

Il faut retrouver Monsieur Thomas ! :

Synopsis : Tous les jours c'est trop bien ! Tu peut faire plein de choses à l'École, tu dessines, tu lis des histoires, tu peut même faire des gâteaux parfois ! Il y a pas de devoirs, pas de maîtres et maîtresses, pas de parents, juste Monsieur Thomas et Monsieur Serpent pour jouer avec toi et t'aider à faire des choses. Il y a Madame Louve aussi, mais elle c'est moins drôle alors bon... Et il y a tes amis aussi ! La nuit, dans la Chambre, vous faites des jeux rigolos, mais il faut faire attention parce que sinon Monsieur Thomas pourrait se fâcher... Et demain vous faites encore plein de trucs différents, tous les jours !

Mais aujourd'hui, il y a quelque chose de bizarre. Monsieur Thomas à disparu !

La Vérité :

Vos Joueuse(eur)s sont des entités occultes ayant une apparence humaine mais une origine toute autre. Leur métabolisme est tel qu'iels sont parfaitement indestructibles, immortels, vieillissent à grande vitesse mais rajeunissent lors de leur mort de vieillesse, leur permettant de vivre sur des périodes de 12 ans environs. A leur renaissance, iels perdent leurs souvenirs, et ne commencent à les retrouver qu'au bout de 5 ans, en même temps que d'étranges dons surnaturels propres et uniques à chacun.

En 1962, Majestic-12 découvre un groupe de cultistes vénérant les entités, éradiquent la menace et les prend en charge. Son objectif est de passer un accord avec elles pour qu'elles utilisent leurs caractéristiques à ses services. Dans ce but, une « École » à été construite sur une île inhabitée dans l'Océan Atlantique Nord. Les entités y sont élevées comme des enfants normaux, dans un décor chaleureux, joyeux, enfantin, tant qu'elles sont amnésiques. Lorsque leurs souvenirs commencent à se manifester, elles sont enfermées dans « La Tour Soleil », et les Agents ont pour mission d'utiliser ce temps où elles commencent à retrouver quelques bribes de mémoires sans encore être trop dangereuses pour passer un pacte.

La contrepartie de Majestic serait alors qu'en échange de leurs services, les entités auraient le droit de retourner dans l'École Paradisiaque où elles ont passées ces dernières années. Ces opérations ont toujours été un échec, et Majestic enchaîne les tentatives aux multiples variantes sur plusieurs cycles d'amnésie depuis plus de 50 ans.

En 2022, Delta Green apprend l'existence d'une activité de Majestic sur l'Île, sans savoir de quoi il s'agit exactement. Quelque chose aura toutefois motivé les autorités du groupe à envoyer une Équipe enquêter, comprendre ce qu'il s'y passe et éradiquer la menace si elle y a. C'est lors de l'arrivée de ces Agents que débute le Scénario.

Bestiaire :

Dans "Où est passé Monsieur Thomas ?", vos Joueuse(eur)s font eux même partie du bestiaire que nous allons présenter. Leur statut d'entité leur octroie certains pouvoirs, certaines particularités qui pourront leur être dévoilés en temps voulu.

Les Entités : Sans répondre à un terme plus précis, vos Joueuse(eur)s sont qualifiés par les dossiers de Majestic comme étant des « Entités ». Physiquement indifférenciables des humains, les Entités possèdent une capacité régénérative les rendant parfaitement indestructibles, immortels. Même lors de leur mort de vieillesse, le corps commence à se décomposer pour dévoiler, en son sein, la présence d'un nourrisson qui s'animera sitôt exposé à l'air libre.

-Les Entités ne peuvent pas mourir.

-Les Entités possèdent une obsession pour le concept du culte : elles souhaitent à tout pris être vénérées, déifiées... Majestic-12 évite ce problème en leur faisant croire que le reste de l'humanité à disparu, ce qui focalise cette obsession sous la forme d'un profond attachement à leur tuteur,

Monsieur Thomas.

-Chaque entité possède un pouvoir particulier, demandant d'être activé par le sacrifice de la chaire. Si une Entité sacrifie un animal, quelqu'un, ou se mutile, elle gagnera une utilisation de son don, utilisable sur le moment. Nous décrivons la chose au cas par cas ci dessous :

Lucas : La nature calme et réfléchi de Lucas, peu importe ses incarnations, semble avoir quelque chose à faire avec son pouvoir. En se concentrant suffisamment, Lucas peut contrôler les pensées des gens, leurs envies, leurs souvenirs, leur faire voir des choses qui ne sont pas là ...

Sacrifice Animal : Effet léger, permet d'influencer une personne en lui faisant entendre des choses, en lui faisant voir des images, ne pas voir certains objets...

Sacrifice Humain : Effet conséquence, permet d'influencer un groupe de personnes en leur faisant perdre conscience, en les soumettant à un ordre...

Auto Mutilation : Effet spécial, permet d'interagir avec n'importe quelle personne ayant consommé le sang de Lucas, peu importe la distance.

Tamara : Lorsque Tamara utilise son Don, elle déploie l'énergie qui l'anime quotidiennement sous une forme toute nouvelle. Son corps est entouré d'arcs électriques, les lumières clignent ou explosent, et la foudre suit ses consignes à la lettre.

Sacrifice Animal : Effet léger, permet de blesser une personne, détruire des objets...

Sacrifice Humain : Effet conséquence, permet d'attaquer un groupe de personnes, détruire un petit bâtiment...

Auto Mutilation : Effet spécial, permet de changer les humains ayant consommé le sang de Tamara en bombes d'énergies pouvant détruire une maison, activable n'importe quand et peu importe la distance.

Julia : Peut être que l'âme d'artiste de Julia lui vient de son don : lorsqu'elle se concentre, la fillette peut contrôler le sol, la pierre, et construire des structures, des statues, des épines ou ériger des murs pouvant aussi bien servir d'arme que de protection ...

Sacrifice Animal : Effet léger, permet de créer des structures de la taille d'un meuble.

Sacrifice Humain : Effet conséquence, permet de créer des structures de la taille d'une maison.

Auto Mutilation : Effet spécial, permet de modeler la chaire de ceux ayant consommé le sang de Julia pour en faire des créatures obéissant à ses ordres.

Les Éducateurs : Agents de Majestic-12, les Éducateurs sont des soldats ayant reçu une formation sur la pédagogie, la façon dont agir avec des enfants en tant qu'instructeur, professeur, pour créer le meilleur environnement possible pour que, si un dialogue parvient à se faire avec les entités lorsqu'elles ont une plus grande possession de leurs souvenirs et leurs dons, l'idée de revenir dans ce petit paradis enfantin puisse être une proposition suffisamment alléchante.

Monsieur Thomas est un Éducateur. Madame Louve et Monsieur Serpent aussi, bien que dissimulés. On dénombre 16 éducateurs dans l'École, mais de part la nature particulière des enfants, il est nécessaire pour eux de rester cachés, au risque de réactiver leur démence et obsession pour la fondation d'un nouveau culte.

Habillés du même Uniforme que Monsieur Thomas, pour faciliter le contact si ils devaient être vus par accident, les Éducateurs ont alors pour tâche de veiller au mieux sur les enfants, ranger leur chambre, la salle de jeu, faire leur lessive, à manger, sans jamais être vus, passant par de nombreux passages secrets prévus à cet effet.

La Folie :

Les Entités qu'incarnent vos Joueuse(eur)s sont des êtres très particulier, même au sein des récits Lovecraftiens, car n'étant pas particulièrement folles ou d'une logique cosmique malgré leur origine. Cependant, au fur et à mesure qu'elles utiliserons leurs pouvoirs, retrouverons leurs souvenirs, céderons à leurs instincts, elles se retrouverons de plus en plus affectées et soumises à leur

obsession pour le Culte.

C'est là un principe qui dépendra pleinement du jeu de vos Joueuse(eur)s et vous même, n'influençant pas directement le système de jeu ou leurs capacités, mais davantage leurs décisions, tout en leur en dévoilant plus sur leur passer, les faisant renouer avec leurs souvenirs du passer. Selon votre inspiration, nous avons prévu ici quelques souvenirs, que vous pouvez sélectionner vous même ou tirer par un lancer de dé lorsqu'un Jet en lien à la santé mentale sera échoué...

1. Des gens en habits colorés, assis en rangs devant la Joueuse(eur)s.
2. Des gens en habits sombres forçant la porte d'un bâtiment en pierre.
3. Un autre adulte, aux même habits que Monsieur Thomas, jouant avec la Joueuse(eur)s.
4. Monsieur Serpent, se déchirant de l'intérieur pour laisser sortir des doigts.
5. La Joueuse(eur) poignardant un animal devant une foule.
6. La Joueuse(eur), s'endormant seule, les autres enfants ayant disparu.
7. Un cadavre ensanglanté, qui porte le même uniforme que Monsieur Thomas.
8. D'autres enfants que les Joueuse(eur)s, jouant avec iels dans l'École.
9. Une vieille fresque où est représenté un autre enfant, dans des allures divines.
10. Un adulte avec l'uniforme de Monsieur Thomas, parlant au travers de la grille d'une cellule froide.
11. Quelqu'un bois un bol remplis du sang de l'Enfant.
12. Un atelier bricolage dont l'enfant ne se souviens pas, alors que le souvenir le montre plus ou moins au même âge.
13. L'Enfant guérissant d'une blessure grave.
14. L'École, mais aux murs brisés et couverts de jets de sang.
15. Une Scène de manifestation du pouvoir de l'Enfant.
16. Une course poursuite dans la forêt.
17. Un gigantesque temple de pierre aux fresques incompréhensibles.
18. Une Cellule dans laquelle demande à l'Enfant si il est prêt à « les » servir.
19. L'Enfant créant un mouvement de panique chez des personnes casquées, juste en s'entaillant la main.
20. Un Navire se faisant transpercé d'épines de Pierres.

Personnages Joueuse(eur)s :

Lucas : Studieux, tu as toujours au moins un livre avec toi pour être sûr de ne pas t'ennuyer si un jeu proposé par Monsieur Thomas s'avère mauvais, même si tu n'ose jamais le lire pour ne pas lui faire de la peine... Tu aimes beaucoup Monsieur Thomas, il dit souvent des choses intelligentes, connaît plein de choses, lit super vite... Tu aimerais bien être comme lui quand tu seras grand, et lire plein de choses compliquées sur ses genoux !

Il y a quelques jours, tu t'est fait disputé parce que tu as été dans la chambre de Monsieur Thomas et un peu fouillé dans ses affaires... Mais tu ne voulait pas fouiller, tu voulais juste trouver de nouveaux livres à lire, comme tu as déjà fini ceux qui étaient intéressants ! Madame Louve t'as fait copier beaucoup de lignes, et t'as demandé plusieurs fois qu'est ce que tu avais vu dans ses affaires, alors que tu n'avais rien trouvé d'intéressant...

Il y a quelques mois, tu t'est un peu rapproché des autres enfants, Tamara et Julia, alors que tu restais plutôt dans ton coin avant. Tamara adore courir partout et faire la folle, alors quand tu l'a vue en train de s'ennuyer, tu lui as montré un livre sur un truc de l'ancien monde, « Un Cirque ». Elle a adoré les images, et te demande tous les soirs de l'aider pour faire les même figures. Comme Julia est une artiste, elle a fini par venir pour la dessiner pendant qu'elle fait ses pirouettes.

Tamara : Toujours à préparer les quatre cent coups, tu adore jouer dans les structures des collines, jouer à l'acrobate comme dans les livres de cirque, et lancer des parties de chat percher d'un coup, en touchant quelqu'un avant de te mettre à courir pour le forcer à te pourchasser à travers l'école, parfois même jusqu'au toit, alors que c'est interdit. Ça t'as valu de te faire gronder, hier, et avant

hier, avant avant hier, et plus ou moins tous les jours. Monsieur Thomas et les animaux ont toujours un œil sur toi, et te rappellent souvent ce qui est interdit, comme si tu pouvait l'oublier... Si tu savais pas que c'était interdit, tu le ferais pas ! Ils disent que c'est pour te protéger, mais toi tu t'en fiche de te faire mal, ça arrive presque jamais, et c'est jamais grave, alors qu'est ce que ça peut faire de toute façon ?...

Tu rêverais de pouvoir explorer le monde, allez loin dans les forêts et voir où s'arrête le ciel.

Depuis un an, tu arrive à allez jusqu'aux Gardiens, ces grandes figures en pierre qui entourent la zone où tu as le droit d'aller. Mais tu n'a jamais osé essayer de passer de l'autre côté, à cause des histoires que raconte Madame Louve... Elle dit qu'il y a des monstres là bas.

Même si tu le trouve trop calme, tu commence à bien aimer Lucas, depuis qu'il t'as montré un livre sur un endroit du monde d'avant qui s'appelait « Cirque ». C'était un endroit où des gens devenaient acrobates, et portaient de jolis costumes pour faire plein de choses que tu adorerais pouvoir faire aussi ! Mais tu ne peut pas en parler à Monsieur Thomas, il refuserais de te laisser essayer leurs pirouettes de toute façon... Alors tu garde le livre caché dans ton lit, et tu essaies de faire comme tu les images pendant la nuit, quand tu sait que tout le monde dort ! Lucas t'aide un peu, vu que c'est lui le spécialiste des livres, et Julia te dessine.

Julia : Tu est très douée pour le dessin, et tu en fait plein pour les mettre dans ton lit, dans les couloirs, ou les offrir. Tu est particulièrement contente de pouvoir les montrer à Monsieur Serpent : il n'a pas de bras, alors il ne peut pas faire de dessins, ou alors avec sa bouche... Tu aimes beaucoup Monsieur Thomas, il est dans presque tous tes dessins ! Mais dernièrement, il a l'air un peu triste, comme si il pensais à d'autres choses, et tu n'a pas encore réussi à lui changer les idées...

Parfois, tu te fais gronder parce que tu ne mange pas toute ton assiette. Mais c'est pas de ta faute, il y a un goût bizarre, souvent. Tu as déjà demandé à aider à faire la cuisine, pour vérifier qu'il y a rien de bizarre qui tomberais par accident dans la casserole, mais Monsieur Thomas te l'as toujours interdit, la cuisine c'est pas pour les enfants. Mais tu as réussi à prendre un couteau qu'il avait oublié sur la table, pendant que personne ne regardait, et tu le garde caché dans ton lit. Tu veux lui faire la surprise en préparant à manger avec, mais tu doit d'abord apprendre une recette sinon ça ne sera pas bon...

Tu est contente de voir que toi et les autres enfants, Lucas et Tamara, commencez à vraiment devenir proches. Avant, vous vous connaissiez mais sans trop être ensemble, mais depuis quelques semaines Lucas aide Tamara à faire des figures acrologiques avec un de ses livres. Tu avais déjà redessiné les images du livre, mais tu as sauté sur l'occasion pour te rapprocher d'eux en disant vouloir prendre Tamara comme modèle. En plus c'est un secret, parce que Monsieur Thomas ne doit surtout pas être au courant !

Personnages Non Joueuse(eur)s :

Il y a plein de gens incroyables, dans ce petit paradis où ont grandis vos Joueuse(eur)s ! Et, à l'inverse de ce qu'on leur aura enseigné, il y en a également à l'extérieur. Si Monsieur Thomas et les animaux de l'école aurons raconté aux Joueuse(eur)s que le reste de l'humanité à été détruite, il n'en est rien, et certains personnages pourrons venir leur prouver, ou chercher à les conforter dans ce mensonge.

Nous allons ici lister les principaux personnages avec lesquels vos Joueuse(eur)s pourrons interagir. Toutefois notez bien que, selon les chemins qu'ils emprunterons, peut être leurs Personnages seront ils amenés à faire de nouvelles rencontres...

Monsieur Thomas : Toujours propre et bien coiffé, habillé de son joli tablier et sa cravate, Monsieur Thomas est l'Adulte s'occupant des Joueuse(eur)s depuis qu'iels sont bébés. Il joue avec iels, les aide à apprendre à lire, à écrire, les emmène en balade et fait plein de choses très amusantes ! C'est le seul autre humain que les enfants aient jamais vu en dehors d'un livre, selon lui le reste de l'humanité à disparu il y a des années, et il ne reste plus qu'eux. Mais c'est pas grave, de toute façon il y a déjà plein de choses à l'École !

En réalité, Monsieur Thomas est un agent de Majestic-12. Il a été engagé il y a 10 ans, en 2012, et les deux autres missions qu'il a pu accomplir auront suffi à détruire sa vie de famille, voyant sa femme partir avec leurs enfants d'abord pour quelques jours, puis quelques semaines, quelques mois... La perte de ses enfants aura été un grand choc pour lui, l'amenant à démissionner de son emploi au MI6. Majestic-12 y voit une opportunité d'en faire le nouveau Tuteur des Entités et l'a envoyé sur l'île pour débiter sa mission censée durer 10 ans, dans laquelle il s'occupera de l'actuelle incarnation des Enfants.

Cette mission, largement différente de ce qu'il a vécu jusqu'à présent, aura eu un certain effet réparateur sur Monsieur Thomas. Pouvoir prendre soin de ses nouveaux enfants lui a permis de surmonter son addiction aux calmants, et l'emplit d'optimisme. Il en est venu à considérer les Enfants comme de véritables êtres humains, et souvent il oublie leur nature surnaturelle. Toutefois, il sait qu'il reste un Agent, et s'entraîne chaque jour durement pour protéger cette nouvelle vie, bien qu'il soit parfaitement au courant que ça ne durera pas.

Madame Louve : Située sur le mur du Coin, l'endroit où les enfants sont envoyés lorsqu'ils ont fait une bêtise, Madame Louve est l'incarnation de la sévérité de l'École. Consistant en un relief de plaques de bois, découpé dans la forme d'un loup en colère, Madame Louve est animée par les yeux, les sourcils et la mâchoire, lui permettant d'afficher plusieurs expressions. Ainsi, bien qu'essentiellement là pour renforcer une punition et surveiller que les enfants ne s'échappent pas du Coin avant le temps imparti, Madame Louve sait se montrer plus juste et féliciter les enfants pour leur bon comportement, en des occasions spéciales où elle est déplacée dans la Salle de Jeu pour s'amuser avec les Joueuse(eur)s.

En réalité, Madame Louve est activée depuis l'autre côté du mur, ses pièces s'animant au rythme donné par les mains d'une agente lui faisant sa grosse voix enrouée.

Monsieur Serpent : Installé dans un faux arbre en relief de plastique collé contre le mur de la Salle de Jeu, Monsieur Serpent peut sortir par différents trous selon ses envies, chacun étant refermable grâce à de petites fenêtres ouvrables depuis l'intérieur. Monsieur Serpent prend alors l'apparence d'un reptile en tissu, à la voix un peu gaga et se montrant toujours intéressé par ce que font les enfants, leur donnant des idées ou jouant avec eux comme il peut depuis son arbre. C'est un peu comme un quatrième enfant, mais non humain...

Monsieur Serpent est en réalité une marionnette serpent, animée au bout du bras d'un agent lui donnant ses mimiques, et doublé par une agente lui donnant sa voix. Ainsi, lorsque vous jouez ce personnage, il peut être bon de s'être procuré au préalable une marionnette de serpent, ou d'un autre animal selon ce que vous trouverez, pour l'animer en vous cachant de la vue des Joueuse(eur)s.

Le Lion Terrifiant : Autour de l'école se trouve une plaine, une vaste prairie parcourue de collines à explorer du soir au matin. C'est un bel endroit, calme et paisible, mais il est important dans le programme de Majestic-12 que les Enfants ne se sentent pas confiants au point d'aller au-delà des Gardiens, ces hautes figures de pierre blanche entourant la zone où ils sont autorisés d'aller, comme ça a été le cas au travers d'autres incarnations. C'est pour pallier à ce problème que se manifeste le Lion Terrifiant.

Seul Personnage dans la vie des Enfants qui ne vit pas dans l'École même, et qui n'est pas accessible n'importe quand, le Lion Terrifiant vivrait au-delà des Gardiens, dans la forêt, et certifie souvent qu'il y a là-bas des monstres bien plus méchants que lui. Concrètement, il a l'apparence d'une figure de Lion en Bois peint, se déplaçant sur des roues et montrant fièrement ses longues dents pointues. Le Lion Terrifiant n'est pas dangereux, mais il s'agit d'un personnage aimant faire peur aux Enfants, les prendre par surprise, les pourchasser jusqu'à ce qu'ils reviennent à Monsieur Thomas qui se dépêche de le gronder et le défier de revenir embêter ses trésors.

En réalité, le Lion Terrifiant est une simple figure de bois animée à distance grâce à une télécommande. Un Agent est chargé de lui donner une voix grâce à une enceinte placée dans son corps, ainsi que d'utiliser des bruitages de rugissements de véritables lions. Lorsqu'il n'est pas

utilisé, on l'entrepose dans la Tour Soleil, avec d'autres jouets en tout genre, gardés en réserve ou oubliés.

Charles Duck : Charles Duck à été confronté très tôt à l'Occulte. Enfant, il c'est retrouvé perdu en forêt avec un groupe d'ami, pour être retrouvé seul, affamé, plusieurs jours plus tard. Bien que ses souvenirs soient flous, le jeune Charles hurlait à la garde forestière l'ayant retrouvé que ses amis avaient été mangés par la forêt. Il parviendra à retrouver une certaine lucidité au bout de trois ans de traitement, et cherche depuis à protéger les autres, notamment en devenant soldat.

Il y a 4 ans, Delta Green a confirmé la nature Occulte de la Forêt, et de part sa formation Charles se fait enrôler parmi ses agents. Il n'a accompli qu'une seule mission, qui consistait déjà à servir d'espion quand aux activités de Majestic-12. La réussite de l'opération poussa la hiérarchie de Delta Green à le faire rejoindre la mission sur l'Île des Joueuse(eur)s.

De part son passé et sa récente entrée dans l'agence Delta Green, Charles Duck a développé, à défaut d'une phobie contre le genre adulte, une idéalisation de l'enfance, et est incapable de concevoir qu'une école, un jouet, ou un enfant, soit une possible menace.

Zoé Taylor : Il y a 8 ans, Zoé Taylor, agente du FBI, découvrit une étrange entité dans une grotte à Hawaï. L'entité c'est révélé être hostile, et bien qu'elle fut seule Zoé parvint à la confiner dans une fosse, avant d'appeler pour des renforts après une journée de marche à la recherche de la civilisation. Delta Green c'est emparé de l'affaire, et deux mois plus tard Zoé Taylor fut intégrée à une de ses équipes.

Au cours des 8 années ayant suivi, Zoé participa à 13 missions pour Delta Green, dont seulement 3 furent un échec. Toutefois, malgré son efficacité, elle en tire certains traumatismes. Ses nuits ont agitées par des songes difformes, elle a développé une phobie de la foule. Elle dispose, chez elle, d'un arsenal parfaitement illégal qu'elle utilise lors de ses missions.

Les Événements :

Vos Joueuse(eur)s ont passé leur vie, pour ce qu'ils s'en souviennent, avec Monsieur Thomas et les animaux de l'École. C'était un quotidien qui leur convenait bien, ou auquel ils ne pouvaient pas échapper, et il est donc nécessaire que quelque chose soit venu les tirer de là. Dans la section « La Vérité », nous expliquons que l'île est chamboulée par l'arrivée d'une équipe de Delta Green venue espionner et compromettre toute opération menée par Majestic-12. C'est cet élément perturbateur qui va réellement lancer le Scénario, et nous allons en explorer ici les principaux détails :

-Une Équipe de 4 Agents de Delta Green arrive sur l'île, infiltré sur un navire servant à recharger les vivres de l'École pendant la nuit. Parmi eux se trouvent Zoé Taylor, la chef d'équipe, et Charles Duck.

-Les Espions sont aperçus alors qu'ils s'éloignent du Port, ce qui est parfaitement interdit. Une agente de Delta Green est tuée pendant la fuite, ses coéquipiers parviennent à s'enfuir mais se retrouvent séparés.

-Monsieur Thomas et les autres Éducateurs sont avertis de la situation par radio, pendant la nuit. La moitié des Éducateurs sont envoyés en renfort pour retrouver les intrus, Monsieur Thomas et l'autre moitié restent à l'École pour surveiller et protéger les enfants.

-Zoé Taylor utilise un explosif qui, par mélange entre la force explosive et les dégâts collatéraux, neutralise cinq membres de Majestic à ses trousses. La présence de tous les Éducateurs restés à l'École est donc requise. Monsieur Thomas, bien que n'étant pas requis, insiste pour accompagner les autres agents, pris par une rage de protéger ses enfants en allant directement se confronter aux intrus. Les Éducateurs jugent pouvoir revenir à l'École avant le lever du jour, pour que les Enfants ne se rendent compte de rien, et le laissent donc faire.

-Les Éducateurs de Majestic-12 passent toute la nuit à pister et chasser les intrus, et repoussent constamment leur retrait à l'école car découvrant constamment de nouveaux indices. Ils amorcent leur retour à l'heure où les enfants se réveillent, et ne rentreront pas avant un certain moment.

-Les Enfants se réveillent, et découvrent l'École complètement vide, sans aucune trace d'une lettre ou note à leur attention. C'est le début du Scénario et de leur enquête.

Avant de commencer le Scénario, toutefois, vous ferrez jouer à chacun de vos Joueuse(eur)s une **Scène**, un petit moment prenant place dans leur quotidien où tout était encore normal. C'est l'occasion de leur faire interagir avec Monsieur Thomas, Madame Louve, Monsieur Serpent, Le Lion Terrifiant, ainsi qu'avec les machines de l'École comme le Distributeur de nourriture ou de Jouet ...

Au cours d'une scène commune, les Enfants entendront un grand bruit, celui des Monstres vivant dans la Forêt entourant l'École. Les Personnages l'ont déjà entendus plusieurs fois, mais il s'agit cette fois d'un moyen de l'introduire aux Joueuse(eur)s.

Points Clés :

Lors de "Où est passé Monsieur Thomas ?", vos Joueuse(eur)s vont avoir la possibilité d'explorer de nombreux endroits, découvrir des secrets, des horreurs, se poser des questions en tout genre... Nous allons faire ici la liste des principaux lieux qui pourraient être amenés à attirer leur attention. Toutefois notez bien que, selon leur façon de faire, leur interprétation de certains signes, peut être leur enquête va-t-elle se tourner vers d'autres zones que nous n'avons pas encore envisagées. Ce sera alors à vous, Maître de Jeu, d'improviser la chose, tout en leur présentant des éléments utiles à l'intrigue pouvant logiquement se trouver sur place.

L'École :

Le Terrain : Il existe une certaine zone, une limite sur laquelle vos Joueuse(eur)s ont le droit d'évoluer comme ils le souhaitent. Vaste prairie parsemée de collines et ruisseaux, le Terrain fait à peu près la taille d'un Stade, permettant d'en voir les limites depuis l'École mais les plaçant suffisamment loin pour qu'on ait du mal à reconnaître une silhouette au loin.

Le Terrain est délimité par les Gardiens, de hautes figures de pierre blanche formant un large cercle, et au delà duquel se trouveraient des monstres repoussés par leur présence, selon Monsieur Thomas, Madame Louve, le Lion Terrifiant...

L'École : Bien que qualifié d'École, le lieu de vie de vos Joueuse(eur)s se rapproche davantage d'une maison, un centre aéré, un endroit où l'on peut jouer, lire, écrire, sans avoir de devoirs à faire ou de cours à apprendre. L'Endroit se présente alors sous la forme d'une grande structure en pierre blanche, aux formes très arrondies, dont certains murs ont été joliment peinturlurés par Lucas. L'intérieur dispose d'une décoration fantaisiste, mêlant des formes géométriques colorées à des espaces plus simples, pouvant évoquer certains décors d'émissions télé pour enfants. Des formes géométriques, des tuyaux colorés et des boutons servant seulement à générer des sons décorent les murs et les couloirs pour en faire un univers futuriste enfantin.

La Chambre : Pour la sieste et la nuit, les Enfants vont dormir dans la Chambre, la seule salle située à l'étage. Grande pièce aux parois rondes, comme un galet creux, la Chambre possède trois lits, à la forme de cocons enfoncés dans le mur, et chacun équipé d'une couverture d'une couleur propre à son propriétaire. Lorsqu'ils dorment, les lits se tournent sur eux même, tous seuls, pour empêcher de sortir avant le matin. Mais il est toujours possible d'appeler Monsieur Thomas en cas de besoin.

-Dès leur réveil, les Enfants se rendront sans doute compte que la **petite horloge** au dessus de leur lit, se contentant d'afficher le jour, la nuit, et le crépuscule, ne fonctionne plus. C'est elle qui leur sert de réveil, normalement, en émettant une jolie musique, ils sont donc levés plus tard que ce qu'il faudrait... (Monsieur Thomas l'a désactivée pour les faire dormir le plus longtemps possible, au cas où il ne rentrerait pas pour le petit matin. Ça n'aura pas suffi)

La Salle de Jeu : Véritable cœur de la maison, la Salle de Jeu désigne une large partie de l'École, directement liée à l'entrée, à la cuisine, aux couloirs, à l'escalier menant à la chambre... Meublée de beaux bureaux ronds, de tapis à la fourrure colorée, et séparé en plusieurs espaces. Il y a un coin pour faire de la lecture, faire du bricolage, jouer avec les jouets, parler à Monsieur Serpent... Toute forme d'amusement que vos Joueuse(eur)s pourraient souhaiter trouver à une chance d'être présent dans la Salle de Jeu.

-Si iels viennent parler à **Monsieur Serpent**, les Joueuse(eur)s constaterons vite que, malgré leurs appels, leur joyeux camarade ne sortira pas de son arbre. En forçant une des fenêtres lui servant d'ouverture, iels pourrons toutefois constater, de l'autre côté, qu'il fait très noir, et que tout semble vide. Il n'est pas possible d'y voir distinctement, mais peut être verront iels, dans un coin, Monsieur Serpent, apparemment endormi... (Monsieur Serpent est une marionnette, dhuuu...)

-Au milieu de la Salle de Jeu, contre une colline couverte d'un tapis évoquant de l'herbe, se trouve le **Distributeur de Jouets**, une machine qui, de temps en temps, va s'activer pour donner aux Enfants un nouveau jouet. D'habitude, ils n'ont pas le droit de s'en approcher, mais en l'absence de Monsieur Thomas, ils voudrons peut être tenter l'expérience... Auquel cas, en s'enfonçant dans la petite entrée servant à faire passer les Jouets, ils pourrons accéder aux Couloirs de l'École, décrits plus loin.

-Au sol se trouvent des **Traces de Pas** boueuses, venant de l'extérieur et disparaissant au fur et à mesure de leur avancée, laissant deviner que, de part leur nombre, Monsieur Thomas à dû rentrer et sortir plusieurs fois... C'est très bizarre parce que normalement la saleté disparaît de l'École, pendant la nuit, ça voudrait donc dire que ça date de ce matin... (Ce sont les traces des Éducateurs, rentrant de leurs recherches infructueuses. Normalement la saleté est nettoyée par les Éducateurs, mais pris par le temps ils n'ont pas enlevées leurs traces.)

-Une **Odeur** désagréable emplit la pièce. Amer, étouffante... (c'est l'odeur de cigarettes et de la transpiration des Éducateurs)

La Cuisine : Séparée de la Salle de Jeu par une simple marche et un plan de travail, la Cuisine de l'École est l'endroit où Monsieur Thomas prépare à manger, tout en surveillant les enfants dans leurs activités. Parfois, quand il n'y a pas à manipuler d'objets coupants, ils ont le droit de venir l'aider, mais la plupart du temps c'est un endroit réservé à Monsieur Thomas, parce qu'il y a des choses dangereuses.

De temps en temps, quand Monsieur Thomas part avec les enfants pour faire une promenade, le repas est déjà prêt à leur retour. Monsieur Thomas aura simplement expliqué qu'il faut bien que les repas soient préparés, et que quand personne n'est là pour les faire ils se sont seuls. Ils n'auront cependant jamais trouvé moyen de les voir à l'action...

-Dans les tiroirs, sans que cela ne révèle grand chose, vos Joueuse(eur)s peuvent se procurer des **Couteaux**, pouvant éventuellement servir d'armes.

-Dans un placard entre ouvert se trouve une **Trousse de Premiers Soins**, ouverte. Pourtant les Enfants n'en ont jamais eu besoin, et ils n'ont jamais vu Monsieur Thomas s'en servir... (la Trousse à servir à guérir un éducateur blessé par les affrontements)

-Dans le **placard interdit**, car c'est là que se trouvent les bonbons dont seul Monsieur Thomas peut choisir la distribution, les Enfants pourrons découvrir des Bougies d'anniversaires, en formes de numéros. Il y en a beaucoup, toutes neuves, et numérotées de 1 à 5, sans jamais aller plus loin ... (il n'y a jamais eu besoin de fêter l'anniversaire des Enfants au delà de 5 ans, puisque leurs souvenirs et dons se dévoilaient dans ces âges là, marquant leur entrée à la Tour Soleil pour les interroger)

-Le **Distributeur de Manger**, une grande boîte aux multiples boutons sur lesquels les Enfants peuvent appuyer un peu quand ils le veulent pour avoir un biscuit, un fruit, un jus, ne fonctionne plus. (habituellement, un Éducateur remplaçait le mécanisme d'un véritable distributeur en prenant la chose demandée dans une boîte côté coulisse, et le faisait passer par une petite fenêtre)

Le Coin : Bien que l'École soit un endroit merveilleux, remplis de beaux jouets et où l'on est cajolé

toute la journée, il peut arriver qu'à cause d'une bêtise les Enfants soient punis. Cette punition prend alors place au Coin, une cage au fond d'un couloir, aux barreaux stylisés en forme de feuilles, sans porte mais dont on sait qu'on n'a pas le droit de sortir au risque d'avoir une autre punition. Le Coin est la tanière de Madame Louve, qui s'occupe alors de surveiller l'Enfant puni le temps qu'il copie ses lignes, qu'il passe le temps imparti séparé des autres, sans jouets, qu'il termine son assiette, ou qu'il accomplisse la punition requise pour son comportement...

-En venant voir **Madame Louve**, pour lui demander ce qu'il peut bien se passer sans doute, les Enfants constateront que la figure de bois est endormie, inanimée, les yeux fermés... (il n'y a pas d'Éducateur pour l'animer, alors elle est par défaut dans une expression endormie)

La Chambre de Monsieur Thomas : A l'inverse du reste de l'École, qui possède une architecture plutôt arrondie, évoquant un bâtiment fait de galets et de belles pierres douces, la Chambre de Monsieur Thomas est toute carrée, et couverte de plancher. Les Enfants n'ont pas le droit d'y aller, normalement, mais cela ne veut pas dire qu'elle soit verrouillée. Ils n'ont même pas le concept de clef, tant tout est joyeux et libre à l'École !

-Un **flacon** sauvagement laissé sur le Lit de Monsieur Thomas saura sans doute attirer l'attention des enfants. Il s'agit de médicaments, indiquant « calmant », à la date de péremption « 01/03/2023 ». Toutefois, n'ayant pas de notions des dates, les Enfants n'ont aucune idée de ce que ça peut bien signifier pour eux. C'est toutefois une date proche de ce qu'ils trouveront dans les éditions des livres, de certains aliments emballés... En fouillant plus en avant le reste de la chambre, les enfants pourront découvrir un petit placard où se trouve une dizaine de flacons similaires, certains vides certains non ouverts. (il s'agit des calmants auxquels Monsieur Thomas était addicté à son arrivée sur l'île. Il a été guéri pendant un temps et a accumulé les flacons envoyés dans les vivres, mais a succombé à une reprise avec le stress de l'arrivée de Delta Green)

-Au dessus du Bureau de Monsieur Thomas se trouvent les **Photos des Anniversaires** des Enfants et de Monsieur Thomas, prises tant bien que mal par Monsieur Serpent. Derrière le bureau, toutefois, ils pourront remarquer une autre photo de leurs 1 an, où Monsieur Thomas est remplacé par un autre homme, barbu, souriant. Il y a donc deux versions de la photo de leurs 1 an. (C'est l'une des photos d'anniversaire de la génération précédente, tombée derrière le bureau et oubliée lors du rajeunissement.)

-Un **Carnet** pourra être trouvé dans l'un des tiroirs du Bureau de Monsieur Thomas. A l'intérieur se trouve une écriture très rapide, fluette, dure à déchiffrer. Ce que les enfants en comprennent est qu'il est question d'eux, et qu'ils sont jugés selon les critères «Centres d'Intérêt», « Attachement » et « Docilité ». (C'est un rapport tenu par Monsieur Thomas, pour être envoyé à ses supérieurs chaque semaine, visant à déterminer comment favoriser les conditions d'accords entre les entités et Majestic-12).

-Dans la bibliothèque de Monsieur Thomas se trouve un **Livre** se démarquant, parfaitement neuf, non usé... En tirant dessus, les Joueuse(eur)s déverrouilleront une porte secrète dans le plancher, une trappe menant aux Couliisses. Le Titre du Livre était « Une Aventure Sombre et Terrifiante », dans le but qu'aucun enfant ne veuille jamais le lire et ne le prenne par erreur.

Les Couliisses : Une grande partie des installations de l'École sont, sans que vos Joueuse(eur)s ne le sachent, des décors, du toc, du faux. Monsieur Serpent et Madame Louve sont des marionnettes, le Distributeur de Jouets est actionné manuellement, tout est fait pour paraître magique et technologique, alors qu'il s'agit essentiellement de plastique coloré et de mécanismes basiques.

Ainsi, si vos Joueuse(eur)s trouvent un moyen pour passer derrière ce décor, ils se retrouveront dans les Couliisses : cette zone accessible par de multiples passages secrets, prenant racine entre les murs, derrière les meubles, là où il suffit d'appuyer sur un bouton ou tirer un levier pour animer la magie de leur quotidien. On note alors plusieurs éléments, selon où ils se rendent.

-Du côté des couliisses du **Coin** se trouve l'envers des mécanismes de Madame Louve, ainsi qu'une fiche collée à la paroi, avec d'indiqué quel ton et quel comportement avoir avec quels enfants, ainsi qu'un dessin représentant les différentes émotions pouvant être affichées avec le visage de

Madame Louve.

-Du côté de la **Cuisine**, un calendrier indique l'activité culinaire de l'École : les jours où on sort pique-niquer, où Monsieur Thomas fait à manger, où on fait un gâteau ... Certains jours indiquent « Personne », souligné en rouge. Mais n'ayant pas la notion des dates, connaissant seulement les jours de la semaine et pas les mois, les numéros de jours, l'année, les enfants ne savent pas si il s'agit d'observations du passé, d'un planning étendu sur le futur... (Le planning permet aux Éducateurs de savoir quand préparer à manger en l'absence de qui que ce soit dans l'École)

-Sous la **Salle de Jeu**, les Joueuse(eur)s constateront un vaste espace où se trouvent une dizaine de lits, aux draps sombres, éclairés par une ampoule, dans une ambiance relativement oppressante de tranchée où l'on se sent serré partout. Il y a plusieurs Jouets que les enfants pensaient avoir perdus, ou qu'ils ne connaissent pas du tout. (Des jouets subtilisés par les Éducateurs s'ennuyant, ou des jouets prévus pour être donnés par le Distributeur) À côté des lits se trouvent des Photographies représentant les Éducateurs dans le monde extérieur, avec leur famille, leurs amis ...

Le Jardin : Bien qu'entourée par une très vaste zone d'herbe verte et de fleurs colorées, l'École possède son propre petit jardin, une zone où sont disposés des bacs où l'on fait pousser des fleurs, des légumes, et où se trouvent de multiples jouets et structures : des bicyclettes, des seaux, une structure en cordes à grimper, un château en bois peint... Il est possible pour eux de trouver un élément perturbant sur place :

-De nombreuses **Traces de Pas** entourent l'École, des traces qui ne ressemblent pas à celles du Lion Terrifiant, monté sur roulettes, mais plutôt aux chaussures de Monsieur Thomas. Il y en a toutefois beaucoup trop pour être les siennes (se sont les traces des Éducateurs ayant fait des rondes pour protéger l'École dans la nuit)

La Prairie : La Prairie entourant le Jardin et l'École est très grande, pour les enfants que sont vos Joueuse(eur)s comme pour les Adultes s'occupant d'eux. Il arrive que Monsieur Thomas les emmène faire une balade, organise un pique-nic, ou propose simplement une session de jeu dans la vaste étendue, selon les jours. Parfois, les Enfants ont même la bonne surprise de découvrir un petit lapin perdu, ou ont le malheur de rencontrer le Lion Terrifiant, une figure de bois se déplaçant sur une planche à roulettes, qui vit normalement en dehors de la prairie mais qui aime venir leur faire peur de temps en temps .

On compte une bonne demi heure de marche pour arriver à sa frontière, qui n'est alors délimitée que par la présence des Gardiens, des figures de pierres au sommet de longs coussins sortant du sol, dont Monsieur Thomas raconte qu'ils repoussent les monstres vivants hors de l'école, impliquant nécessairement de se mettre en danger en se rendant à l'extérieur. Les Enfants n'ont jamais été au-delà des Gardiens, et à part Tamara sans doute n'ont-ils jamais trop voulu s'en approcher. Reste que certains éléments pourront attirer leur attention, lors de la traversée de ce désert vert :

-La **Tour Soleil** est restée sur son masque de Lune, alors qu'elle devrait avoir un masque de soleil à cette heure là (l'Éducateur en charge de cette tâche n'est pas encore revenu à la Tour non plus)

-D'étranges **fils** ont été tendus entre certaines collines. Pour un Jet réussi, un Enfant pourra se souvenir d'avoir déjà vu quelque chose y ressemblant, une sorte de petit bout de métal enfouis dans une colline, mais que Monsieur Thomas l'avait grondé en disant qu'il ne fallait pas toucher à ça. Ces fils sont tendus, et ne réagissent pas particulièrement au contact des enfants. (il s'agit de pièges servant à donner l'alerte une fois enclenchés. Ils ont été placés là avec la notion d'être utilisés pendant la nuit, où ils sont presque invisibles, pour prévenir de l'approche des intrus de Delta Green. Le fait de l'actionner alertera les Éducateurs par leur radio, mais n'aura pas d'effet sur l'École elle-même)

Extérieur :

La Forêt : Toute la prairie est entourée de forêts et petites montagnes obstruant l'horizon. Depuis

l'École, les Joueuse(eur)s n'ont donc jamais vu d'autre paysage que celui de la prairie et ces amas verts, ne connaissant l'existence de l'océan, les déserts, les jungles et les villes qu'au travers des livres d'image montrés par Monsieur Thomas. Peu importe où ils souhaiterons aller, si vos Joueuse(eur)s quittent l'École et sortent de la Prairie, ils finirons par passer par la Forêt, et pourrons alors découvrir certains éléments particulier :

-Il y a plusieurs **Pièges à loup**, largement visible de jour mais bien camouflés de nuit. (Ils ont été posés là par les Éducateurs dans le but d'attraper les intrus, sans succès)

-Un **Lapin** à été attrapé par un piège, gravement blessé. Si un Enfant décide de l'achever, peut être ses pouvoirs se manifesterons ils au travers de ce petit sacrifice...

-A plusieurs points clés, les Joueuse(eur)s constaterons la présence d'un étrange objet accroché à un arbre. Il s'agit d'une **corne de brume**. En soufflant dedans, ils constaterons que le bruit est le même que celui des monstres de la forêt. (Les Éducateurs s'en servent pour faire croire à la présence de monstres et garder les Joueuse(eur)s dans la limite de l'École. C'est ce bruit qu'iels entendrons lors de la scène d'introduction du jeu)

-A force de parcourir la Forêt, les Enfants finirons par pouvoir tomber sur l'Agent de Delta Green **Charles Duck**. En les rencontrant, il se dépêchera de cacher ses armes, mais pourra difficilement dissimuler son état, blessé, la jambe touchée par une balle. Il demandera alors aux enfants toutes sortes de choses : d'où ils viennent, d'où viens leur uniforme, ce qu'ils font dans la forêt, où sont leurs parents... Son traumatisme l'empêchera cependant de les considérer comme une menace, mais plutôt à s'imaginer toute une histoire où ils seraient les victimes de ce qu'il se passe sur l'île, quoi qu'il s'y passe...

La Tour Soleil : Située au milieu de la Forêt, largement visible depuis l'École, la Tour Soleil est une grande structure, bien plus grande que l'École. Mesurant 6 ou 7 étages, la Tour Soleil est toute faite de Pierre Blanche, couverte de symboles colorés tantôt très géométriques et très abstraits, centrés sur un masque métallique au sommet de la structure. De jour, ce masque est doré, et représente le soleil, mais tourne sur lui même pour révéler un masque argenté à la nuit tombée, représentant la lune.

Étant placée au delà des Gardiens de la Prairie, la Tour Soleil n'a jamais été approchée de vos Joueuse(eur)s, mais Monsieur Thomas en raconte beaucoup de bien. Selon lui, iels aurons le droit de s'y rendre quand iels seront plus grands, car c'est un endroit très spécial. Mais avec la soudaine disparition de l'adulte, peut être les recherches de vos Joueuse(eur)s les mèneront elles jusqu'à ce bâtiment...

L'intérieur est aussi fantaisiste que le reste de l'École, mais beaucoup plus impressionnant. Un arbre en plastique, aux formes géométriques, s'élève au milieu de la tour, à travers plusieurs étages consistant en de longs couloirs tournant le long du bâtiment. L'Arbre est garni de fruits en plastique lumineux, et chaque étage révèle des miroirs déformants, des éclairages oniriques...

En parcourant l'endroit, les Enfants découvrirons plusieurs éléments troublants :

-Le pied de l'arbre en plastique est accessible par un escalier centrale, parcouru de tapis, couvertures et coussins, pouvant donner un aspect **religieux**, sacré à l'architecture. (La Tour Soleil à été aménagée dans le but de servir de potentiel temple en échange des services des Entités, si un marcher était un jour conclu)

-Un des étages possède une grande ouverture vitrée, une fenêtre ronde, permettant d'admirer le paysage. On y vois **l'océan**, chose que les Enfants n'ont jamais vu que dans les livres, ainsi que des bâtiments près de l'eau. (c'est le port)

-Un autre étage semble servir de **débarra** : on y trouve toutes sortes d'objets, des Jouets cassés, des livres trop usés, des marionnettes ayant jadis servit de personnages dans l'École... Il y a également le Lion Terrifiant, inanimé, qu'on garde ici lorsqu'il n'est pas utilisé par les Éducateurs. A ses côtés se trouvent trois petits lionceaux en bois sur roulettes, issus d'un ancien ou futur projet de petits lions jouant avec les enfants.

-Au Dernier étage, là où se trouve le masque de Lune et de Soleil, les Enfants constaterons la présence de traces de **vie**. Un matelas, une couverture, et une multitude d'affaires en désordre tel

des magazines, une radio, un ordinateur portable, des restes de nourriture... (ce sont les affaires des Éducateurs s'alternant pour s'occuper de la Tour)

-Au rez de chauffer, en s'intéressant à l'Arbre en Plastique géant, les Enfants constaterons une **poignée cachée**, donnant une ouverture secrète sur un escalier, sombre, froid... Il mène aux cellules où sont interrogés les enfants lorsqu'ils commencent à développer leurs dons et leur mémoire.

-Un **Carnet de Notes** indique le détail des anciennes sessions. Les Joueuse(eur)s y comprennent qu'on y interrogeais quelqu'un, sans qu'il ne soit précisément indiqué de qui il s'agit, pour lui demander de servir « Majestic-12 ». La réponse est toujours négative, on réclame de sortir, de revoir Monsieur ou Madame untel ... (il s'agit des enfants, dans leurs anciennes vies, demandant à revoir l'Éducateur ayant remplis le rôle de Monsieur Thomas avant lui)

-Un Objet en métal est posé sur un bureau (une **radio**). En appuyant sur les boutons au hasard, les Joueuse(eur)s en font sortir un bruit grésillant, insupportable... Si iels persistent à chercher à s'en servir, iels entendrons, de mauvaise qualité, une voix leur évoquant celle de Madame Louve. «On est resté trop longtemps, je veux qu'on les retrouve maintenant. Abattez les a vu. ». (C'est l'Éducatrice jouant le rôle de Madame Louve, parlant abatte les intrus de Delta Green)

-Une des cellules est occupée par un homme barbu, le visage couvert de bandages. Si iels ont vu sa photographie, dans la Chambre de Monsieur Thomas, les Joueuse(eur)s reconnaitrons là **Monsieur Henry**, l'homme ayant fêté leur premier anniversaire, dans une génération précédente où il jouais le rôle de Monsieur Thomas. En partie fou, Monsieur Henry se montrera fou de joie à la vue des enfants, se dira dévoué corps et âme à leur cause, à leurs prouesses, à leur être... Il s'auto mutilera peut être, si vos Joueuse(eur)s sont trop réticentes à son discours, pour leur servir à activer leurs pouvoirs, avec ou sans succès . Un dossier, devant la cellule, rédigé dans une écriture presque illisible, laisse seulement vos Joueuse(eur)s comprendre que si Monsieur Henry s'éloigne trop de l'île, il cherchera à se tuer (Monsieur Henry à été rendu fou par le Lucas de la génération précédente, et reste sur place pour que Majestic puisse étudier son cas)

-En dehors de la Tour se trouve un chemin tout fait d'une pierre que les Enfants n'ont jamais vue. Une **Route**. C'est par là qu'arrivent les véhicules servant à l'approvisionnement de l'École, le reste du chemin étant parcouru à pied pour ne pas laisser de trop grosses traces dans la prairie et près de l'École. La Route, si elle est suivie, mènera directement au port, c'est la seule destination.

La Montagne : Outre la Forêt, l'île possède une petite chaîne de montagnes somme toute très humbles, mais pouvant représenter un certain défi pour vos Joueuse(eur)s, incarnant des enfants. La Montagne pourra présenter plusieurs intérêts pour leurs Personnages : chercher à prendre de la hauteur et se repérer, s'éloigner des bâtiments de peur que les adultes leur veuillent du mal...

En parcourant les hauteurs, vos Joueuse(eur)s pourrons constater plusieurs choses :

-Le long d'un chemin se trouvent les traces d'un éboulement, ainsi que le cratère laissé par **l'explosion** générée par Zoé Taylor pour venir à bout d'un grand nombre d'Agents de Majestic. Les cadavres se trouvent toujours là, en partie ensevelis, écrasés ou brûlés par le piège.

-Dans un petit creux de la Montagne se trouvent les restes d'un petit **campement** établi par Zoé Taylor pendant sa fuite. Il s'agit d'un basique abris pour la pluie entre deux rochers, qui aurait passé inaperçue sans une tentative de feu de camp, regroupant du petit bois trop humide, et un chargeur de pistolet, oublié dans la précipitation d'une fuite et d'une poursuite.

-En fouillant suffisamment, les Enfants finirons peut être par attirer l'attention de **Zoé**, qui viendra alors les prendre en otage pour leur demander des informations. Contrairement à Charles, Zoé ne leur fait pas confiance, notamment car des enfants n'ont rien à faire sur une île déserte et car ils portent un uniforme, certes scolaire mais uniforme tout de même. Elle sera sans pitié si il faut user de violence avec eux.

Le Port : Si ils dépassent la forêt, guidés par ce qu'ils ont vu depuis la Tour Soleil, par la route ou grâce au hasard de leur exploration, les Enfants découvrirons la seule autre infrastructure de l'île : le Port. C'est là que les agents de Majestic-12 ont un ravitaillement en nourriture, eau potable, jouets, livres... Les bateaux chargés des livraisons sont bien évidemment dirigés par la Majestic, bien que son

équipage ne soit pas au courant des détails de ce qu'il se passe sur l'île. Ils sont sélectionnés pour avoir été confrontés à suffisamment d'horreurs lors de missions précédentes pour ne pas risquer d'explorer l'île par curiosité.

En arrivant, vos Joueuse(eur)s constateront la présence d'un navire débarquant ses marchandises. Si la chose retournera déjà leur cerveau, à l'idée de découvrir une humanité bien vivante, certains éléments pourront encore ajouter à de l'incompréhension, ou au contraire expliquer certains mystères...

-Tout d'abord, la seule Présence de Nombreux **Humains** constitue déjà une découverte suffisante pour être mentionnée. De part leur éducation leur ayant enseigné que le reste de l'humanité était détruite, et de part leur obsession naturelle pour le culte réanimé par la foule, les Enfants auront à effectuer un Jet mettant à l'épreuve leur santé mentale.

-En s'intéressant de plus près aux **Cargaisons** du port, les Joueuse(eur)s pourront constater qu'on transporte des caisses de nourriture dont ils ont l'habitude : des fruits, des légumes, des jus, des sachets de bonbons... Il y a également des caisses de jouets, de livres, dont certains correspondant à des souhaits ou des demandes de leur personnage ces derniers mis.

-A côté du port, il est dur de ne pas remarquer la présence d'un **Bateau Échoué**, vieux de plusieurs décennies, transpercé à une immense boule d'épine de pierre qui ne semble pas naturelle, qui jure avec le reste du décor. (C'est le premier navire à avoir transporté les Entités jusqu'à l'île, Julia avait généré cet oursin de pierre pour l'arrêter, mais cela n'aura pas empêché leur captivité)

La Fin :

Selon le déroulement de votre partie, vos Joueuse(eur)s pourront accéder à plusieurs dénouements. Chaque situation est unique, et il n'est pas possible d'élaborer un plan précis de chaque conclusion, chaque fin venant à se dérouler sous vos Yeux. Selon les découvertes de vos Joueuse(eur)s, leurs rapports à certains personnages et leurs relations entre eux et leur alter ego enfantin, vous pourrez découvrir une multitude de conclusions, dont nous allons tenter de donner les principales variantes ici.

La Fin Cocon : Au cours de "Où est passé Monsieur Thomas ?", les Personnages de vos Joueuse(eur)s vont être amenés à faire bien des découvertes : l'humanité n'est pas anéantie, Monsieur Thomas n'était pas juste le gentil adulte s'occupant innocemment d'eux, Monsieur Serpent était une marionnette depuis le début... Les Horreurs qu'ils ont pu découvrir auront de quoi dégoutter, de quoi souhaiter revenir vers leur vie simple et heureuse d'enfant, dans les bras de Monsieur Thomas, pouvant passer la journée à faire ce qui lui chante.

La Fin Cocon désigne un dénouement dans lequel un ou plusieurs de vos Joueuse(eur)s ont décidé de retourner vers Majestic, de se remettre d'eux même dans ce cycle de naissance et vieillesse, de négociations et d'amnésie... Ils passeront alors encore quelques mois, un an ou deux, dans un confort relatif, imprégné des images des événements du Scénario pour perturber ce quotidien doux et joyeux. Bien entendu, cette fin sera également accessible pour une Joueuse(eur) s'étant fait capturé et étant mort de vieillesse avant de pouvoir s'échapper de nouveau, remettre ses souvenirs et rêves de liberté à zéro, pour quelques années du moins...

La Fin Exode : Toute leur vie, ou du moins dans la partie dont ils ont le souvenir, les enfants ont été trahis, trompés par la Majestic-12 et ses sombres machinations cachées sous un voile de couleurs et figures enfantines. Découvrir la chose au cours du Scénario aura sans doute de quoi énerver, choquer, attiser la méfiance et motiver un départ pour ne plus jamais revenir... La Fin Exode désigne une conclusion dans laquelle un Personnage parvient à quitter l'île, à bord d'un navire en passager clandestin, en prenant quelqu'un en otage, en usant d'un don pour prendre de force le contrôle du navire par la menace ou la manipulation de son capitaine, en tombant à l'eau et dérivant jusqu'au continent...

Vous pourrez alors décrire aux Joueuse(eur)s la prémisse de la vie qui suivra : au contact d'une multitude d'humains, l'Entité cherchera à créer un culte, tout en fuyant la Majestic à sa poursuite,

avant de mourir de vieillesse redémarrer une nouvelle vie au destin indéfini.

Inspiration :

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 "Où est passé Monsieur Thomas ?", dans l'espoir que cela puisse vous donner de nouvelles idées ou vous faire découvrir d'avantage de cette ambiance si particulière.

-Darling in the FranXX, par Atsuhi Nishigori et Toshifumi Akai (*manga au monde futuriste où des enfants vivent séparés du reste de l'humanité dans un petit paradis de verdure. Des serviteurs, évitant tout contact avec eux, travaille à leur confort quand ils ont le dos tourné, pour faire à manger, le ménage, la lessive...*)

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

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

-Le Village, par Night M. Shyamalan (*film dans lequel un groupe de personnes vit isolé dans un village médiéval factice, où les anciens ont élaboré une mascarade pour faire croire à la présence de monstres dans les bois les entourant*)

-Les Télétubbies, par Anne Wood et Andrew Davenport (*émission prenant place dans un monde enfantin présentant une technologie très colorée et enfantine, dans une plaine et une maison futuriste mystérieuses où évoluent d'étranges personnages. Présence d'animaux marionnettes, dont un Lion sur Roulettes qui fait peur*)

-The Tower of the Sun, par Tarô Okamoto (*Grande tour présentant plusieurs visages et une structure très colorée, ayant inspiré notre Tour Soleil*)

-Les Métiers Invisibles, par Raphaël Descraques, Julien Josselin, FloBer et Vincent Tirel (*Sketch dans lequel des gens remplacent secrètement les mécanismes de machines de la vie de tous les jours, des distributeurs, des bornes, des logiciels...*)

-Le Jour des Corneille, par Jean Christophe Dessaint (*film dans lequel un enfant sauvage cotoie des esprits et a pour frontière une route entourant sa forêt*)