

MAUVAISE FRÉQUENTATION



Temps total : environs 3 heures en audio / vidéo

Personnages de niveau 2.

Synopsis

Les personnages ont échappé à pas mal d'ennuis et de déconvenues, mais sont parvenus à **Akhil**, puis à rejoindre **Dherin Khöklèrh** sur l'île de **Mysthalonique**. À présent, ils vont recevoir une invitation, tomber dans un guet-apens et finalement profiter un peu de la vie de château.

Auteur : Cassandra « Genette »

Il est possible d'insérer entre le précédent scénario celui-ci, celui de **Sire Nico : Réveil Létal**.

Ce scénario est fourni pour un usage strictement personnel et privé. Il est autorisé de l'utiliser dans le cadre de prestations payantes pour animer des parties, mais toute reproduction, distribution, publication ou vente de ce scénario, en tout ou partie, sous forme imprimée ou numérique, à des fins commerciales est formellement interdite sans l'autorisation écrite préalable des auteurs.

Table des Matières

Étapes Clés.....	3
Déroulement.....	4
1.Quand-on arrive en ville.....	5
• Mise en scène et prologue.....	5
• La Missive.....	7
• Recherche d'Informations.....	8
2. L'Embuscade.....	9
• Mise en scène.....	9
• Adversaires.....	9
• Mise en scène Combat.....	9
• Épilogue du combat.....	10
• Enquête.....	11
• Informations complémentaires.....	12
3. La Vie de Château.....	13
• Introduction.....	13
• Entrevue avec le Baron-Magistère.....	13
• Les Membres du Personnel.....	15
• Le Lendemain.....	16
• Supports Annexes.....	17

Étapes Clés

I. **Quand on arrive en ville**

- Mise en scène et prologues : Fait le point de la situation générale et particulière de chaque personnage.
- La Missive : Où les personnages reçoivent une invitation d'un prestigieux personnage local.
- Recherche d'informations : Où les personnages essaient d'en savoir un peu plus sur leur futur hôte.

II. **L'Embuscade**

- Mise en scène : Les personnages se rendent à l'invitation et tombent dans une sinistre embuscade.
- Adversaires : Où ils font plus précisément connaissance avec leurs adversaires.
- Mise en scène combat : Où comment cela se présente-t-il
- Épilogue combat : Où une victoire amène des conséquences inattendues.
- Enquête : Où les précédentes conséquences soulèvent bien des mystères et en engendrent d'autres.

III. **La vie de château**

- Introduction : Où les jours se suivent et ...
- Entrevue : Quand après avoir reçu une nouvelle invitation les personnages se font embaucher auprès d'un important personnage.
- Pexs et récompenses.

Déroulement

Temps total : environs 3h

Les personnages sont arrivés à **Akhil** le jour du **Solstice d'été**, le **1er jour de Zëlkan**, et ont profité des festivités locales. Cela fait à présent presque un mois qu'ils sont arrivés à **Dherin Khöklèrh** et y font leur vie. Ils vont tous recevoir une lettre d'un personnage important, tomber dans un guet-apens, faire connaissance cet important personnage et découvrir la vie de château.

Demander à chaque joueur de lancer 5d20 pour son personnage. Chaque jet sera noté par le MJ sur une feuille pour gérer les situations pour lesquelles le joueur en question ne doit pas connaître le résultat d'un jet qui le concerne.



1. QUAND-ON ARRIVE EN VILLE

Temps : environ 60 min

Voilà environ un mois qu'avec plus ou moins de facilité vous vous êtes installés à Dherin Khöklèrh. La cité universitaire est un peu plus calme car beaucoup d'étudiants sont repartis chez eux à l'occasion de la trêve estivale. Les terrasses des tavernes bruissent des discussions amicales ou tintent des éclats de rire ou de voix. Les artisans continuent de s'afférer alors que les charettes continuent d'approvisionner la ville en denrées et autres produits de commerce. La météo est agréable et ensoleillée bien qu'un peu chaude aux hautes heures de la journée.

Mise en scène

Les informations aléatoires viennent enrichir le prologue de chaque classe.

(Lancer secrètement, pour chaque personnage 1d20 + SAG)

L'Ombre :

Difficulté facile : 7

Si raté : tu as fini par t'installer toi aussi à **Dherin Khöklèrh**, où tu es arrivé à t'intégrer à la vie locale, en évitant de t'attirer l'attention de la milice et de la pègre locale.

Si réussi : Les semaines passées, il t'a semblé être suivi ou observé lors de tes déplacements en ville. Et pourtant, tu as fini par t'installer toi aussi à **Dherin Khöklèrh**, où tu es arrivé à t'intégrer à la vie locale, en évitant de t'attirer l'attention de la milice et de la pègre locale.

Cependant, tout semble s'être calmé depuis quelques jours.

Prologue pour l'Ombre

Depuis ton arrivée dans la cité universitaire de **Dherin Khöklèrh** tu t'es efforcé de faire profil bas. Tu as même réussi, assez curieusement, grâce aussi à ton habileté manuelle à te faire embaucher comme apprenti-e par un fabricant d'amulettes. Il en assure la fabrication avant enchantement pour une clientèle régulière de magiciens. Certes tu n'y gagnes pas énormément d'argent, mais tu bénéficies du gîte et du couvert, ainsi que, depuis longtemps de tranquillité. Par prudence, tu t'efforces d'éviter les tripots et les quartiers de **La Plèbe** et du **Port**. Tu as aussi pu garder un contact occasionnel avec le **Mystique** et le **Combattant** de votre groupe.

Combattant :

Difficulté moyen : 11

Si raté : Depuis ton installation à **Dherin Khöklèrh**, la vie est quelque peu monotone, même en continuant ta fonction de **Protecteur** du **Mystique**.

Si réussi : Même s'il n'y a pas eu de menace directe ou immédiate, tu as plusieurs fois remarqué que vous étiez observés ou suivis.

Cependant, tout semble s'être calmé depuis quelques jours.

Prologue pour le Combattant

Ton contrat auprès de l'Arcanum qui t'engage à assurer la protection des mages se poursuit dans la morosité. Rien de bien énergique ne s'est passé ces dernières semaines. Tu as bien accompagné l'un ou l'autre mage hors de la ville ou dans des tripots et autre lieu de distraction, mais rien d'aussi palpitant que ta précédente mission auprès du **Mystique**. D'ailleurs, comme tu bénéficies du gîte et du couvert dans une petite caserne proche de la **Sapienthèque**, tu as eu l'occasion de le revoir à plusieurs reprises.

Croyant et Mystique :

Difficulté : Difficile : 15

Si raté : Depuis ton installation à **Dherin Khöklèrh**, tu retrouves la quiétude d'une vie sédentaire et d'une routine régulière.

Si réussi : Plusieurs fois tu as croisé un jeune chercheur en sciences occultes dans les salles d'études de la **Sapienthèque**. C'était quelqu'un de plutôt sympathique avec qui tu as échangé sur quelques théories superficielles ou la banalité du quotidien. Mais depuis quelques jours tu n'as plus de ses nouvelles, et personne ne semble le connaître lorsque tu en demandes; d'autant que tu t'aperçois ne pas connaître son nom de famille.

Prologue pour le Mystique

Quel soulagement d'être rentré chez soi ! Pas de prêtres tatillons, de faux prophètes, de pirates ou de tempêtes ! Enfin un endroit rationnel et confortable ! Et pourtant, tu ressens de temps en temps une pointe d'ennui ou de nostalgie dans cet univers ordonné et organisé. D'un autre côté tu n'as pas encore un statut important et tu dois te contenter du gîte et du couvert, mais aussi l'accès à la plus grande source documentaire du monde connu ! De temps à autres tu as l'occasion de croiser ou reconstruire tes compagnons d'av... de voyage lorsque d'aventure un mage supérieur te sollicite pour telle ou telle commission en et hors les murs.

Prologue pour le Croyant

Bien ! Le gîte et le couvert sont irréprochables pour un novice comme toi ! Mais tes recherches stagnent ! Et de temps à autres tu repenses avec nostalgie (?) à tes dernières aventures ! *Qu'il serait passionnant de se faufiler dans la réserve des **Frappés d'Interdit** ! Et de rentrer glorieusement pour développer tes arguments en t'appuyant sur d'antiques documents prélevés dans ce trésor !* Heureusement que ta prudence naturelle te ramène bien vite les pieds sur terre. Qui sait quelle abominable sort ces abominables sorciers te feraient subir ? Heureusement ! Tu as l'occasion de revoir certains de tes compagnons et de découvrir librement le **Quartier Académique** !

Ce matin, vous recevez une étrange missive :

"Honorables salutations,

Je vous prie de pardonner certaines méthodes quelque peu cavalières que j'ai utilisées pour m'assurer de votre fiabilité.

Malgré les recommandations qui m'ont été faites, j'ai voulu être conforté.

Cela étant posé, et sur la foi d'un capitaine ami, je souhaite solliciter votre aide.

Comprenant le dérangement que cela peut vous occasionner, je m'autorise si vous le solliciter à vous dédommager.

Dans la mesure où le problème est pour moi délicat, je ne peux m'en épancher dans ces lignes.

Je vous invite donc à venir dîner à partir des dernières heures du couchant, en ma demeure, ce 4e jour de Mythar de cette année.

Avec ma reconnaissance anticipée et le renouvellement de mes excuses.

Baron-Magistère Alhejandro Rubah."

Obtenir des informations concernant **Alhejandro Rubah** :

Pour obtenir ces renseignements, les personnages doivent réussir un jet **d'INT** ou **CHA** facile : 9
Utiliser l'un des 5 tirages du début de partie.

Maladresse : fausse information (*Il paraîtrait que ce serait un mage noir qui boit l'âme de ses victimes pour prolonger son existence ; ou, C'est un bon vivant qui fréquente les lieux de débauche de la Plèbe!*)

Échec : Connais pas ! (Soit que les interlocuteurs ne s'intéressent pas à la vie locale, soit qu'ils n'avaient aucune intention de partager leurs connaissances.)

Réussite : 1 information (En discutant ou furetant tu mets la main sur une information)

Critique : 2 informations (Que ce soit la commère du coin ou un connaisseur de la vie locale tu apprends plusieurs choses.)

Le total des points accumulés indique le seuil maximum d'information atteint.

Automatique : Le 4e jour de **Thaënor** est dans 2 jours

1. C'est bien son titre.
2. Sa demeure est située non loin de la **Sapienthèque**.
3. C'est bien sa fonction au sein de la magistrature de la cité.
4. Il est absent depuis quelques jours.
5. Il a la responsabilité de la garde des écrits frappés d'interdit.

Note

Un PJ peut s'interroger quant-à l'utilisation du nom d'un mois de l'antique calendrier de la part d'un tel personnage : **Mythar** !

Tout porte à penser qu'un personnage aussi important s'inscrirait plutôt dans la norme et utiliserait le nouveau calendrier. Ou peut-être cette invitation recouvre-t-elle la résolution de quelque occulte mystère ? Voilà qui serait passionnant !

2. L'EMBUSCADE

Temps : 30 min

Mise en scène :

Le soir venu vous vous donnez rendez-vous à **La Porte des Falaises** qui relie les **Quartier des Artisans et Commerçants** au **Quartier Académique**. Les ombres rougeâtres s'étirent doucement sur le quartier où les orbes magiques commencent à illuminer les rues principales et résidentielles en attirant des insectes nocturnes qui font le bonheur des chauves-souris. Vous croisez encore quelques rares passant qui rentrent souper dans la nuit un peu fraîche du Quartier Académique. C'est une très jolie soirée estivale et après avoir chéminé vous arrivez devant le porche de la demeure de **Sire Rubah**.

MJ : *Initiative* !

Il est entre « 20h30 et 21h00 ». C'est ce moment désagréable de la journée, entre chiens et loups, lorsque tout semble temporairement gris et indistinct. De ces ombres incertaines surgissent devant vous des fous furieux qui se précipitent en criant : "Traîtres!", "Assassins !", "Hérétiques !"...

Leurs vêtements couleur de poussière sale, leurs mouvements désordonnés pourraient faire naître la panique dans des esprits moins aguerris !

Les fanatiques.

- Ils sont **niveau 2**, Il y en a **1 par personnage**, ce qui peut représenter un combat plutôt difficile et palpitant.
- <https://www.worlds-awakening.com/fr/user/1/bestiary/2>
- NB : J'ai pris les caractéristiques des Orcs car elles me semblaient intéressantes pour cette confrontation, même si ce sont des humains.
- ils sont armés de **poignards de contact et de jet**, qui par simplification et fanatisme ont les mêmes caractéristiques de combat que les armes du profil.
- Ils préfèrent la mort à la défaite

Mise en scène Combat :

Côté tactique pour un groupe de 4 personnages (ajuster en conséquence) :

2 fonceront sur les personnages avec leurs poignards à la main, pour attirer l'attention du groupe qui aura 1 tour pour riposter et éventuellement tirer sur les assaillants avant qu'ils soient au contact.

2 resteront embusqués (Jet de SAG diff. 14 pour les distinguer ; il fait plutôt sombre et ils sont cachés dans des recoins.) De là ils lanceront chacun 1 poignard sur les adversaires en tenue légères (inutile d'envisager passer au travers d'une solide armure) .Donc, les personnages ayant la plus faible DEF PHY. Ensuite, ils se lanceront au corps-à-corps !

Épilogue Combat

Une fois leurs adversaires vaincus, vous découvrez sur l'un d'eux une lettre anonyme :

"À vous, fidèles Adorateurs de la Grande Thèse, j'implore votre aide! À son retour de voyage, le Baron-Magistère de Dherin Khöklèrh va être victime d'une tentative d'assassinat par au moins 4 spadassins dont j'ai eu description : ... (description des personnages, et portraits de quelques uns) L'Ordre des Hauts Recteurs, par mon entremise, vous demande de protéger l'entrée et la vie du Baron-Magistère dès avant son retour le 4e jour après Thaënor. Voici son adresse."

Peu après leur altercation, ils entendent arriver un attelage avec une voiture couverte. Il s'agit de celle du **Sire Alhejandro Rubah**.

À savoir :

1. Le Baron-Magistère ne les a jamais invité ! Et son écriture, comme son sceau, ont été contrefaits.
2. Il n'admet aucun lien avec l'**Ordre des Hauts Recteurs**
3. Le Croyant connaît les **Adorateurs de la Grande Thèse** comme une secte de fanatiques assassins. *"Leurs principes se résument en cela : un prétexte ; une gratification ; un assassinat."* pourra-t-il expliquer.

Enquête :

1. Qui veut leur mort ? Aucun indice concret
2. Pourquoi ? Ça restera pour l'instant un mystère.
3. En quoi le Baron-Magistère est-il concerné ? Mystère et boule de suif!

Les seules choses auxquelles aboutiront celle-ci seront une meilleure connaissance de la ville, établir des contacts éphémères ou durables et peut-être même avec le Baron-Magistère.

Que peuvent ils apprendre :

jet d'INT ou CHA moyen :

Maladresse : fausse information

Échec : 0 pts réussite : 1 information

Critique : 2 informations ou une information cruciale ©

1. L'Arcanum a convoqué le Nonce de Düka pour explications. La Magiocratie goûte assez peu la présence d'assassins fanatiques sur son sol. Comment l'ont-il appris... c'est l'Arcanum.
2. (C) Les assassins semblent originaires de Dolhandirÿc, de par leur vêtue et l'accent qu'ils avaient dans leurs invectives.
3. (C) Les lettres d'invitation qu'ils ont reçues portent les traces d'un parfum masculin local d'assez bon goût. (Un ancien serviteur du Baron-Magistère, assez peu regardant, renvoyé et un peu mort, à présent.)
4. Il semble que les actions de piraterie connaissent une activité inhabituelle.

Récompenses : 2 XPS, 2 PC et 200 NX

Informations complémentaires :

Les Adorateurs de la Grande Thèse : C'est à la base une réelle secte post-apocalyptique qui défend sans état d'âme les principes de **La Grande Thèse** ! Elle serait née quelques décennies après le cataclysme à l'initiative d'un fervent visionnaire Yakobus Institoris Krameur. Au fil du temps, elle se serait, selon certains hérétiques et païens, corrompue pour ne plus devenir qu'un groupe d'assassins fanatisés. Leurs intermédiaires sont des prédicateurs de **La Divine Moralisatrice**. Toute personne qui souhaite obtenir justice a juste à franchir le seuil de l'un de ses nombreux temples répartis dans tout **l'Archipel** ... sauf en **Guizhemli**, où ce culte est interdit de séjour et frappé d'interdit!

L'Ordre des Hauts Recteurs : C'est le pendant pour la **Magiocratie** des **Hauts Théocrates** de Duka ! Ce sont des mages choisis par leurs pairs par cooptation et vote. Aucun d'eux ne doit appartenir à **l'Arcanum** pour éviter des conflits évidents d'intérêt.

Le Nonce : À **Guizhemli**, et plus particulièrement, à **Thauma**, la capitale, la **Théocratie de Duka** possède une représentation diplomatique dont le représentant porte le titre de Nonce. Autant dire, que sa convocation par l'Arcanum n'est pas une bénédiction pour son poste et sa carrière !

Actuellement il s'agit du **Frère Franciscus Dhollane** un fin politique qui apprécie la bonne chair et sait apprécier à sa mesure la **Grande Thèse**.

La vie de château ! 1 semaine après l'embuscade

Introduction :

Tandis que vous tentez de lever le voile sur les mystères de l'embuscade, la vie continue presque comme si de rien n'était. Pourtant, derrière les sourires polis et les salutations de convenance, vous percevez des murmures. Des bribes de conversations qui s'interrompent à votre approche. La chance vous a peut-être souri... pour l'instant ?

Cet élément est à donner séparément aux joueurs.

(Libre à eux de le partager ou non)

Une douce mélodie flotte dans l'air, comme si le vent lui-même chantait une berceuse oubliée. Tu te tiens au cœur d'un paysage irréel : des brumes argentées ondulent autour de toi, dessinant des formes éphémères — visages, souvenirs, fragments d'émotions.

Au loin, une arche translucide pulse doucement, comme un cœur battant. Tu t'approches, attiré malgré toi. Soudain, la brume s'épaissit, la musique se distord, et l'arche s'ouvre dans un fracas silencieux. Une force invisible t'aspire brutalement et tu te réveilles en sueur.

Peu après votre réveil, vous recevez la visite d'un laquais du **Baron-Magistère** qui vous remet une courte missive attendant une réponse immédiate :

“Salutations,

Suite à notre rencontre fortuite, je veux m'entretenir avec vous à mon bureau de la Sapienthèque, pour vous proposer d'entrer à mon service. Merci de donner une réponse immédiate au porteur de ce message et si vous y êtes favorable, je vous donne rendez-vous cet après-midi après le déjeuner et avant mon Khafé.

Baron-Magistère Alhejandro Rubah.”

Entrevue avec le Baron-Magistère :

Si les personnages se rendent à l'entrevue, le **Baron-Magistère** attendra que tout le monde soit présent, et les fera un peu mariner pour les jauger un peu mieux. Puis, il les fera accéder à son bureau et les recevra en fonction de leurs comportements mais plutôt chaleureusement. Il les fera installer sur des fauteuils près de la cheminée “élémentaire” où une de ces créatures aux formes changeantes danse et s'anime en irradiant sa chaleur.

Il se tiendra debout, et abordera la raison de leur venue et leur tiendra les propos suivants :

- Vous semblez avoir retenu l'attention de personnes malveillantes. Et après enquête de l'Arcanum, sauf exception, son regard se pose brièvement sur l'Ombre, il n'y a guère à vous reprocher.

Aussi, dans votre intérêt, tout autant que celui de la Magiocratie, je vous propose de travailler pour moi.

Vous serez logés, nourris, blanchis, et recevrez une indemnité tous les 6 jours de 200 NX. Les conditions sont les suivantes :

- Vous travaillez pour moi et la Magiocratie sans poser de question.

- Vous serez d'une loyauté sans faille. Faute de quoi vous serez, « au mieux », remerciés. J'insiste sur ce point !

- Votre tenue et votre comportement seront en tous points irréprochables !

- Hors mission, vous pourrez poursuivre votre enquête sur la source de vos problèmes. Vous pourrez aussi poursuivre vos recherches ésotériques en vue de soutenir votre foi devant les Hauts Recteurs en vue de votre ordination au sein de votre ordre. Ou profiter d'un accès plus souple à la Sapienthèque, sauf les frappés d'interdit. Voire continuer de vous acheter une conduite honorable dans notre société. Ou un peu plus de temps libre si vous en éprouvez le besoin.

- Si cela vous sied, affaire conclue et vous émargez le document à vos noms qui se trouve sur mon bureau. Dans le cas contraire, nous ne perdrons pas davantage de temps vous et moi.

En espérant que tous acceptent, ils les enjoint à récupérer leurs affaires et d'emménager dès ce soir au Manoir. Dîner à "20h" précise.

Les Membres du Personnel :

Humains :

- **Majordome : Elrick** - Un homme d'âge mûr, aux cheveux poivre et sel et au maintien impeccable. Il supervise tout le personnel humain et mécanique avec une efficacité redoutable.

- **Cuisinière : Marielle** - Une femme robuste et chaleureuse, avec un talent indéniable pour la cuisine. Elle prépare des plats somptueux pour le manoir et prend soin des besoins alimentaires de chaque résident.

- **Femmes de chambre : Lena et Kiera** - Deux jeunes femmes dynamiques et discrètes. **Lena** a un sourire toujours présent tandis que **Kiera** est plus réservée. Elles s'occupent de l'entretien des chambres et veillent à ce que tout soit en ordre.

Serviteurs Mécaniques :

- **Valet-Automate : Gearson** - Un automate de service aux mouvements fluides et précis. Il est programmé pour effectuer diverses tâches ménagères et répondre aux besoins immédiats des résidents.

- **Gardien-Automate : Sentinel** - Une machine imposante, en charge de la sécurité du manoir. Sentinel patrouille les couloirs et surveille les entrées pour assurer la protection des occupants.

- **Aide de Cuisine Automate : Couki** - Un petit automate agile, assistant **Marielle** dans la cuisine. CookBot est rapide et efficace, aidant à préparer les ingrédients et à nettoyer après les repas.

Le lendemain :

Aux aurores, un valet-automate vient les réveiller pour commencer la journée. Leur employeur est là et les invite à partager un copieux petit-déjeuner. Il en profite pour indiquer à chacun ce qu'il devra accomplir pour la journée.

Tâches Quotidiennes :

Le Combattant :

- Doit l'escorter pour la journée, ce qui n'est pas contradictoire avec son engagement initial puisque le Baron-Magistère est semble-t-il un membre de l'Arcanum.
- Jet d'INT Diff. : INT+3 :
 - Si raté : Aucun malus pour ses futurs jets d'orientation dans la ville.
 - Si réussi : +1 à ses futurs jets d'orientation dans la ville.
 - Si critique : Idem ci-dessus, et il pourra automatiquement retrouver la localisation d'un lieu en particulier qui a attiré son attention. À déterminer quand le besoin s'en fera sentir.

Le Croyant :

- Doit traiter la correspondance qui s'est accumulée depuis le renvoi du précédent secrétaire et la classer par ordre de priorité.
- Jet de SAG Diff. : SAG +3 :
 - Si raté : Il en reste pour demain, mais ça fera ça de moins.
 - Si réussi : +1 à ses jets concernant la connaissance des personnages importants locaux.
 - Si critique : Idem ci-dessus et saura à qui s'adresser pour une requête et une seule dans le cadre de leurs recherches.

Le Mystique :

- Doit se rendre à la Sapienthèque pour rendre des ouvrages empruntés, en commander d'autres et récupérer et déposer dans son bureau les rapports éventuels des différents étages du service.
- Jet de CON Diff. : CON +3 :
 - Si raté : Rentre plus tard que prévu et file se coucher sans souper.
 - Si réussi : +1 à tous ses jets de bibliothèque.
 - Si critique : Idem ci-dessus, et pourra même localiser l'emplacement d'un ouvrage ou d'un artefact dans le cadre de leurs recherches.

L'Ombre :

- Doit passer la journée à aider les serviteurs à différentes tâches dans la demeure et s'assurer de la probité de chacun d'eux le plus discrètement possible. La confiance du Baron-Magistère est quelque peu écornée suite au renvoi de son secrétaire.
- Jet de CHA Diff. : CHA +3
 - Si raté : Rien à signaler ce sont de braves gens.
 - Si réussi : +1 dans ses jets de relation avec le personnel.
 - Si critique : Idem ci-dessus, et a repéré quelques cachettes utiles en cas de problème.

Le lendemain, bis repetita. En cas de nouvelles réussites, les bonus seuls seront cumulatifs (+1 > +2).

La semaine se passe sur le même modèle**, mais sans jet supplémentaire, ni bonus.

À la fin de celle-ci, l'économe qui tient les comptes de la demeure leur remet leurs 200 NX.

Une douce mélodie flotte dans l'air, comme si le vent lui-même chantait une berceuse oubliée. Tu te tiens au cœur d'un paysage irréel : des brumes argentées ondulent autour de toi, dessinant des formes éphémères — visages, souvenirs, fragments d'émotions.

Au loin, une arche translucide pulse doucement, comme un cœur battant. Tu t'approches, attiré malgré toi. Soudain, la brume s'épaissit, la musique se distord, et l'arche s'ouvre dans un fracas silencieux. Une force invisible t'aspire brutalement.

Carte à copier et à remettre ou transmettre à chaque joueur au début du scénario : La Vie de Château.