

Vies brisées

Résumé : Les personnages ont vécu un évènement qui a brisé leurs vies. En fait, ils sont même mort. Ils se retrouvent au purgatoire et subissent une série de test pour savoir à quoi ils sont destinés. Mais quand le diable rentre dans la danse, les évènements se bousculent.

Système de jeu

Le personnage

Le personnage est défini par un certain nombre de paramètres : Son métier, ses talents, sa santé physique et sa santé mentale.

Le métier : C'est ce que fait le personnage dans la vie ou ce qu'il a fait la majeure partie de sa vie.

Les talents : Ils représentent ce que le personnage sait faire en dehors de son métier, comme ses passions, ses hobbies, ses activités annexes.

La santé physique : Elle représente l'état dans lequel se trouve le corps du personnage. Il peut être en bonne santé, malade, blessé, handicapé.

La santé mentale : Elle représente l'état psychologique du personnage. Elle indique si il est près à s'effondrer psychologiquement, s'il est déprimé ou au contraire en pleine possession de ses moyens et sans aucuns problèmes psychologiques.

Tous ces paramètres sont notés de 1 à 5.

Mécanique

Pour jouer il est nécessaire d'avoir 15D6, 5D6 d'une couleur représentant la santé (Ds), 5D6 d'une autre couleur représentant le métier (Dm), et 5D6 d'une dernière couleur représentant les talents (Dt).

Test de base

Pour réaliser une action on lance autant de D6 que sa santé, physique dans le cadre d'une action physique, mentale dans le cadre d'une action faisant appel à l'esprit. Chaque dé indiquant un 4 ou plus est un succès. Le nombre de succès indique comment a été réussie l'action.

Si l'action dépend d'un talent, on lance les Ds et un nombre de Dt égal au talent.

Si l'action peut être rattachée au métier, on lance les Ds et un nombre de Dm égal à la valeur du métier. Les Dm indiquant un 4 ou + compte pour deux succès.

Si les dés indiquent plus de 1 que de réussite, l'action est un échec critique et a des conséquences néfastes pour le personnage.

Si plus de la moitié des succès sont des 6, l'action est une réussite critique, avec des conséquences bénéfiques pour le personnage.

Conséquences du test

Les conséquences sont indiquées par le nombre de succès obtenus au test, c'est-à-dire tous les dés indiquant un résultat de 4+. Plus le nombre de succès est important et mieux l'action a été réussie.

0 succès : L'action est un échec.

1-2 succès : L'action est réussie d'extrême justesse.

3-5 succès : L'action est réussie normalement

6-7 succès : L'action est très bien réussie, elle prend deux fois moins de temps.

8 succès et + : La réussite est incontestable, elle est quasiment instantanée.

Difficulté des actions

Si une action semble difficile à réaliser, à cause d'un manque de matériel, de conditions exécrales, le MJ peut décider de diminuer le nombre de dés lancer lors de l'action.

Exemple de difficultés : Pluie battante 2, Privation de nourriture 2 à 5, liberté de mouvements réduite 1 à 3,...

Opposition

Lors d'une confrontation, qu'elle soit physique ou mentale, la réussite d'une action va dépendre du nombre de succès de l'adversaire.

Avant de commencer la confrontation on détermine l'initiative : On lance sa santé (physique ou mentale), celui qui obtient le plus grand nombre de succès agit d'abord.

Le personnage qui obtient le plus de succès remporte l'opposition. La marge de réussite indique le succès réel de l'entreprise.

En combat, le nombre de succès indique les blessures qui sont infligés à l'adversaire.

0 succès : L'attaque ne passe pas.

1 à 2 succès : 1 égratignure

3 à 5 succès : 1 blessure

6 à 7 succès : 2 blessures

8 succès et + : Perte d'un point de santé.

Toute les deux égratignures, le personnage subit une blessure. Au bout de 5 blessures un personnage perd 1pt de santé. Quand une des santés tombe à zéro, le personnage est inconscient. S'il tombe à -5, il est mort.

Le Cadre

L'action se passe dans la petite ville de Heaven Shore. Elle n'a pas de localisation précise. Elle est encadrée par l'océan d'un côté et par le désert de l'autre. Voici la description de quelques lieux de cette petite cité balnéaire que les personnages sont susceptibles de visiter. La description des personnages important se trouve tout au long du scénario quand il intervient dans l'histoire.

La clinique Serenity : Située dans le centre ville c'est le centre de soin le plus grand de la ville. On y retrouve toutes les spécialités et les médecins sont très efficaces.

L'église St James : C'est autour de cette église qu'est construite la ville. Elle domine totalement la ville et est très imposante.

L'école : Elle accueille les élèves de la maternelle au lycée, immense bâtiment située en bordure nord de la ville.

Le centre de Balnéothérapie : Grand édifice situé sur le bord de mer, le centre de balnéothérapie accueille énormément de monde et ce à toutes les périodes de l'année. Il attire surtout une clientèle riche, qui aime ses petits privilèges.

L'ondine : Ce grand restaurant propose des spécialités de la mer sur son menu. Il est fréquenté principalement par la riche clientèle du centre de balnéothérapie auquel il est accolé.

La Jonque : Tout petit restaurant de cuisine chinoise, la Jonque se situe en plein centre ville, tout près de l'église St James.

Le Fast-food : A la sortie de la ville, on trouve ce petit Fast-food, qui propose hamburger, frites et Coca à des prix défiant toutes concurrence.

Chez Lucius : Situé sur la plage, non loin de la maison des personnages, cette petite baraque propose des frites, des glaces, des sandwiches aux plagistes qui profitent du soleil et du sable fin.

Le centre commercial : Ce paradis de la carte bancaire propose tout ce qu'il faut. Boutiques de vêtements, de sports, épicerie, magasins d'alimentation, cybercafé, tout est là pour satisfaire le petit confort des habitants et des touristes.

La boîte de nuit « Mystéria » : Cette boîte de nuit est vraiment immense. C'est aussi, avec la plage et l'église, le premier lieu de rencontre. 5 salles différentes (80's, disco, dance, goth, rock), des petites alcôves sympa,...

Les Bars : Il y a environ 5 bars dans Heaven Shore mais les deux plus intéressants sont le « Hell's room » et « Le Zinc ». C'est là qu'on y rencontre des gens vraiment étranges et différents.

Les hôtels : Cité balnéaire, Heaven Shore abrite de nombreux hôtels. Ils vont

du petit motel minable au grand hôtel 5 étoiles. Et la clientèle est au diapason de l'esthétique des lieux : riche à l'extrême dans le 5 étoiles, junkie dans le petit motel.

Vies brisées

Préambule : Les personnages des joueurs ont vécu un drame qui a brisé leur vie. En fait, ce drame les a même tué mais ils ne le savent pas. Pour eux la vie a continué, morose et déprimante. Mais ils sont en réalité au purgatoire. Celui-ci prend l'apparence d'une petite ville du bord de l'océan, isolée des grandes mégapoles : Heaven Shore.

Leurs vies ayant été brisées avant l'heure par ce drame, les personnages vont subir une série de tests, pour savoir s'ils sont destinés au paradis, à l'enfer, ou s'ils ont droit à une seconde chance sur Terre.

Pour savoir au final à quoi ils seront destinés, un petit élément de règle est à la disposition du MJ : L'échelle de rédemption. Au début du jeu, chaque personnage commence avec une rédemption de 5. A l'occasion de certaines scènes, les joueurs vont en gagner ou en perdre, suivant leurs actions. A la fin du jeu, le niveau de l'échelle de rédemption indiquera à quoi est destiné le personnage :

- de 0 : Enfer
- 1 à 7 : Reste à Heaven Shore et devient un des habitants.
- 8 à 10 : Paradis
- + de 10 : Nouvelle chance sur Terre.

Création de personnages : Le joueur dispose de 8pts à répartir dans son métier et ses talents, de 5pts à répartir dans les deux types de santé, et de 3pts à répartir comme il veut. Le score maximum à mettre dans les différents paramètres est de 5.

Exemple de création de personnage : Rémi décide de créer un policier à la retraite, John, qui aime aller à la pêche et qui est membre du comité de prévention de la drogue. Rémi répartit 10pts.

En terme de jeu, John possède les paramètres suivants :

Métier : Policier 3

Talents : Pêche 2, Membre d'un comité de prévention 2, Danger de la drogue 1.

Ensuite Rémi détermine la santé de John en répartissant 5pts

Santé physique : 3

Santé mentale : 2

Pour finir son personnage, au niveau technique, Rémi répartit 3pts : Policier +1, Membre d'un comité de prévention +1, Santé mentale +1.

Au final, le profil de John est le suivant : Policier 4, Pêche 2, Membre d'un comité de prévention 3, Danger de la drogue 1, Santé physique 3, Santé mentale 3.

Ensuite, et c'est le plus important, il faut décider quel est l'évènement qui a brisé sa vie et quelles en ont été les conséquences.

Exemple d'évènements : Accident de voiture, bavure, suicide ou mort violente d'un proche, maladie grave,...

Exemple de conséquences : Sentiment de culpabilité, tentative de suicide, prise de drogues, arrêt d'une carrière prometteuse, exil,...

Exemple de création : Pour la suite de la création de John, Rémi réfléchit à l'évènement qui aurait pu marquer la vie de cet ancien policier. Il décide qu'un jour John a descendu un gosse d'une douzaine d'années lors d'une patrouille. Les conséquences ont été un très grand remord, un arrêt de la carrière de policier et une tentative de suicide. Après cette dernière John a tenté d'oublier cet évènement en s'investissant dans un comité de prévention sur les méfaits de la drogue. Mais ce souvenir ne s'efface pas et est un poids tous les jours que Dieu fait.

Première partie

Bienvenue à Heaven Shore : Cette petite ville est bordée par l'océan d'un côté

et par le désert de l'autre. La grande ville la plus proche est à plus de cent kilomètres et la seule route qui y mène traverse le désert encore et encore.

Heaven Shore vous souhaite la bienvenue ! Profitez de notre magnifique climat pour vous relaxer le long du littoral et profiter du bon air du large. Notre petite cité balnéaire vous offre tout le confort moderne, du centre de balnéothérapie au centre commercial, en passant par les délicieux restaurants proposant les spécialités du coin. Cette tranquillité ressemble au paradis. Si vous repartez, vous n'aurez qu'une envie, c'est de revenir !

Les personnages viennent d'arriver en ville. Ils sont là car ils ont répondu à une annonce qui propose une thérapie pour tout ceux voulant voir le bout du tunnel d'une vie brisée.

Salle d'attente : Les personnages se retrouvent dans une petite salle d'attente de la clinique Serenity. Ils sont tous réunis et attendent plus ou patiemment l'arrivée du docteur Pierre Santos, le psychiatre qui propose cette nouvelle thérapie révolutionnaire. L'annonce n'était pas très claire, mais toute nouvelle promesse est bonne à prendre pour espérer ce sortir de cette impasse qu'est devenue leur vie.

Décor >> La salle d'attente est une petite pièce aux murs blancs éclairée par des petits lampadaires muraux. Les chaises métalliques ne sont pas des plus confortables et les quelques magazines people qui traînent ne donnent pas vraiment envie de s'attarder.

En plus des personnages, il y a 3 personnes dans la salle d'attente. **Eric Vega**, un enfant de 12ans, **Elisa Scott** une sculpturale brune de 31ans et **Terrel Farley**, un homme hirsute et sale de 43ans.

Eric Vega, 12ans

Petit bonhomme blond, dont les yeux verts sont pleins de tristesse. Il a vécu une histoire horrible, violé et battu par ses parents alors qu'il n'avait que 8 ans. Il

essaie de ne pas sembler triste en profitant en se comportant comme un garçon de son âge. Mais connaître son histoire devrait donner des envies de protection à n'importe quelle personne.

Et c'est bien sûr ça qu'il compte. En effet, il ne s'agit pas du vrai Eric Vega. Mais d'une personne à l'humour douteux qui désire tester le système et les personnages : Le Diable.

Tout au long du scénario, il va regarder faire les personnages, passant derrière eux pour essayer de détruire tout ce qu'ils font. Au bout d'un moment, lassé de passé derrière, s'occupera des PJs en les poussant à la faute et en les confrontant à des situations déprimante.

Elisa Scott, 31ans

Un vrai physique de mannequin. Un corps de liane souple et musclé, des mensurations de rêves, Elisa Scott a tout pour faire rêver. Mais sa vie à elle n'est pas un rêve, elle ressemble plutôt à un cauchemar.

Un terrible accident de voiture a mis fin à ses rêves de vie paradisiaque. Elle a perdu sa petite fille dans l'accident. Et depuis elle a basculé dans la drogue et le sexe. Comme pour oublier. Mais cela n'est pas facile et elle espère y réussir avec cette nouvelle thérapie. Elle va tout de même profiter de tout les excès que peut proposer la ville, à moins d'être pondérée par les personnages.

Terrel Farley, 43ans

Ancien soldat, il est revenu traumatisé de la guerre. Et il s'est mis à boire pour oublier. Comme si ça ne suffisait pas, un jour où il était totalement ivre, il pris son fusil à pompe pour se débarrasser des intrus qui entraient dans sa maison. Après le premier coup de feu il réalisa qu'il venait de tuer sa femme. Il tenta alors de se suicider, mais la mort ne semblait pas vouloir de lui et il fut envoyé ici pour se soigner.

Le bon docteur Pierre Santos : Après une petite demie heure d'attente où les personnages ont pu faire connaissance, la porte du cabinet s'ouvre. Tout le monde est invité à rentrer dans la petite pièce, il semblerait en effet que la thérapie soit une thérapie collective.

Décor >> Cette petite pièce possède une grande baie vitrée donnant sur l'océan et laissant entrer plein de lumière. Le bureau du docteur est grand, avec un siège confortable. Au milieu de la pièce se trouve des chaises disposées en cercle.

Après que tout le monde se soit installé, le docteur propose des boissons, mettant à l'aise ses patients.

La thérapie qu'il propose est dit-il, totalement révolutionnaire. Il s'agit d'aider les autres pour trouver la rédemption et ainsi pouvoir dépasser ses propres craintes, oublier ses remords,...

Il invite donc tout le monde à rester à Heaven Shore, et à s'intégrer à la ville, en observant les gens, en aidant ceux qui en ont besoin, en évitant que des personnes fassent les mêmes erreurs que eux ont fait. Il conduit ensuite tout le monde à une jolie maison sur la plage. C'est la résidence qu'il a réservée pour ses patients et qui est à leur disposition pour tout le temps qu'ils resteront en ville.

Un havre de paix : Les personnages posent leurs bagages dans la grande maison. Il y a assez de chambre pour tout le monde, la maison est spacieuse et le coucher de soleil sur la mer remet du baume au cœur. La maison est un peu à l'écart de la ville, c'est-à-dire dans un endroit très calme.

Décor >> La villa est spacieuse. Il y a une chambre par personne, un grand salon, une cuisine, deux salles de bain et WC, une grande terrasse qui donne sur la plage. Les volets peints en bleu et les murs blancs accentuent le côté calme et paradisiaque de la maison.

Les personnages peuvent se reposer de leur long voyage et commencer à préparer le dîner. C'est le moment de faire

plus ample connaissance, d'apprendre pourquoi les autres suivent cette thérapie. Et aussi de se demander ce qu'il est possible de faire. Elisa et Eric seront d'accord pour aller visiter la ville le lendemain et de profiter pour faire un peu la fête. Terrel quant à lui ne veut pas se mêler aux autres. Il ne parle quasiment pas et se comporte comme un rustre. Si des personnes le provoquent il pourrait devenir violent.

Une jolie ville : Le lendemain matin, après une bonne nuit de sommeil bien reposante, les personnages peuvent visiter la ville. S'y balader est agréable, il fait beau, il y a plein de choses à voir. Mais tout n'est pas rose. Dans certains coins, on peut apercevoir des clochards, les petits gangs, peut être même surprendre un échange entre un dealer et son client. Terrel passe la journée de son côté, mais si les personnages passent dans le bar « Le Zinc » ils le trouveront en train de picoler. Eric et Elisa veulent profiter de la journée pour aller à la plage et faire du shopping.

A un moment quelque soit l'activité des personnages ils vont pouvoir apercevoir un personnage singulier. Grand, de long cheveux noirs en bataille, la peau constellée de creux, un homme hurle perché sur une caisse : « *C'est la fin du monde ! Nous sommes tous morts ! Le purgatoire n'attend plus que nous.* ». Il prend à parti les gens dans la rue (pourquoi pas un des personnages) et leur hurle des imprécations bibliques. Au bout d'un moment, une voiture du shérif débarque. Les personnages peuvent donc faire connaissance avec le shérif **John Fletcher** et son assistante **Camille Bell**. Il embarque le pauvre hère et compte l'emmener à la clinique Serenity où il sera soigné par le docteur Santos.

John Fletcher, 52ans

Ancien militaire de carrière, John Fletcher aime bien sa petite ville. Il ne supporte pas les trouble-fête et peut même se montrer violent de temps en temps. Il a

en très haute estime le père Raphaël mais n'aime pas le docteur Santos qu'il juge responsable des problèmes à cause des gens qu'il accueille pour les soigner. Il est marié mais entretient une liaison avec son adjointe.

Camille Bell, 33ans

Ce petit bout de femme discrète, aime la loi. Elle aide de son mieux le Shérif et essaie de toujours régler les problèmes par le dialogue, ce qu'elle ne fait pas à la maison. Son mari est mort il y a 7 ans et elle bat son fils, qu'elle estime responsable de cette perte.

Une première personne à aider :

C'est bien beau de se la couler douce, ça permet d'oublier un peu ses soucis mais il ne faut pas oublier pourquoi les personnages sont là. Et la première personne qu'ils devraient penser à aider c'est Terrel Farley. Son comportement violent traduit son mal être, mais agresse aussi les autres. Si les personnages ne font rien, il insultera la mauvaise personne et il se prendra plusieurs coups de couteaux. Il rampera jusqu'à la maison pour agoniser dans les bras des personnages. C'est triste mais c'est comme ça.

Décor >> « Le Zinc » est un petit bar, où se réunissent les vieux du quartier. De temps en temps de jeunes voyous viennent asticoter les personnes présentes. Le bar est assez propre, un vieux juke-box crache ses vieilles chansons de jazz et de blues.

Si les personnages essaient de l'aider, que ce soit en lui demandant de les accompagner ou en lui sauvant la vie, il leur en sera reconnaissant, commençant à s'ouvrir à eux. Mais les personnages ne lui auront offert qu'un sursis. Eric le poussera au suicide, et les personnages découvriront Terrel pendu au lustre de la salle à manger le lendemain matin.

Rédemption : +1 si ils sauvent Terrel, +0 s'ils ne font rien.

Dans les deux cas, les personnages auront affaire avec le shérif qui les interrogera.

Deuxième partie

Un nouveau départ ? : La mort de Terrel devrait les faire réagir. En tout cas le docteur Pierre Santos les convoquera à la clinique pour leur proposer de suivre un programme pour la thérapie. Celui-ci consiste en une série de tâches destinées à les aider à se remettre en cause et à oublier leurs problèmes en se mettant au service des autres. Pour aujourd'hui, il s'agit de travailler à l'école et de sensibiliser les enfants à divers dangers : drogue, violence, conduite,...

L'école de la vie : Les personnages sont accueillis par le principal **Andy Snyder**. Ils vont être chargés de faire des interventions sur les sujets qu'ils connaissent : drogue, alcool, vitesse,... (A voir suivant l'évènement et les conséquences qui ont troublé la vie du personnage). La majeure partie des élèves se moquent complètement des interventions, les uns ne se sentant pas concernés, les autres aimant vivre dangereusement.

Décor >> L'école est un immense bâtiment divisé en plusieurs sections : L'école maternelle, l'école primaire, le collège, le lycée, l'immense réfectoire qui tout les midis accueille tout les élèves, les 2 grands gymnases et le terrain de sport.

Andy Snyder, 59ans

Le principal de l'école de Heaven Shore est un homme qui a érigé la discipline en mode de vie. Toujours vêtu de costumes anthracite serrés, il est très dur avec les élèves et le personnel de l'établissement. D'ailleurs beaucoup de monde le déteste.

Il est divorcé et a la garde de ses deux filles qu'il élève à la dure. Son ex-femme a été internée pour délire paranoïaque.

Retour en classe : En se baladant dans l'établissement, les personnages peuvent remarquer quelques gamins qui soit ont des problèmes, soit risquent d'en avoir. Par exemple le jeune *Alexander*, qui est souvent pris a partie par des voyous qui le rackettent. Si les personnages ne font rien, il finira par ramener une arme et descendre un de ses camarades. Si les personnages agissent ils peuvent l'empêcher de faire une connerie. Eric repassera derrière en influençant les voyous pour qu'ils tabassent Alexander. Si les personnages le surveillent ou avertissent le shérif, Alexander sera sauver.

Rédemption : Ne rien faire -1, Le sauver +1.

Le gardien du lycée a un comportement suspect. Il tourne souvent autour du gymnase et des vestiaires. Si les personnages ne s'en rendent pas compte, le gardien violera un des enfants.

Rédemption : Ne rien faire -5, Tabasser le gardien -2, Avertir le shérif +2.

Si les personnages arrivent à sauver Alexander et à arrêter le gardien, Eric va commencer à mal le prendre. Il va aller faire un tour au Hell's room et commencer à recruter du monde pour faire peur aux personnages. Et il va aussi commencer à s'occuper d'Elisa pour la faire craquer.

Une soirée animée : Après cette journée éprouvante pour les nerfs, Elisa a envie de sortir en boîte et propose aux personnages de l'accompagner. Une fois là bas elle se lâche complètement et oublie ses résolutions... Il faut qu'elle lâche la pression et se met à draguer n'importe qui, par exemple un des personnages. Si elle passe la nuit avec une autre personne (sauf un des personnages) elle se shootera aussi et se retrouvera à l'hôpital.

Décor >> Plein de bruit et de fureur, le « Mystéria » favorise la promiscuité. Il y a peu de lumière mais celle-ci devient violente par moment. On y rencontre des

jeunes gens de tous horizons, la drogue circule pas mal,...

Rédemption : La laisser faire -2, passer la nuit avec elle +0, l'empêcher de se lâcher +1.

Dans la soirée, les personnages vont être agressés par des bikers sous l'influence d'Eric. La situation est très tendue et dans cet endroit surpeuplé elle risque de déraiper très rapidement. Les personnages devraient avoir du mal à contrôler les choses et cela risque de se terminer en bagarre générale. Mais peut est ce dont ils ont besoin pour se défouler de leur journée...

Rédemption : Appeler le Shérif +1, Réussir à débloquer la crise par le dialogue +2, Chercher la bagarre -2.

Après la conclusion de cette situation, les personnages peuvent apprendre que leur présence pose des problèmes à quelqu'un et que les bikers viennent du Hell's room.

Troisième partie

Visite en enfer : Après une bonne nuit de sommeil pour se remettre de ses émotions, les personnages devraient avoir la curiosité d'aller se renseigner au Hell's room. L'altercation de la veille a déjà fait le tour de la ville, et les personnages sont accueillis par des regards mauvais. Le patron répond au nom de *Hans Sellers*. Les personnages ont intérêt à être très sympa avec lui s'ils veulent obtenir des réponses. Même si il ne sait pas pourquoi, les personnages se sont fait agresser et pour quelles raisons, il est instinctivement du côté de ses clients.

Hans Sellers, 37ans

Cette immense montagne de muscle chauve est aussi sympathique qu'une porte de prison. Tatoué sur tout le corps, chauve, le nez cassé par de fréquentes bagarres, un moustache de gaulois, il fait un peu peur à voir. Il n'aime pas grand monde à part les motards qui fréquentent son bar, le Hell's room. Si il a appelé son bar comme ça

c'est pour emmerder le shérif et le prêtre qu'il n'aime pas.

Célibataire, il fréquente de temps en temps la femme du shérif. Si ce dernier l'apprenait, l'affrontement entre les deux hommes risquerait d'être d'une violence extrême.

Décor >> Petit bar tout miteux, un grand nombre de Harley sont garées devant. La décoration est vieille, les murs jaunis recouverts de photos de membres de squads motards. Le bar est constellé de tâche et les verres ne sont pas très propres.

Si les personnages arrivent à l'amadouer, il pourra leur dire que quelqu'un est passé au bar la veille au soir. Et cette personne a commencé à parler des personnages, les décrivant comme des personnes dérangées (ce qui n'est pas totalement faux) et dangereuse pour la ville. Quelques uns des clients se sont levés et sont partis assez énervés à leur recherche. Hans est incapable de se rappeler à quoi ressemble l'inconnu qui est venue, le seul détail qu'il a retenu est le regard vert extrêmement intense.

Le Seigneur vous aide : La tâche qui attend les personnages aujourd'hui est le travail à l'église. Ils sont reçus par le **Père Raphaël**. Ils vont devoir aider à rénover l'église et à servir la soupe aux sans abris et aux personnes dans le besoin.

Décor >> L'église est grande et majestueuse. Ses larges vitraux représentant des scènes du jugement dernier, laissent entrer beaucoup de lumière. Grâce à ses nombreux bancs, elle peut accueillir bon nombre de fidèle. Accroché à son flanc, une petite bâtisse abrite la soupe populaire, où viennent chaque jour les sans abris et les nécessiteux pour trouver un repas chaud et une présence réconfortante.

Père Raphaël, la trentaine.

Silhouette androgyne dans son austère robe de prêtre, le père Raphaël

accueille toutes les âmes perdues qui désire trouver du réconfort auprès du Seigneur.

Il s'agit d'un ange, qui est la présence de Dieu au purgatoire. Toute action maléfique le met en colère et celle-ci peut être terrible malgré le fait qu'elle soit discrète. Si les personnages se comportent bien il sera un allié de choix contre le Diable.

Mais à la moindre incartade, il les laissera se débrouiller.

Lors de la soupe, les personnages peuvent remarquer plusieurs SDF qui semblent perdus. Si un personnage va vers eux et discutent il remarquera qu'ils ne savent pas vraiment où ils sont, qu'ils sont apeurés. Certains puent l'alcool, d'autres sont juste sales. Ils ne se parlent pas beaucoup entre eux. A un moment, deux d'entre eux en viennent aux mains, l'un accusant l'autre de lui avoir volé quelque chose.

Rédemption : Eviter la bagarre +1, Mettre un terme à celle-ci sans violence +1. Utiliser la violence pour arrêter les 2 SDF -1.

Les personnages vont aussi rencontrer l'énergumène qui prêchait la fin du monde, **Ernst Julius**. Il semble calme maintenant et aide beaucoup le Père Raphaël. Il est très aimable et discute volontiers avec les personnages. Il dit être plus serein maintenant, avoir enfin trouvé la paix et vouloir aider les autres à la trouver aussi.

Ernst Julius, 42ans

Comme les personnages, Ernst a vécu un épisode traumatisant qui lui a brisé la vie. Alors âgé de 37ans, marié et père de deux enfants, un travail d'architecte passionnant. Tout allait bien dans le meilleur des mondes. Jusqu'à ce que après une journée de travail épuisante, Ernst s'endormit devant la télé, une cigarette aux lèvres. La maison fut détruite et sa femme et ses enfants périrent dans l'incendie. Il se retrouva à la rue, commençant à boire et à

avoir des visions de cauchemar, croyant qu'il était mort et qu'il allait brûler en enfer (ce qui est vrai pour le passage sur la mort).

Vers la fin de la journée, Ernst va s'écrouler la bave aux lèvres et recommencer à délirer : « *Il est là, celui qui nous détruira. Il nous fait croire qu'il n'est pas là, que tout va bien. Mais c'est faux !! Nous sommes tous morts !!* »

Quelques instants après cet évènement, Eric entre dans l'église. Quand le père Raphaël le voit, il se met sur son chemin. Les deux s'affrontent du regard, et contrairement à ce que pourrait penser les personnages en voyant le prêtre se redresser de toute sa taille, Eric ne semble pas intimider plus que ça. Il a même un petit sourire en coin, regardant Ernst se convulser sur le sol. Quand il voit les personnages, si ceux-ci sont en train d'aider Ernst ou si il s'approche du père Raphaël, son sourire devient malveillant.

Raphaël lui ordonne de sortir de l'église, que le Seigneur ne veut pas de lui en ces lieux. A ces mots, Eric éclate de rire : « *Si seulement votre Seigneur pouvait faire quelque chose contre moi, mais je suis plus malin que lui* ».

Il prévient Raphaël qu'il commence à se lasser, et que le jeu des âmes va s'accélérer.

Le docteur Santos arrivera un peu plus tard, après avoir été appelé par le père Raphaël. Il prend les personnages à part et leur explique que Eric est en fait le diable et que leur âme est en jeu. Si les personnages demandent pourquoi ils ont été choisis, le docteur Santos ne répondra pas. Mais il leur assurera qu'ils n'ont pas le choix, qu'ils doivent se comporter dignement pour pouvoir espérer une place au paradis.

Quatrième partie

Un jeu d'enfer : Le lendemain matin, Eric sera dans la salle à manger de

la maison, tenant dans la main autant d'enveloppe que de personnages. Il en donne une à chacun. Chaque enveloppe comprend une photographie.

Eric leur explique ce qu'il attend d'eux. Ce soir, dit-il le jeu sera terminé. Et si les personnages ne font rien, les personnes des photos seront mortes.

Et il leur dit qu'aujourd'hui va se boucler leur destin et que les évènements qui ont changé leur vie vont être au cœur de la journée.

Jour J : Les personnages ont donc toute la journée pour trouver toutes ces personnes et les empêcher de briser leur vie comme eux l'ont fait.

Ces personnes vont subir les mêmes évènements que les personnages. Ceux-ci connaissent donc les conséquences et peut être finalement, le moyen d'éviter tout ça.

Cette partie est très libre, elle va dépendre énormément des actions des personnages. Voici la liste des personnes sur les photos et où on peut les trouver et comment :

***Maria Shining*, 28ans**

Vendeuse dans un magasin de vêtement du centre commercial, elle est enceinte de 5 mois. 1m60, 65kg, brune aux yeux bleus.

Il est possible que les personnages l'aient croisé au centre commercial, par exemple si ils ont accompagné Elisa et Eric pour la séance Shopping.

***Phoebe Sanchez*, 16ans**

Jeune fille de bonne famille, Phoebe est en vacances avec ses parents. Elle est descendu dans un hôtel 5 étoiles et passe sa journée au centre de balnéothérapie, à profiter des massages, des jacuzzis... 1m80, Blonde, yeux gris, silhouette fine.

Les personnages l'auront peut être croisée en boîte ou alors sur la plage.

***Hector Vincenzo*, 45ans**

Tenancier du « Le Zinc ». Un peu alcoolique et fatigué par la vie. Il est marié

et père de 2 enfants. 1m50, 96kg, cheveux brun en bataille, yeux noirs, barbe de 3 jours.

Si les personnages ont aidé Terrel au tout début, ils ont pu croisé Hector dans son bar.

Michael Sawyer, 22ans

Jeune homme qui travaille au Fast-food, c'est aussi un junkie qui a des problèmes avec la drogue. Il mesure 1m80, le corps maigre (60kg), les traits émaciés. Il a des cheveux châains longs et sales, et des yeux vides.

Il est possible de se rappeler l'avoir croisé à l'école (difficile) ou au fast-food (plus facile).

Oliver Swift, 67ans

Paisible retraité, cet homme pieu vient souvent à l'église. Il est marié depuis 41 ans, a 3 fils et 1 fille et 6 petits enfants.

1m67, 80kg, les yeux noirs et les cheveux gris, un peu chauve.

Comme c'est un des nombreux bénévoles de la soupe populaire et qu'il est souvent à l'église, c'est sûrement le meilleur endroit où les personnages pourraient se rappeler les bras croisés.

Johnny Bell, 13ans

Ce petit enfant triste est battu par sa mère. Son père est mort quand il avait 6 ans. 1m35, 36kg, les cheveux blonds bouclés et les yeux bleus en amande. Il passe sa journée à l'école et va ensuite au centre commercial pour jouer aux jeux vidéo.

Si les personnages ont été interrogés au poste, ils auront pu voir sur le bureau de l'adjointe la photo de son fils.

Les personnages ne seront pas les seules à chercher ces personnes. Eric a donné les photos à d'autres personnes avec des consignes précises pour recréer les évènements.

Rédemption : Ne rien faire -5, Ne pas réussir à le sauver -1, Eviter qu'ils meurent +1, Eviter le drame +5.

Au crépuscule, les personnages ont rendez vous sur la plage avec le docteur Pierre Santos. Eric est présent aussi. C'est le moment de faire les comptes.

Final

Les enfers : Si les personnages possèdent une échelle de Rédemption inférieure à 0, ils sont destinés à l'enfer. Eric les regardera en souriant et les amènera vers lui, absorbant leur âme qui subira la chaleur des enfers pour l'éternité.

Le paradis : Si le score de Rédemption est compris entre 8 et 10, c'est le paradis qui les attends. L'océan s'ouvrira à leurs pieds et une grande porte dorée apparaîtra.

Heaven Shore : Si les personnages n'ont pas cherché la Rédemption, ou ne l'ont pas trouver et que leur score est compris entre 1 et 7, ils devront rester à Heaven Shore, et vivre leur vie. Ils pourront de nouveau exercer leur métier ou leur passion, mais auront toujours ce sentiment de culpabilité...

Deuxième chance : Si les personnages ont réussi à trouver la parfaite rédemption (score de 10 ou +), ils vont se retrouver brutalement projeté dans leur corps au moment du drame, ramenés à la vie par les secouristes. Ils seront vivant mais auront tout de même vécu ce dramatique évènement. Mais peut être que cette fois ils arriveront à faire face et continuer sur le chemin de la vie de façon beaucoup plus sereine.