

"Le Mal de Nino Briochin" :

Synopsis : Suite à une lettre inattendue, Laura Briochin se met en route avec deux amis pour la ville qu'elle avait fui, le décors de son enfance, qu'elle n'avait plus vu depuis dix ans . Sans doute s'attendait elle à certains changements, à redécouvrir son école, la boulangerie où elle s'achetait un goûter, explorer de nouveaux décors... Mais elle n'aurait pas cru que les habitants auraient changer eux aussi. Petit à petit, vos Joueuse(eur)s vont découvrir que la plupart des gens rencontrés semblent obsédés par une passion étrange . Le Rêve de Voler .

La Vérité : Depuis quelques mois, d'étranges Oiseaux sont apparus . Blancs, garnis d'une silhouette tropicale au travers de longues plumes, ils se distinguent tout particulièrement du reste de la faune par leur troisième œil, et l'étrange obsession que nourrissent les personnes trop sensibles croisant leur regard.

Lorsqu'une personne est confrontée à un mal être dans sa vie, qu'elle fait face à un avenir incertain, un problème de taille ou un manque, elle commencera à développer l'idée étrange que la réponse à ses soucis pourraient se trouver dans ces oiseaux . Petit à petit, certains vont développer l'idée de leur vouer un culte, de les étudier de près, de faire tourner leur vie autour de ces créatures, au point de confondre certains aspects de leur vie et de leur rêve . De vouloir voler à tout pris, déployer leurs ailes et sauter d'un immeuble vers le ciel...

Bestiaire :

Les Oiseaux : Nul ne sait d'où viennent les Oiseaux et d'où ils tiennent leurs étranges caractéristiques . Leur apparence évoquant grandement les oiseaux tropicaux, aux longues plumes semblables à des rubans, l'ont pourrait proposer qu'ils sont originaires d'un autre continent, arrivés ici à la suite d'un très grand et long voyage . Mais leur blancheur presque surnaturelle et leur troisième œil, niché au creux de leur front, laisse planer le doute quand à leur place dans le règne animal terrestre .

Les Oiseaux ne sont pas des êtres spécialement mauvais ou mal attentionnés . Pour ce qu'on en sait, ils se contentent d'être là, de vivre. Ils ne tirent rien de la mort de ceux finissant obsédés par leur idéal, ne cherchent pas à assujettir à leur charme les gens, pour peu qu'ils se rendent compte d'être à l'origine du phénomène . Les personnes devenant des Rêveurs sont simplement des personnes fragilisées par leurs problèmes, et ayant eu la mal chance de croiser la route des Oiseaux à plusieurs reprises alors qu'ils vivaient leur vie, les faisant sombrer à chaque fois un peu plus dans la folie .

De la taille d'une mouette, les Oiseaux sont d'une résistance et dextérité équivalente à n'importe quel autre oiseau. Leur tempérament les pousse, face à un adversaire seul, à tenter de se défendre et de contre attaquer, mais ils favoriserons toujours la fuite si ils devaient se retrouver minoritaires .

Les Rêveurs : Lorsqu'un humain laisse son esprit s'imprégner du rêve des Oiseaux, on les désigne sous le nom de Rêveurs . Bon nombre d'humains sont susceptibles de devenir des Rêveurs, leur obsession prenant racine dans les problèmes suffisamment profondément ancrés en eux et en leur quotidien pour influencer toute leur vie . Les Rêveurs peuvent être des gens pour qui payer le loyer chaque mois est une épreuve, d'éternels célibataires désespérant de trouver l'âme sœur, des parents subissant un lourd silence avec leurs enfants...

A partir de ce problème, les Rêveurs vont commencer à trouver un instant de pause et sérénité dans le spectacle des oiseaux volant au loin. Puis, petit à petit, une profonde admiration pour la créature va naître, suivit d'une empathie tellement ancrée que leur situation d'humain, sans aile, incapable de voler, en deviendra une douleur, les poussant à chercher à tout pris un moyen de palier à ce manque . Certains vont construire des machines pour voler, d'autres sauter d'un toit pour en avoir la sensation, et quelques uns, les plus fragiles et les moins inventifs, vont se laisser mourir de faim, en contemplant avec espoir leur idéale de plumes blanches s'agitant dans le ciel...

Physiquement parlant, les Rêveurs sont aussi forts et résistants que n'importe quel humain. Ils seront toutefois capable de se battre à s'en faire mal, et à risquer leur vie, pour protéger un des Oiseaux si il devait être en danger ou tourmenté par quelqu'un .

Il est possible de guérir un Rêveur . Si vos Joueuse(eur)s trouvent un moyen de l'isoler de la vue des Oiseaux sur plusieurs jours, ou si, plus efficace encore, iels parviennent à régler le problème sur lequel s'appuyait son mal-être, il retrouvera à peu près son état normal, suffisamment pour être hors de danger et reprendre sa vie en mains.

Les Personnages Joueuse(eur)s :

Laura Briochin : Originaire de Saint-Brieuc, Laura à quitté la commune pour ses études de droit, à Paris, et n'est jamais revenu depuis . C'était il y a 10 ans . A son départ, sa relation avec sa Mère, Marine, était au plus bas. Elle ne se sentait pas aimée, et elle eu plusieurs fois la mauvaise surprise de rester seule à la maison car sa mère était partit faire la fête avec ses amis ou dormait à son travail, quand sa présence n'était pas simplement un calvaire en organisant une soirée chez elles, toute la nuit, une veille d'examens, plusieurs fois...

Laura est de retour suite à une lettre que sa Mère lui a envoyé il y a quelques semaines, après des années de silence . C'est une lettre très bien rédigée, l'invitant à passer quelques jours à la maison, essayer de renouer des liens. Elle promet avoir changée, et avoir quelqu'un à lui présenter . Laura a répondu favorablement, sans trop bien savoir pouvoir elle accepte de prendre le risque de recommencer ce cauchemar . Par appréhension elle a invité Eliott et Marc Colombier, des collègues et amis de son cabinet d'avocat. Elle n'a donné que peu de détails sur les raisons de ce voyage, se contentant d'expliquer à Eliott qu'elle n'avait plus vu sa famille depuis des années, et laissant Marc dans un certain flou.

Eliott Colombier : Jeune homme d'une trentaine d'années, Eliott est marié à Marc Colombier depuis deux ans. Si leur relation à commencé comme un conte, avec son prince charmant, leur mariage, et leurs grands rêves d'avenirs impliquant de fonder leur propre cabinet d'avocats spécialisé dans les crimes de haine et discriminations, Eliott n'est plus sûr de ce qu'il souhaite... Maintenant qu'il est dans une vie stable, une situation plus que correcte, il n'a plus tant la motivation de se lancer dans de nouveaux combats de ce genre, et se projette davantage dans le projet de fonder une famille, élever un enfant... Marc c'est fermement opposé à la chose, et un certain malaise persiste depuis quelques mois .

Il y a quelques jours, leur amie et collègue, Laura Briochin les a tous deux invités à passer quelques jours de leurs vacances avec elle, chez sa famille . Eliott à pu parler en priver avec elle, et apprendre qu'elle n'avait plus parlé à sa famille depuis des années, et qu'elle appréhendais de revenir seule .

Marc Colombier : Du haut de ses quarante cinq ans, Marc est le plus expérimenté du Cabinet d'Avocat qu'il tien, notamment, avec Eliott et Laura . Il a rencontré Eliott lorsqu'il à été embauché par le cabinet, et tous deux sont à plus de 6 ans de vie commune, dont 2 unis par le mariage . Dans un avenir qu'il pensait proche, Marc avait prévu de créer son propre cabinet d'avocat, avec Eliott, spécialisé dans les crimes de haine et discriminations . Mais il y a de cela quelques mois, Eliott c'est montré plus timide sur ce projet, parlant, à la place, de fonder une famille, avoir des enfants... Ce n'est pas du tout dans les ambitions de Marc, qui se voit bien mieux dans leur duo inséparable ligué contre le crime . Il a cependant peur d'avoir répondu un peu trop violemment, et depuis un certain malaise plane dans leur foyer.

Il y a quelques jours, leur amie et collègue, Laura Briochin, les a tous deux invités à passer quelques jours de leurs vacances avec elle, à la plage, chez sa famille . Marc à immédiatement accepté, déplaçant ses congés pour permettre la petite excursion. Il espéré pouvoir se rattraper et ressouder son couple, prouver à Eliott qu'il l'aime, qu'ils n'ont pas besoin d'un enfant, et qu'ils se suffisent l'un à l'autre .

Les Événements :

L'introduction : "Le Mal de Nino Briochin" débutera lors du trajet de vos Joueuse(eur)s en route pour Saint-Brieuc . Petite commune Bretonne en bord de mer, iels sont venus de Paris en train, et arrivent en fin de soirée, alors que le soleil se couche . Eventuellement, faites leur jouer une petite conversation sur le trajet .

S'ensuivront quelques événements suivant l'arriver en gare :

-C'est **Nino** qui viendra les chercher, peut être avec un peu de retard, laissant Laura découvrir son petit frère, dont elle n'a jamais entendus parler même au travers de ses dernières lettres .

-Par la suite, iels seront emmenés jusqu'à l'ancienne **maison** de Laura, une petite bicoque à quelques pas de la plage. Marine, la Mère de Laura, les accueillera chaleureusement. Pourrons s'ensuivent quelques questions, quelques échanges sur tels ou tels sujets sensibles . Marine demandant à Eliott et Marc si ils ont un enfant, Laura interrogeant sur l'existence de Nino...

-La soirée se passera selon ces échanges, puis, au moment de se coucher, Nino semble **introuvable** . A la suite de quelques recherches, les Joueuse(eur)s finiront par le trouver debout sur le muret séparant la rue de la plage, au dessus d'une haute pente . Il à les bras écartés, comme le Christ, et semble pencher dangereusement en avant, terriblement près du bord . En interagissant avec lui, les Joueuse(eur)s n'obtiendront pas de justifications à son comportement. Il se contentera de dire qu'il jouait . Demandez aux Joueuse(eur)s ce qu'ils souhaitent faire avant de dormir. L'Enquête débutera le lendemain .

Les Trois Jours : "Le Mal de Nino Briochin" est un scénario s'étalant sur trois jours, dans le jeu . Chaque jour, l'effet des Oiseaux sur les Rêveurs se fera de plus en plus fort, jusqu'à atteindre son apogée au troisième . Le déroulement des journées et le temps qu'auront les Joueuse(eur)s pour y mener l'enquête est relativement indéterminé, dépendant de vos besoins de Maître de Jeu et des initiatives de vos Joueuse(eur)s . Peut être même voudrez vous laissez de côté ce système de Jours .

L'Influence des Oiseaux sur les Joueuse(eur)s : Les Personnages de vos Joueuse(eur)s ayant été construits avec un problème chacun, il est possible qu'ils finissent par se trouver sujets aux étranges effets des Oiseaux lors de leur séjour à Saint-Brieuc. La chose dépendra de plusieurs choses :

-Le Jeu de vos Joueuse(eur)s déterminera vers quel problème la folie des Oiseaux va se diriger . Si Marc revient plusieurs fois sur sa peur de perdre Eliott, en cherchant à tout pris à profiter avec lui du séjour, son obsession se calquera sur cela. A l'inverse, si il est essentiellement inquiet pour Nino et cherche à tout pris à le sauver, à comprendre son mal, sans doute que l'obsession prendra racine sur ce point .

-La Folie des Oiseaux débute et se renforce lorsque vos Joueuse(eur)s voient les Oiseaux Blancs à l'origine du phénomène . Se distinguant seulement par leurs longues plumes, les Oiseaux sont un peu partout, au hasard d'une ruelle, sur un balcon, voltigeant sereinement dans le ciel... Et c'est à chaque fois qu'ils en croiseront un tout en ayant pensé à leurs problèmes que vos Joueuse(eur)s devront effectuer un Jet de Dé, qui au plus il sera raté, au plus il les amènera à s'obséder pour leur problème et pour la beauté des oiseaux .

Il est toutefois important de ne pas directement laisser comprendre que le phénomène viens d'eux . Ainsi, lorsque vous les mettez face à un Oiseau, cachez le dans le décors . Vous pouvez les mentionner au milieu d'une longue liste d'autres éléments de la scène, ne pas les mentionner directement, ou faite de leur présence une anecdote, une blague. Ces moments doivent toutefois intervenir lorsqu'une Joueuse(eur) à directement manifesté son inquiétude sur un sujet, ou qu'il a échoué à une tentative d'améliorer la situation . De cette façon, à défaut de saisir l'origine du phénomène, ils en comprendront petit à petit l'effet .

Les Personnages : Dans "Le Mal de Nino Briochin", les Joueuse(eur)s vont être amenés à enquêter sur plusieurs personnages démontrant l'étrange affliction que génèrent les Oiseaux . Peut être vont iels passer à côté de certains, ou au contraire en créer par un effort commun avec vous, Maître de Jeu . Nous allons ici présenter une liste de certains de ces personnages, mais ce sera à vous de voir

quelle est la meilleur utilisation à en faire .

Nino et le Groupe d'Inventeurs :

Petit frère de Laura, Nino a passé son enfance avec sa Mère et n'a jamais connu son père . Âgé de 9 ans, il sait depuis tout petit qu'il a une grande sœur, mais sa Mère était en froid avec Laura, et il ne l'a rencontrera qu'au début du scénario, où elle apprendra son existence .

Nino est un jeune garçon plein de vie, mais depuis qu'il a appris que sa Mère invitait Laura à revenir quelques temps à la maison, l'idée de ne pas être accepté, ou que la chose se passe mal, est au cœur de ses préoccupations .

C'est ce mal être qui permet aux Oiseaux de l'influencer, lui laissant penser que si il parvient à faire quelque chose d'impressionnant, sa Mère et sa sœur ne pourront que l'admirer et vouloir rester avec lui, former une vraie famille . La chose l'amène à construire depuis quelques semaines, avec un groupe d'amis de l'école, un planeur pour vraiment voler en tirant partit d'une rue en forme de pente menant à l'océan . Ses camarades, Emma et Lucie, ne sont pas affectées par les oiseaux, mais incroyablement motivées par les beaux discours de Nino .

Premier Contact : Il vient chercher les Joueuse(eur)s à la gare .

Jour 1 : Le Matin, il tombera du toit après avoir essayé de monter le plus haut possible dans la nuit . Il s'en tirera avec des blessures bien moins graves que ce qu'il aurait pu se faire en atterrissant ailleurs, mais cela servira sans doute d'un bon démarrage à l'enquête des Joueuse(eur)s .

Le soir, Nino hurlera à cause d'une sensation de brûlure dans son dos . Il dit avoir mal à ses ailes, mais son corps est parfaitement normal .

Jour 2 : Nino se réveille avec une sensation de douleur aux jambes lorsqu'il avance . Comme les oiseaux, il perd sa force dans les jambes, et a besoin d'un fauteuil roulant ou d'être porté pour se déplacer .

Jour 3 : Nino est transporté par Clara et Candice jusqu'au Planeur, au grand festival organisé par les Rêveurs . Ils sont tous trois les premiers à monter dans l'appareil . Si on les laisse faire, ils dévaleront la rue, et l'appareil, largement imparfait, sera détruit en cours de route, blessant voir tuant nombre de spectateurs ainsi que les pilotes .

Marine la Mère :

Mère de Laura et Nino, Marine est une femme imposante, une ourse ayant besoin de se baisser pour ne pas toucher le plafond de sa petite maison lorsqu'elle est debout . Pêcheuse, elle n'était pas souvent présente pour Laura quand elle était enfant, et passait ses congés à s'amuser avec des amis plutôt qu'à rattraper ce manque, rendant la fillette très vite autonome .

Après le départ de Laura, Marine fut victime d'une profonde solitude, et un compagnon dont elle se sépara très peu de temps après l'avoir rencontré lui permis d'avoir Nino, plus ou moins comme remplacement. Elle a cessé de voir ses amis, pour s'occuper au mieux du petit. De voir à quel point sa relation avec Nino c'est mieux passée qu'avec Laura l'a amené à davantage regretter sa fille que d'habitude, et dans l'espoir de tout recommencer en mieux, avec plus d'expérience, elle l'a invitée à venir passer quelques jours à la maison, sans mentionner la présence de Nino. Après tous les frères et sœurs sont souvent jaloux, il en faudrait pas que ça la décourage de venir.

Premier Contact : A la maison .

Jour 1 : L'inquiétude que lui donne le comportement de Nino la rendra faible face à l'étrange effet des Oiseaux . Tout en s'occupant du garçon, elle passera beaucoup de temps à regarder par la fenêtre, pensive...

Jour 2 : Nino ne pouvant plus se déplacer de lui même, Marine commencera à se sentir mieux à l'idée que s'occuper de lui lui permettra de prévenir d'autres problèmes . La chose affaiblit considérablement l'effet des oiseaux, et si sa relation avec Laura est en bons termes également, elle

sera parfaitement immunisé à leurs effets .

Jour 3 : En assistant à la scène du Planeur, Marine tentera de venir sauver Nino, mais aura de grandes chances de se blesser ou de se faire tuer dans le processus .

Fatou la Miraculée : Docteur très appréciée de sa clientèle, Fatou a, il y a quelques mois, été affectée par les Oiseaux . Son mal était lié à un patient atteint d'une maladie incurable, et dont elle désespérait de ne pas pouvoir soulager . L'influence des Oiseaux lui fit croire qu'à force de les étudier, elle pourrait découvrir un remède dans leurs mouvements, dans leur grâce, peut être par la danse thérapie ou quelque chose dans le genre... La mort de ce patient, bien que dévastatrice, lui fit perdre la détresse qui la rendait sensible aux Oiseaux, et lui permis de prendre du recul sur l'étrange phénomène qui l'avait affectée et qu'elle retrouva chez plusieurs autres personnes .

Depuis, Fatou cherche à étudier les oiseaux de façon biologique, tente d'en capturer, d'étudier l'effet qu'ils ont sur les gens ... C'est sans doute à elle qu'on viendra apporter Nino lorsqu'il tombera du toit, qu'il aura mal à ses ailes, ou qu'il ne pourra plus marcher .

Premier Contact : C'est le Docteur que viens consulter Marine lorsque Nino tombe du toit et tombe malade .

Jour 1 : Une fois Nino pris en charge, elle ira tenter d'attraper des oiseaux avec une épuisette .

Jour 2 : Après avoir ausculté Nino, elle ira s'en prendre aux Oiseaux, leur jetant des pierres et cherchant à leur donner des coups de pied . Cela lui vaudra une garde a vue pour la journée .

Jour 3 : En voyant le festival et sa folie, elle cherchera à attaquer les Oiseaux pour stopper leur emprise. Les Rêveurs l'attaquerons en retour .

Victoria la Nostalgique : Héritière d'une grande famille, Victoria Languouet est une vieille femme qui, malgré sa santé admirable, souffre d'une profonde dépression en raison de sa gloire d'antan . Dans sa jeunesse, son statut la mettait au centre de l'attention, elle amusait et impressionnait chacun par son caractère et ses connaissances, faisait la couverture des journaux locaux et donnait des interviews dans certains magazines... Mais désormais, tous ses amis sont morts, plus personne ne s'intéresse à l'histoire de sa famille, et elle n'est qu'une vieille dame, parmi tant d'autres, se distinguant seulement par sa belle maison, munie d'une immense volière en forme de dôme de verre visible depuis l'extérieur...

C'est sur cette solitude que les Oiseaux ont commencé à l'influencer . Elle se mit à penser qu'en imitant leur grasse, en mourant en chute libre, sur un instant d'apesantement, comme les oiseaux, elle donnerait le plus beau spectacle au monde, aurait la plus belle mort . Mourir en volant . Elle se laissa tomber du haut de sa volière, mais survécut et fut trouvée par une voisine inquiète par son comportement des derniers jours . Elle est désormais en fauteuil roulant, ses jambes brisées, et ne peut même plus espérer mourir en oiseau .

Premier Contact : C'est l'une des patientes de Fatou, que les Joueuse(eur)s pourrons croiser à son cabinet .

Jour 1 : A défaut de pouvoir se suicider dans la grasse de l'oiseau, Victoria passe sa journée à écouter un disque de danse et à mimer les gestes du vent et des plumes depuis son fauteuil, pendant des heures et des heures, quitte à ne plus pouvoir bouger les bras le soir venu...

Jour 2 : Victoria se fait promener par un aide soignant. Elle parvient à échapper à sa surveillance le temps d'une course et fait dévaler son fauteuil le long de la rue pour sentir le vent et filer sur son visage. La pente se termine en une violente chute sur le trottoir lui valant d'être hospitalisée .

Jour 3 : A l'hôpital, trop faible pour faire quoi que ce soit, elle assistera au festival depuis sa fenêtre avec envie, et finira par tomber de son lit . Un des appareils la gardant en vie se débranchera dans la chute, et elle mourra avant qu'on puisse lui venir en aide .

Lorenzo l'Artiste : Passionné de dessin, Lorenzo espère devenir dessinateur de bandes dessinées, et travail dur, depuis le début de l'année, pour candidater dans plusieurs grandes écoles une fois le lycée terminé . Il est l'un des membres les plus sérieux du club d'Art Plastique du lycée, mais avec le début des vacances, il constate chaque jour que de nouvelles écoles répondent par la négative à ses demandes . Petit à petit, la peur de ne pas pouvoir vivre son rêve a envahi son quotidien, et il ne lui a suffi que d'un regard, sur un oiseau posé sur son balcon, pour pleinement se laisser envahir par son charme .

Lorenzo est persuadé qu'en se rapprochant le plus possible des oiseaux et en leur rendant hommage au mieux dans ses créations, il séduira la terre entière, car leur grasse et leur beauté sont universelles . Il ne vient plus aux réunions du club d'art plastique, il passe sa journée à chercher les Oiseaux pour les dessiner ou les imiter, et ne s'embête même plus à regarder les nouvelles réponses d'autres écoles .

Premier Contact : Devant l'école, Lorenzo peint dans la rue, et demande à une Joueuse(eur)s de lui servir de modèle . Il peint un oiseau avec son visage . Ayant déjà cerné un problème avec les oiseaux, le rêve de voler, vos Joueuse(eur)s pourront choisir de s'intéresser à son cas pour cerner l'origine du phénomène .

Jour 1 : Lorenzo dessine une multitude d'oiseaux à tête humaine .

Jour 2 : Lorenzo se plante des plumes d'oiseau dans les bras pour danser en ressentant les sensations de l'oiseau.

Jour 3 : Lorenzo participe au festival, un moment où tout le monde pourra contempler son art, en sautant d'une maison, des plumes plantées partout dans le dos . Il sera hospitalisé mais survivra, et perdra la frénésie des Oiseaux avec leur départ .

Les Points d'Intérêt : Au cours de leur enquête sur les Oiseaux et les Rêveurs, vos Joueuse(eur)s vont être amenés à explorer plusieurs endroits de Saint-Brieuc . Les lieux clés, où ils auront le plus de chance de se rendre et de trouver des indices sur les événements, sont indiqués ici . Bien entendus, il est parfaitement possible que vos Joueuse(eur)s cherchent à se rendre ailleurs, car ayant établi d'autres liens que les nôtres . Auquel cas, laissez les aller où ils souhaitent, tout en cherchant à leur présenter des indices là où il est logique qu'ils apparaissent .

La Maison de Marine :

La Maison de Marine, la Mère de Laura, est une petite bicoque très modeste, composée de deux chambres, une salle de bain, et une cuisine, amenant leurs personnages à dormir dans une même chambre avec Nino. Vos Joueuse(eur)s pourront constater la présence de quelques éléments pouvant servir à leur enquête .

-Sur les murs, sur le frigo, dans la chambre de Nino, il y a la présence de nombreux **dessins d'Oiseaux**, clairement fait par ce dernier . Il y a toutefois un dessin moins brouillon, plus assuré que les autres, signé « Lorenzo » . En interrogeant Nino, il dira que c'est un cadeau d'un lycéen de son école.

-Sur le **frigo**, un dessin de Nino représente sa mère, lui même, et Laura, tous ensemble et heureux .

Le Cabinet de Fatou :

En se rendant au Cabinet de Fatou, installé dans un petit bâtiment coincé entre deux magasins, vos Joueuse(eur)s pourront constater plusieurs pistes :

-Dans le Bureau de Fatou se trouve une dizaine de **cahiers de notes**, remplis de griffonnages, croquis, brouillons d'oiseaux plus ou moins réussis, sur toutes les pages. Certains évoquent des dessins réalisés dans un véritable cadre d'étude, scientifique, anatomique, tandis que d'autres sont de véritables tâches d'encre, pouvant évoquer des dessins faits en écriture automatique .

-Dans une salle privée, une sorte de bureau secondaire verrouillé par une clef pouvant être récupérée dans le bureau principal, vos Joueuse(eur)s pourront constater l'odeur nauséabonde du

sang, de la chaire fraîche, émise par un **cadavre d'oiseau** aux longues plumes exotiques, disséqué . Si iels cherchent à voir la créature de plus près, vos Joueuse(eur)s pourront constater que la créature possède un troisième œil, entre ouvert, sur le front . D'éventuelles notes sont présentes, mais le Docteur Fatou y a simplement rédigé ses différentes approches et le fait qu'elles ne débouchaient à rien, ni en matière de compréhension ni en matière de protection contre les effets de ces choses .

La Maison de Victoria :

Ancien bâtiment à l'allure majestueuse, la Maison de Victoria est situé face à la mer, et se démarque du reste des habitations l'entourant de par la présence d'une immense volière implémentée en plein milieu, construite avec . En s'y rendant, plusieurs éléments attirerons sans doute l'attention de vos Joueuse(eur)s :

-En observant la **Volière** de l'intérieur, vos Joueuse(eur)s constaterons la présence d'une multitude d'oiseaux, de toute sorte, impliquant sans doute quelques Oiseaux à l'origine du problème de la vieille femme.

-En parcourant les couloirs de la maison, il est dur de ne pas remarquer la présence d'**Affiches** à effigie de Madame Victoria, du temps de sa gloire, ses prestations publiques, ses gros titres dans les journaux...

-Dans la cuisine, une forte odeur florale envahis l'air, et vos Joueuse(eur)s aurons vite fait de constater la présence de dix sept **bouquets de fleurs**, allant du plus fané au plus frais, dans des vases en tout genre . Chacun présente une note de bon rétablissement et d'encouragement, de la part d'une certaine Madame Yvette . (Il s'agit de la voisine de Madame Victoria, qui a un faible pour l'ancienne étoile et qui pourrait la faire sortir de sa nostalgie toxique si leur relation parvenait à se développer)

L'École : Il y a plusieurs façons pour les Joueuse(eur)s de se diriger vers l'École de Saint-Brieuc . Peut être vont iels y suivre Nino, ou être chargés par Marine d'aller l'y chercher, à moins que le hasard amène Laura à revenir sur ce décors de son enfance... Il s'agit d'un vieux bâtiment, presque entièrement rénové, et servant à la fois de collège et lycée .

A partir de là, les Joueuse(eur)s pourront constater plusieurs éléments :

-Dans la cours, un **Groupe d'Artiste** est posé devant leur chevalet, observant les arbres pour les peindre . Il s'agit du club d'art plastique de l'école, dont Lorenzo fait partit . Vos Joueuse(eur)s pourront toutefois remarquer que le collectif est étonnamment statique . Personne ne peins rien, à l'exception de quelques coups de pinceaux largement séchés, les toiles sont parfaitement vierges . (ils sont absorbés par deux oiseaux volant ensemble, devant leur modèle)

-En avançant dans les couloirs de l'école, où sont exposés de nombreux **Dessins** et réalisations d'élèves et du club d'art, vos Joueuse(eur)s pourront remarquer qu'une multitude de projets tournent autour des oiseau . Ce sont des projets datant d'environ un mois.

-Si ils suivent Nino à l'école, ou viennent le chercher, vos Joueuse(eur)s seront sans doute amenés à s'intéresser au **Club de Bricolage**, dont le garçon fait partit . Organisé dans une grande salle pleine d'outils et de matériaux en tout genre, le Club n'est constitué que de trois membres : Nino, Emma, et Lucie . En leur demandant ce qu'ils font, et en observant leurs travaux, vos Joueuse(eur)s pourront apprendre que le trio s'organise autour de la construction d'une sorte d'avion en bois, imparfait mais produit avec beaucoup d'attention . (c'est le planeur qui sera utilisé lors du festival du troisième jour)

En s'intéressant aux autres projets des enfants, vos Joueuse(eur)s pourront facilement juger que cet avion est le travail le plus poussé de tous, le reste consistant en des maquettes, des cadres, des assemblages...

La Chambre de Lorenzo : Si iels souhaitent retrouver Lorenzo, sans doute vos Joueuse(eur)s se rendrons iels en direction du dortoir de l'École, où il loge . Vieux bâtiment rénové, le Dortoir doit accueillir une vingtaine de chambres, individuelles, ainsi que quelques espaces de vie commune comprenant une cuisine, des douches, sanitaires... La chambre de Lorenzo est indiquée de son nom

sur la porte, et est la seule à encore être occupée pendant les vacances . En s'y rendant, vos Joueuse(eur)s pourront constater nombre d'étranges éléments .

-Une des principales caractéristiques de la Chambre de Lorenzo est sans doute ses **murs** . Dans toutes les directions, sur les vitres et même au plafond, le lycéen a tapissé la pièce de photocopies d'images, toutes différentes, représentant le ciel. C'est un accrochage imparfait, certaines feuilles se chevauchent, sont à l'envers, pliées, mais aucun morceau du mur original ne dépasse .

-Comme chez beaucoup de Rêveurs des Oiseaux, Lorenzo possède une multitude de **cartes et feuilles volantes** basés sur des gribouillages et croquis liés à l'aérien : des avions, des plumes, des mouettes...

-Si vos Joueuse(eur)s fouillent dans les affaires de Lorenzo, iels pourront constater un grand nombre de **lettres** de refus de la part d'universités et écoles privées ayant reçu la candidature du garçon . Une d'entre elle, la dernière arrivée, n'a pas été ouverte, mais si vos Joueuse(eur)s la lisent iels découvriront qu'il s'agit d'une lettre d'école acceptant de faire participer à Lorenzo le concours d'entrée, qui aura lieu dans quelques semaines . (il s'agit d'un moyen de détacher Lorenzo de son désespoir pour l'avenir et de sa passion des Oiseaux, selon comment vos Joueuse(eur)s s'en serviront)

La Plage : Terrain de jeu par excellence, la Plage de Saint-Brieuc est comme coupée du reste de la ville par une grande pente de pierre, artificielle, impliquant d'accéder au sable grâce à un escalier . Étant en vacances, en théorie, vos Joueuse(eur)s voudront peut être se rendre sur place pour se détendre, nager, bronzer... Mais quelques éléments pourront sans doute les interpeller :

-Il y a de nombreux **Rêveurs**, semblant jouer à rester face au vide de la pente, bras grands ouverts, pour se laisser pousser par le vent en fixant l'horizon . Aucun ne va jusqu'à se jeter ou laisser tomber, mais le nombre de gens s'adonnant à cette pratique pourra faire se poser des questions .

-Le **Docteur Fatou** pourra être vu, les deux premiers jours, en train d'agiter une grande époussette pour capturer un des Oiseaux obsédant les Rêveurs . Elle sert plus ou moins de phénomène de foire, voir se confronte à des Rêveurs.

La Fin : La Fin du Scénario "Le Mal de Nino Briochin" prendra place lors du Troisième Jour, avec le Festival organisé par les Rêveurs . C'est le moment où la gradation soudaine de l'influence des Oiseaux sera la plus forte, et où les Rêveurs se mutileront, volontairement ou non, dans les tentatives pour se rapprocher de leurs muses .

A la suite de la chose, les Oiseaux migreront par eux même, partant vers l'horizon . Peut être était ce la préparation de cet événement qui a rendu le phénomène aussi puissant, ou peut être cela n'a-t-il rien à voir... Toujours est il que, à la fin de cette journée, vos Joueuse(eur)s constateront un certain retour à la normal. Les survivants prendront conscience du chaos et de l'horreur de leur situation, de leur attitude, la police et les ambulances interviendront pour prendre en charge les blessés...

La fin est alors très ouverte, et dépend entièrement des intentions de vos Joueuse(eur)s : peut être vont iels souhaiter repartir avec Nino et Marine, si ils ont survécu, et oublier tout cela . Peut être vont iels passer le reste de leur vie à chercher de pareils phénomènes paranormaux pour les étudier . Peut être sont iels morts pendant les festivités...

Inspiration :

-Air TV, par Key (*Histoire d'une jeune fille malade rêvant de voler. Ce rêve va s'avérer entretenir une mystérieuse relation avec la maladie l'affligeant*)

-Phénomène, par M. Night Shyamalan (*Film d'horreur où les gens commencent à mystérieusement tomber en transe avant de se suicider*)

-Paprika, par Satoshi Kon (*histoire où un groupe de scientifiques utilise une machine pour rentrer dans les rêves des gens. Le rêve fini par se mêler à la réalité, et un festival onirique fini par envahir le monde réel et rendre les gens fous*)