au préalable retirera grandement au choc de son état. Vous pouvez alors donner à chaque personnage une petite scène de quelques minutes avec lui, mettant en avant sa beauté, sa gentillesse... Mais aussi une certaine lassitude, une arrière pensée, secrète, dû à sa condition amoureuse. Il glissera à l'un d'eux, pas à tous, envisager de bientôt partir du Village, allez dans un endroit meilleur, mais hésite et demande l'avis de l'interlocuteur. La réponse de la Joueuse(eur) concernée ne changera pas grand chose à sa décision finale, mais cet échange permettra de donner une excuse à l'enquête sur l'étrange coïncidence entre ces paroles curieuses et la situation du garçon.

-L'**Attaque** se déroulera pendant la nuit. Chez eux, vos Joueuse(eur)s recevront la visite du père de Léo, qui réveille tout le village pour savoir si quelqu'un a vu son fils. Inquiet par la disparition du garçon, le village se mobilisera pour organiser une battue, à laquelle vos Joueuse(eur)s participeront sans doute.

Le hasard des groupes amènera alors vos Joueuse(eur)s à découvrir leur ami dans un état étrange, où il peine à marcher plus de quelques pas seul, n'arrive plus à parler au delà de quelques balbutiements, et les fixe sans les reconnaître avec des yeux de nouveau né. Bien des choses peuvent arriver selon leur réaction, mais concrètement le village conviendra à attribuer la situation à un traumatisme dû à une grande peur, peut être d'avoir vu un animal féroce, de s'être perdu... Vos Joueuse(eur)s, en raison de l'étrange question de Léo en introduction ainsi que de drôles de bruits près de chez eux, dehors, comme si l'on rôdait, viendront à suspecter que quelque chose de plus sombre agite le Village... Personne ne partagera cette pensée, les amenant à être les seuls enquêteurs sur la chose, et à ne pouvoir compter que sur leur propre travail pour élucider ce mystère et protéger leur Village.

On note alors une suite d'événements, étalés sur trois jours :

Jour 1 : La nuit suivant l'attaque de Léo, les Joueuse(eur)s entendent des bruits étranges près de leur fenêtre, dehors, comme si quelqu'un ou quelque chose rodait. Mais ils ne voient rien.

Jour 2 : Au matin, les Joueuse(eur)s découvrent un fruit sur leur lit, un fruit parfait, magnifique, beaucoup trop beau pour être vrai, et personne ne sait d'où il vient.

Jour 3 : Si les Joueuse(eur)s ne s'y sont pas rendus d'eux-mêmes, le Petit Peuple viendra les appâter pour les emmener au fond de la forêt, et entamer le dialogue.

Dans la Seconde Partie, vos Joueuse(eur)s se verront proposer le choix de rester dans leur vie humaine ou partir rejoindre le Petit Peuple et Léo dans cet endroit étrange dont ils ne savent presque rien. Le Fond de cette réflexion sera rythmée par **l'Annonce** par la Recrue Hannah Hirsch que les Joueuse(eur)s seront enrôlés comme soldats pour aller au front. On note alors trois grands événements dans cette partie :

-**L'Annonce** de la Recrue Hirsch se fera au retour de vos Joueuse(eur)s de leur première rencontre avec le Petit Peuple, au matin. Elle déclarera que, d'ici la fin de la semaine, dans trois jours, les jeunes hommes et jeunes filles seront enrôlés dans l'armée pour protéger leur pays et leur village. La chose implique également Léo, qui, au vu de sa situation toute nouvelle, a de fortes chances de se retrouver déporté, comme c'était le cas à l'époque.

Deux principales routes se développent alors pour vos Joueuse(eur)s : rejoindre le petit peuple, au risque que leur alter ego se retrouve dans la même situation que celui de Léo, ou aller au front, avec tout ce que cela implique.

-La **Réflexion** se déroulera alors sur le reste de la partie. Il ne s'agit pas seulement de savoir où vos Joueuse(eur)s souhaitent aller, mais également de voir ce qu'ils vont faire par rapport à la situation de Léo, de comment ils vont chercher à le sauver, si la chose est possible, et de comment ils vont se défaire du Petit Peuple si ils choisissent de ne pas le suivre, les caprices de ces êtres pouvant facilement gagner en intensité ...

-Le **Départ** marquera la fin du Scénario, et sera décrit plus en détail après les Points d'intérêt, regroupant les différentes fins prévues par nos soins.

Cette partie se déroule également sur trois jours, rythmés par certains événements :

Jour 1 : Matin de l'annonce de la Recrue Hirsch.

Jour 2 : Temps libre, où vos Joueuse(eur)s peuvent faire ce qu'ils souhaitent.

Jour 3 : Soir du départ pour le front, et ultimatum du Petit Peuple. Si Léo est toujours là, il sera déporté.

Points d'Intérêt :

Maison des Joueuse(eur)s : Si vos Joueuse(eur)s enquêtent près de leur maison, après avoir entendus d'étranges bruits ou avoir eu une raison de se croire en danger, visés par quelque chose, ils pourront découvrir, réparti sur leurs différentes maisons :

-En étudiant l'extérieur de leur maison, vos Joueuse(eur)s constateront des **empreintes de sabot** de la taille d'un bol devant leur Fenêtre. Elles semblent faire le tour de la maison, et se regrouper au niveau de leur Chambre (Ce sont les traces de Grüner, guidé par les Fées)

-De même, en ouvrant leur Fenêtre, ils pourront constater la présence de Tâches de **Cire Sombre** sur le rebord de leur Fenêtre, alors qu'aucune bougie n'aurait pu se trouver là à aucun moment (Ce sont des gouttes de Bougies du Satyre)

-De même, l'œil attentif remarquera la présence, sur le mur extérieur de leur chambre, des **carrés ou cercles de craies**, minuscules mais bien trop haut pour avoir été fait par des enfants. (il s'agit des traces laissées par les Fées utilisant une Dent de Fée pour rentrer dans leur Chambre)

-L'un des **parents** des Joueuse(eur)s est un ancien Désenchanté, ayant survécu à son retour parmi les humains. Ce dernier est particulièrement marqué par la situation de Léo, là où les autres villageois ont une peine et compassion mesurée, ce parent là est véritablement terrifié, perturbé par le souvenir de sa situation et inquiet à l'idée que ça puisse lui ré arriver.

Maison de Léo : En se rendant auprès de leur ami Léo, pour enquêter ou simplement se renseigner sur son état, vos Joueuse(eur)s auront accès à plusieurs informations selon comment ils procèdent.

-En parlant directement à Léo, ils constateront que, entre ses **balbutiements** de bébé, se distinguent quelques mots à peu près bien maîtrisés. « Jouer », « Arlequin », et « Agneau ».

-En observant sa chambre, vos Joueuse(eur)s remarqueront des **gouttes de cire** séchée par terre, étonnamment, anormalement, sombre. (c'est la cire de la Bougie du Satyre utilisée par Arlequin pour lui rendre visite)

-En regardant la maison de extérieurs, une Joueuse(eur) s'attardant sur le mur de la chambre de Léo remarquera la trace d'un grand rectangle de craie, semblable aux plus petites formes sur leur propre maison. (c'est la trace d'une Dent de Fée utilisée par Léo, le Changelin, pour sortir la nuit de son attaque et rejoindre le Petit Peuple)

-En fouillant dans les affaires de Léo, une Joueuse(eur) pourra mettre la main sur des dessins crayonnés, à effigie du coup de cœur de Léo, joliment mis en valeur.

La Garde Forestière : En s'intéressant à la possible présence d'une bête sauvage dans les alentours de leur village, vos Joueuse(eur)s se tourneront peut être vers la cabane de la Garde Forestière, la Vieille Alice, en charge de la chasse, à une époque où cela avait une utilité pour la communauté. En se rendant sur place, iels constateront plusieurs choses :

-Bien que la Vieille Alice n'ait pas et n'ait jamais eu d'enfant, à la connaissance de vos Joueuse(eur)s, elle possède un **habit d'enfant**, une sorte de petite cape rouge à capuche, accrochée à un mur. (il s'agit du chaperon que portait Théo, et que Alice a retrouvée en le cherchant dans la forêt)

-La Vieille Alice est très **bouleversée** par ce qui est arrivé à Léo. Là où les autres villageois ont une certaine inquiétude contenue, Alice tremble fréquemment et rumine constamment. (c'est dû au souvenir de la disparition de Théo, son ami d'enfance)

-En **parlant** avec la Vieille Alice, les Joueuse(eur)s pourront apprendre que, il y a de cela des dizaines d'années, un autre enfant a disparu dans des circonstances similaires. Une attaque de bête sauvage, à la suite de laquelle l'enfant c'est retrouvé parfaitement démuné, handicapé. La Vieille Alice fera cependant plusieurs fois un lapsus, parlant de « Disparition » et non « Attaque ».

-En approfondissant la conversation, les Joueuse(eur)s apprendront que l'enfant disparu à l'époque n'a pas survécu. Il est mort quelques mois après avoir été retrouvé, en s'enfonçant au plus profond de la forêt, où on ne le retrouvera que trois jours plus tard, affamé. (il cherchait désespérément à retrouver le Petit Peuple)

-Si elle comprend que vos Joueuse(eur)s enquêtent sur la situation de Léo et ce qui a pu causer la chose, Alice mentionnera un **Orphelinat** abandonné, dans la forêt, où elle avait mené l'enquête il y a des années, car ayant présenté une dizaine d'enfants ayant subi le même sort que lui. Elle n'a rien pu trouver à l'époque, cependant...

Maison de Monsieur Friedrich : Monsieur Friedrich se démarquera aux yeux de vos Joueuse(eur)s car multipliant les allers-retours dans la forêt, à la nuit tombée. Il prétend y aller pour se promener, malgré le danger suite à l'attaque de Léo, mais vos Joueuse(eur)s pourront sans doute trouver les déplacements suspects, au vu de la situation, et enquêter sur son compte.

-En allant chez Monsieur Friedrich, vos Joueuse(eur)s constateront qu'il est le père célibataire de 4 enfants, l'aîné, Laurie, ayant 18 ans et servant de mère de substitution à ses trois frères et sœurs. Elle invitera volontiers les Joueuse(eur)s à manger, si la conversation se passe bien, expliquant que Monsieur Friedrich prépare toujours bien trop de **nourriture** et faisant bien trop de courses, l'amenant à tout jeter très vite et faire un immense gâchis. (en réalité, il prépare et achète à manger pour les résistants dans la forêt, et leur emmène le tout à la nuit tombée)

-Si on mentionne que Monsieur Friedrich est courageux d'élever 4 enfants, Laurie répondra qu'avant il en élevait même 6, leurs deux aînés ayant été adoptés à la fermeture de l'**Orphelinat** dans la montagne. Elle ne sait pas bien pourquoi l'Orphelinat avait fermé, mais les enfants étaient tous deux handicapés et ont fini par mourir, se laissant dépérir. (c'étaient des désenchantés)

-En fouillant le **Bureau** de Monsieur Friedrich, vos Joueuse(eur)s pourront remarquer, un placard dont le fond est étonnamment avancé comparé à ce qu'on pourrait en attendre. Il s'agit en fait d'un double fond, cachant des grenades militaires ainsi qu'un pistolet chargé. (il prévoit de les utiliser lorsque la résistance mènera l'attaque contre les nazis)

-Dans la **Bibliothèque** de Monsieur Friedrich, vos Joueurs pourront constater que l'homme, dans son travail de traducteur interprète, a traduit du Français à l'Allemand un livre sur la cryptozoologie, l'étude scientifique des animaux de légendes, non reconnus scientifiquement. Le Livre, «Cryptozoologie : le Bestiaire des Songes », implique des créatures allemandes, dont les pages ont

été garnies de feuilles couvertes de brouillons à l'effigie de Satyres et Farfadets (c'est une coïncidence, un simple passe temps de Monsieur Friedrich)

-Pour suivre en **filature** Monsieur Friedrich dans la forêt, vos Joueuse(eur)s devront tous décrire comment ils se camouflent, se rendent silencieux... Un Jet de dés pourra déterminer la réussite ou l'échec de la tentative. En cas de réussite, Friedrich arrivera au Camp de Résistants. En cas d'échec, il sermonnera la Joueuse(eur) repérée, lui disant que la forêt est dangereuse et qu'il faut qu'iel rentre chez iel.

Camp Résistant : En suivant Monsieur Friedrich, il est possible que vos Joueuse(eur)s découvrent le Camp des Résistants se cachant dans la forêt. Opposés au Nazisme, les membres du Camp vivent dans la montagne depuis plusieurs mois, s'assurant à manger par la chasse et les visites de Monsieur Friedrich. Ils organisent un coup d'état, leur groupe étant chargé de s'assurer que les Nazis de cette commune ne posent pas de problèmes aux groupes plus proches de la capitale. Mais aucune nouvelle instruction ne vient, depuis plusieurs mois, et ils ne peuvent qu'attendre.

Entrer en contact avec le Camp peut être compliqué, une dénonciation de la part des Joueuse(eur)s pouvant tous les condamner. Toutefois, si ils parviennent à évoluer dans le lieu, vos Joueuse(eur)s pourrons constater plusieurs éléments pertinentes pour leur enquête :

-**Berthe**, une résistante née muette et ayant échappé de peu à une déportation pour son handicap, à vu Grüner raccompagner le Léo désenchanté. Elle c'est tout de suite enfuie, n'ayant vu qu'une ombre imposante, parlant d'une voie chaude et caverneuse à l'enfant, mais elle dessine plusieurs dessins de la créature, évoquant davantage le diable qu'un Satyre. Les autres résistants pensent que le stress de ces derniers mois aurons fini par lui faire voir des choses, et cherchent tous à la convaincre qu'elle a dû rêver l'apparition.

-En consultant une carte de la forêt élaborée par les Résistants, les Joueuse(eur)s pourrons constater la présence de l'Ancien **Orphelinat**, avec pour indication « délabré, présence ». Le groupe avait cherché à élire domicile dans le bâtiment par le passer. L'insalubrité des lieux et d'étranges bruits laissant planer une présence mystérieuse en ces lieux les poussa cependant à quitter la zone. (le sentiment de présence était dû à des visites du Petit Peuple, attiré par la nouvelle agitation de cette zone jadis pleine d'enfants)

-Dans un coin du Camp, les jeunes enquêteurs seront surpris de constater la présence d'un sac rempli de fruits, des fruits d'une qualité parfaite : une couleur, une forme, une texture comme on pourrait en attendre d'un livre d'image mais pas de la réalité. Si ils posent des questions dessus, ils apprendrons que c'est Clara, une des résistantes, qui va les cueillir de temps en temps. Mais elle refuse de dire où elle les a trouvé, très protectrice de ses trucs et astuces et ne voulant pas qu'on vienne prendre les fruits à sa place. (elle les a trouvé au fond de la forêt, il s'agit des appâts laissés par le Petit Peuple)

-Les Résistants ont une certaine peur superstitieuse d'une **zone reculée de la forêt**, où certains auraient vu des traces de bêtes bien trop grosses pour être approchées, et des ruines étranges, ornées de statues en tout genre (il s'agissait des traces de Satyres et du Jardin du Petit Peuple)

L'Orphelinat : En creusant la piste de l'Orphelinat dont les enfants ont tous subit plus ou moins le même sort que Léo, vos Joueuse(eur)s pourrons découvrir, dans les montagnes, le vieux bâtiment délabré ayant été la scène de cette triste histoire. En enquêtant sur place, ils pourrons découvrir plusieurs éléments :

-En faisant le tour du bâtiment, l'œil avisé remarquera les restes de **traces de craie** aux murs. Des ronds, des carrés, les même que sur leur propre maison, s'étalant sur plusieurs étages. Là où se trouvaient les dortoirs des enfants. (il s'agit de traces de Dents de Fées, utilisées pour rentrer dans les chambres du temps des enfants ou du temps de l'occupation des Résistants)

-En fouillant l'intérieur du bâtiment, les Joueuse(eur)s pourrons constater des traces de **squattage** : un reste de feu de bois, des conserves, des bandages... (il s'agit des restes de l'occupation par les Rebelles)

-En dehors des cuisines et lieux de vie, le seul lieu plus encadré, administratif, est le **Bureau du**

Directeur. A l'intérieur se trouvent les vieux dossiers de l'Orphelinat, laissés sur place, comme si le bâtiment avait été déserté du jour au lendemain. Dans les Dossiers, un de vos Joueuse(eur)s pourrons reconnaître le nom d'un de leurs parents, figurant parmi les enfants retrouvés handicapés. (il s'agissait d'un Désenchanté, ayant réussi tant bien que mal à se réadapter à la vie humaine malgré son triste retour à la réalité)

En revenant interroger le **Parent** en question, vos Joueuse(eur)s pourrons finir par en tirer qu'il n'a pas de bons souvenirs de l'époque, qu'il a oublié toute son enfance à l'Orphelinat, mais en garde un sentiment très triste, une nostalgie négative. Il les mettra en garde de ne pas ébruiter cette affaire, craignant le regard de la Recrue Hirsch si jamais elle apprendait qu'il a été handicapé, aussi bien quand à sa propre situation que celle de sa progéniture.

-De nombreux **dessins** d'enfants sont accrochés aux murs des dortoirs, représentant des personnages féeriques, dans la forêt (il s'agit de dessins des désenchantés, représentant leur ancienne vie)

La Forêt : L'attaque de Léo s'étant déroulée dans la Forêt, il est probable que vos Joueuse(eur)s débutent leur enquête sur les lieux du crime. Imposant mur végétal, lui même surplombé par la montagne, la Forêt de Schierke se sépare en deux parties : la zone accessible, disposant de chemins tracés, à la vue dégagée par la réduction du nombre d'arbres par les bûcherons... Et la zone sombre, sans chemin, ne laissant le soleil toucher que le sol des clairières, et où rodent des bêtes sauvages. Nous allons ici décrire ce qu'ils pourrons trouver dans la zone accessible.

-En rodant plus ou moins autour de là où Léo a été retrouvé, vos Joueuse(eur)s pourrons constater dans la boue séchée la trace très nette d'un **Sabot Géant**, comme celui d'un bouc ou d'un cerf, mais de la taille d'un bol. (il s'agit d'une trace des sabots de Grüner)

-Avec un bon Jet, une Joueuse(eur) pourra constater quelque chose se démarquant, dans un **nid d'écureuil**. Une couleur claire au milieu de la pénombre. En se rapprochant, iel découvrira une statuette de Fée. (il s'agit d'une Fée envoyée en éclaireuse, et s'étant cachée dans le trou de l'arbre de l'écureuil le temps de la journée, où elle se retrouve changée en pierre)

-Au cours de leurs recherches, vers la fin de journée, les jeunes gens vont pouvoir croiser la route de **Monsieur Friedrich**, un grand panier rempli de nourriture dans les mains. Si les Joueuse(eur)s lui demandent, il dira faire un détour en rentrant des courses, pour se reposer un peu, et ne prêtera pas grande attention au danger de ce qui est arrivé à Léo. (en réalité, il se rendait au camp des résistants)

Le Fond de la Forêt : Petit à petit, les pistes laissées par le Petit Peuple mèneront vos Joueuse(eur)s dans le refuge, leur territoire, ou du moins ce qui en est visible pour des yeux mortels. Le Fond de la Forêt de la montagne de Schierke est très peu fréquenté, même Alice, la Garde Forestière, ne s'y rend peut être qu'une fois par mois. La chose n'est pas gratuite, cette partie de la forêt est terriblement sombre, ses arbres, parsemés de creux, donnent l'impression qu'on vous observe constamment, son sol ne possède pas de chemins, la lumière ne passe qu'à peine à travers le feuillage...

Au terme de l'Enquête de la Première Partie de "Merveilleuses Créatures", vos Joueuse(eur)s se retrouveront sans doute dans le Fond de la Forêt, soit car les pistes les y ont mené, soit car le Petit Peuple sera venu à eux et les aura emmenés. Voici donc ce qu'ils pourrons y trouver :

-Sur le chemin, vos Joueuse(eur)s pourrons s'étonner de la présence de **Fruits** incroyablement appétissants. Des pommes, des poires, des cerises, des oranges, d'une couleur et forme parfaite. Puis il commenceront à remarquer d'autres fruits, tel une grappe de raisin, des fraises pendant des arbres... En y regardant de plus près, iels pourrons remarquer que cette multitude de fruits savoureux sont accrochés par une longue tige aux branches d'arbres n'ayant rien à voir avec eux, nouée en de beaux petits nœuds. (c'est le Petit Peuple qui, pour attirer les Changelins, posent ces « appâts »)

-Au détour d'une longue pente, vos Joueuse(eur)s pourrons remarquer une sorte de **Jardin**, encerclé par une clairière, délimité par des rosiers sauvages et les ruines d'un bâtiment dont on ne distingue plus que des briques aux allures médiévales. C'est ici que, d'une façon ou une autre, le Petit Peuple quitte ses terres merveilleuses pour rentrer dans la forêt. De jour, les membres du Petit Peuple venus

chercher vos Joueuse(eur)s sont sous forme de statue, et plus ou moins tous regroupés dans le Jardin, cachés dans des trous d'écureuils, des terriers de lapins... Ils ne s'animent qu'à la nuit tombée, et seraient sans doute ravis de trouver leurs nouveaux amis déjà auprès d'eux.

Elend : Le Village de vos Joueuse(eur)s est nommé Schierke. Se trouvant dans une impasse contre le Montagne, la petite commune n'est reliée qu'à une seule ville : Elend, par où il est nécessaire de passer si l'on souhaite rejoindre le reste du monde par les routes normales. Ainsi, Elend pourra tantôt n'être que mentionné, tantôt faire partie intégrante de votre histoire : les Joueuse(eur)s pourront rejoindre la résistance dans une attaque contre la base Nazi, chercher à faire fuir Léo le désenchanté, pour lui éviter la déportation, ou au contraire à tout prix éviter la zone et passer par la forêt pour échapper aux autorités... Tout dépendra des décisions de vos Joueuse(eur)s.

Fin : Il existe une infinité de façon de terminer "Merveilleuses Créatures", et selon vos Parties il sera important pour vous, Maître de Jeu, d'en improviser le dénouement. Nous avons sut mettre en avant trois fins ayant le plus de chances de se présenter, les principales conclusion pouvant survenir. Mais bien entendus, tout ne sera sans doute pas mot pour mot similaire à ce que vos Joueuse(eur)s vous proposerons. Nous ne présentons ici que les grandes lignes de l'événement.

Le Renoncement au Songe : Bien des raisons pourrons pousser vos Joueuse(eur)s à se joindre au Petit Peuple ou à le fuir, mais il arrivera nécessairement le besoin de faire un choix entre ces deux extrêmes. Une Joueuse(eur) refusant de rejoindre le Petit Peuple dans ses terres mystérieuses provoquera une grande colère chez Grüner et les autres créatures, qui se vengerons en leur rendant malgré tout en partie leur forme naturelle, non humaine. Un Satyre aura alors des pattes de bouc et un œil de chèvre, une Fée aura des plumes lui poussant entre les cheveux, un Gnome des oreilles pointues et une peau par endroit naturellement grisâtre, terreuse... Comment vont iels vivre avec cette apparence, la cacher, la révéler...? Votre scénario n'explorera pas le détail de cette histoire, mais vous pouvez choisir d'en dépeindre les grandes lignes, ou au contraire de laisser planer un mystère sur ce qu'il adviendra par la suite.

Le Départ au Front : Si vos Joueuse(eur)s décident de se rendre au Front, de se laisser enrôler, plusieurs dénouements peuvent être observés selon ce que vous trouvez le plus intéressant. Peut être vont iels mourir au front, dans les premières secondes de leur premier combat. Peut être vont iels survivre et rentrer au village, éternellement changés par leur expérience, pour contempler jusqu'à leur mort la forêt où ils auraient pus fuir toutes ces horreurs. Et bien sûr, quel que soit le dénouement, ils devront faire avec la malédiction de Grüner, qui les condamne à une forme partiellement non humaine, qui pourrait leur valoir de grands moment si ils étaient découverts.

Le Départ au Songe : Si vos Joueuse(eur)s décident de se joindre au Petit Peuple, d'embrasser leur nature profonde, ils rencontrerons le temps d'un instant leur alter ego, l'humain ayant été enlevé et étant désormais rendu . Simple, sachant à peine marcher, semblable à un bébé dans un corps d'adulte. On leur donnera les vêtements des Joueuse(eur)s, avant de les guider jusqu'aux chemins proche du village.

Le reste du petit peuple guidera alors la Joueuse(eur) en direction du fond de la forêt. Sans trop savoir quand et comment, iel arrivera alors en un endroit merveilleux, reposant, sans guerre, sans règle... La joie et l'allégresse leur fera considérer leur vie d'avant comme une sorte de mauvais rêve, un souvenir flou, détaché. Parfois, ils partirons trouver de nouveaux camarades dans leur ancien village, qu'ils reconnaîtrons à peine, avec une nostalgie inconsciente...

Inspiration :

-Le Labyrinthe de Pan, par Guillermo del Toro (*Film racontant l'histoire d'une enfant se voyant dévoiler par un Satyre qu'elle est une princesse féerique, au milieu d'une forêt où s'affrontent les résistants contre Franco et son beau père, un général Franquiste*)

- Changelin : The Lost, par la White Wolf Publishing (*Jeu de Rôle où les Joueuse(eur)s incarnent des Fées réincarnées en partie en humains. Kidnappées et remplacées par des fées pures, iels doivent se battre pour retrouver leur place dans leur vie d'avant*)
- Le Village, par Night Shyamalan (*Film présentant un village vivant dans la crainte que les créatures de la forêt l'entourant ne se montre hostile*)
- Songe d'une nuit d'été, par William Shakespear (*Pièce de Théâtre mettant en scène des personnages féeriques à Athènes*)