

Un triste Noël

Un scénario pour un groupe de jeunes adolescentes de la même famille, mais de différentes branches (sœurs ou cousines) pour 2 à 3 séances. Le cas idéal serait de le jouer avec des personnages qui ont déjà fait un scénario ou deux de façon à avoir accumuler quelques points de mental.

Synopsis :

Durant les célébrations de Noël, les jeunes filles vont se heurter à d'étranges événements. Pour rester en vie il faudra trouver leur origine ainsi qu'un moyen de régler un problème en faisant accuser quelqu'un « d'innocent ».

L'explication :

Une des p. j., sorcière de préférence, fait depuis quelque temps des rêves étranges où elle voit les membres de son entourage. Durant ces rêves, il y a une probabilité de créer un ancrage et de faire ressurgir les pires peurs de la victime sous forme de cauchemars troublants, ce qui a pour effet de nuire au sommeil de tout le monde. Bien sûr la p. j. ne sait pas qu'elle est la cause de ces problèmes et les ancrages disparaissent avant le petit matin.

Ce phénomène est créé par la rage qui bouillonne dans le corps de la Pj qui voit impuissante l'apparition d'un obstacle supplémentaire pour sa quête personnelle (à vous de décider quelle est la cause de l'obstacle en fonction de la *lady* choisie). Pour la suite, j'appellerai cette *lady* choisie la Maudite pour la reconnaître facilement.

Un Noël qui s'annonce comme les autres :

Comme tous les ans suivant la tradition familiale, dans les maisons de chacune des Pjs, tout le monde se prépare pour déménager la semaine suivante dans la résidence du chef de famille. L'excitation monte au fur et à mesure que la date fatidique approche, certaines des cousines ne se sont pas vues depuis l'année dernière et il y a de nombreuses choses à se raconter.

Mais dans l'une des maisons, la veille du départ, une jeune fille est convoquée dans le bureau de son père... Chose rare surtout qu'elle n'a rien fait pour... Son père lui annonce une nouvelle de plus haute importance pour elle. Cette nouvelle est un obstacle (volontaire ou non) pour sa quête personnelle qui devrait sembler infranchissable.

Laissez la *lady* se débrouiller avec ce nouveau problème en insistant bien sur la rage (n'hésitez pas lui en donner un point ou deux) que ressent le personnage de voir son vœu le plus cher s'éloigner d'elle. Quelle que soit la scène que peut faire la jeune fille, le père ne changera pas d'avis

et renverra la jeune dans sa chambre. Les premiers rêves commenceront la nuit, mais ne feront aucune victime particulière.

Le lendemain c'est enfin le jour du départ et le voyage en carrosse commence. Il ne se passe rien de particulier et les différentes branches de la famille arrivent les unes après les autres durant la même après midi.

Tout le monde se connaît et le grand manoir, dont certaines ailes semblent vides une bonne partie de l'année, reprend vie. Il n'y a pas beaucoup de nouvelles têtes, un ou deux nouveaux bébés, des épouses de membres de la famille récemment mariée (il n'y a pas d'époux car une femme qui se marie suit son époux dans sa famille et ne revient pas pour les fêtes avant la mort de son époux).

Parmi les nouvelles épouses il y a une Sandrine, qui a rejoint la famille il y a deux mois et qui ne semble pas enjouée à l'idée de quitter la cour pour venir là même pour une semaine. C'est une jeune fille de 19 ans, qui découvre l'intégralité des membres de la famille. Une vue de sorcière permettra de voir assez vite que cette femme est une sorcière.

Une fois tous les invités arrivés, chacun passe un peu de temps à discuter avant d'être appelé pour le dîner. Le repas est plutôt classique, mais l'impressionnant nombre de convives les transforme en vraie fête. La totalité de la famille correspond environ à 80 personnes dont 70 présents ce soir-là.

Après le repas tout le monde repart dans ces appartements pour la nuit.

De mauvais rêves :

La nuit se passe très mal, des cauchemars horribles empêchent la lady maudite et une autre p. j. de dormir. Dès qu'elles trouvent le sommeil elles sont réveillées quelques instants plus tard par un mauvais rêve (faites faire des jets de mauvais rêve à chaque PJ avec 3 réussites de base pour les ladies sous l'effet du sort).

Durant l'une de leurs phases d'éveil, les jeunes filles peuvent entendre les pleurs d'un bambin provenant d'une autre chambre du bâtiment. Toutes les jeunes filles dorment dans une petite chambre à part de celle de leurs parents. Les *ladies* peuvent donc bouger un petit peu ou allumer une chandelle pour tenter de se rassurer ou s'occuper avant de tenter de se rendormir (ce qui mènera à d'autres cauchemars). Dans le cas où la *lady*, qui génère le sort, reste éveillée, les autres n'auront plus de cauchemar (mais ne l'annoncez pas clairement). Si une des jeunes filles a un score de bienveillance au-dessus de 2 et se réveille en criant, l'un de ses parents viendra voir ce qu'il se passe.

L'aube salvatrice arrive enfin et avec lui les servantes qui viennent préparer leurs maitresses pour le premier repas de la journée dans les appartements de leurs parents. Les servantes des deux ladies qui n'ont pas dormi s'affoleront de les voir dans un état pareil (car leur nuit a été aussi éprouvante qu'une nuit blanche), la servante de la lady maudite aura aussi les traits tirés et en l'interrogeant on peut apprendre que la pauvre femme a été victime de cauchemar elle aussi.

Le petit-déjeuner se passe plutôt bien. Les parents dormant à côté, ont pu entendre leur fille crier durant la nuit et l'interrogeront au matin. Les mères proposeront aux jeunes filles de rester se reposer durant la matinée pour être en forme au repas de midi.

La 1ere Matinée :

Après le petit-déjeuner les femmes ont l'habitude de se retrouver pour des travaux de broderie dans un des salons. Toutes les générations se mélangent là autour de diverses tables, soit par branche de famille soit par génération. Le bruit est suffisant pour que les discussions ne soient pas entendues des autres tables, permettant aux PJ de discuter tranquillement.

En regardant bien on peut voir d'autres personnes qui semblent ne pas avoir bien dormi dont quelques-unes qui se montrent plutôt irritables dont la jeune Sandrine qui manque d'insulter les doyennes de la famille qui voulaient discuter avec cette nouvelle entrante dans la famille.

La séance durant trois heures semble interminable pour celle qui n'aiment pas la broderie et celles qui n'ont pas dormi devront faire un jet pour retenir leurs bâillements, qui ne manqueraient pas d'attirer l'attention. De plus les broderies sont imposées par les épouses qui s'occupent de la décoration de Noël de l'année, chacune des femmes doit donc faire une décoration complexe en tissu (voir paragraphe « le bout de tissu » avant la section PNJ) et gare à celle qui n'arrive pas à finir la sienne.

Les personnes changent aussi de tables au fur et à mesure de la matinée et c'est l'occasion de changer de partenaire de broderie. Chacune des discussions étant différente on peut très facilement se renseigner sur divers sujets, comme les ragots et les rumeurs chez les doyennes (appelées aussi les Grands-mères ou les vieilles séniles dans leur dos et selon les personnes), de savoir quels sont le meilleur parti ou les prochains événements mondains chez les autres jeunes filles, etc..

Le repas du midi est plus intime. En effet, les chefs de chacune des branches de la famille mangent entre eux avant de commencer les discussions pour décider de l'avenir de la famille. Seuls quelques hommes sont encore présents, tels que le Père Antoine, l'un des rares membres du clergé (qui n'a pas d'enfant) de la famille, qui est arrivé dans la matinée.

Ce père Antoine est un Juge inquisitorial, un homme toujours en soutane, au regard dur qui même s'il ne décide pas de l'avenir de famille possède un grand pouvoir et une volonté féroce de maintenir la pureté de son entourage. C'est aussi lui qui officiera la messe de Noël dans quelques jours et lorsqu'il apprendra que des cauchemars récurrents frappent les membres de sa famille il mènera l'enquête.

Le conseil :

Après le repas les dames repartent dans les salons ou leur appartement en vue d'une après-midi plutôt oisive. Pendant ce temps, les hommes commencent le conseil et la PJ maudite sait que

son cas risque d'être abordé (si la raison choisie peut réellement être abordé dans le conseil) et que de la bibliothèque adjacente, on peut entendre la plupart des discussions.

Si les jeunes filles décident d'aller à la bibliothèque, elles devront trouver une bonne raison pour y rester seules, car tout le monde sait que certains rayonnages possèdent des livres qui ne devraient pas tomber entre leur main et qu'elles peuvent garder un livre ou deux dans leurs chambres.

Une fois à l'intérieur de la pièce, elles trouveront une cheminée contre le mur qui fait la séparation avec la salle du conseil. En collant l'oreille contre le conduit on peut entendre légèrement la conversation qui provient de la salle d'à côté, mais pas suffisamment pour en comprendre les propos. Pour mieux entendre, il faudra se débrouiller pour monter jusqu'à la grille d'aération à trois mètres de sol. De plus il faudra écouter longtemps avant de saisir la bonne affaire.

Durant l'après-midi (et de préférence au pire moment), le Père Antoine passera chercher un livre et s'il surprend les jeunes filles à écouter aux portes il ne manquera pas l'occasion de les rappeler à l'ordre et de les faire sortir de la bibliothèque.

Sinon les pjs peuvent entendre que le conseil est mitigé sur la décision du père que si le sujet revient il y aura la possibilité que le conseil force le père à changer d'avis.

Le reste de la soirée se passe comme la veille et les jeunes filles peuvent passer une heure à broder avant le repas. Le dîner est plus court que la veille, quelques-uns des convives partent se coucher tôt prétextant la fatigue... ce qui est vrai pour certains.

Une nouvelle nuit :

La seconde se passe comme la première à part que plus de monde est touché, que ce sont deux autres PJ plus la *lady* Maudite qui sont atteints. Dans les environs de deux heures du matin, tous les enfants pleureront en même temps ce qui aura pour effet de réveiller la plupart des personnes du manoir, qui commence à penser que quelque chose cloche...

La chasse aux sorcières commence :

Le lendemain après le réveil très difficile pour certains. Tout le monde se réunit sous la houlette du Père Antoine pour prier pour le salut de la famille. Pour le religieux ce qui s'est passé la veille au soir n'est pas naturel et seule une sorcière parmi la famille peut créer ce genre de phénomènes et qu'il faut la trouver et faire disparaître avant que les rumeurs se répandent.

Après la déclaration la situation manque de tourner au pugilat, chacun s'exclamant que sa femme et ses filles sont innocentes (il ne leur vient pas à l'esprit que cela pourrait être un sorcier, les sorciers n'existent pas...). Le chef de famille est obligé d'intervenir pour calmer la situation. Il dit que le Père Antoine sait ce qu'il fait et qu'il mènera l'enquête. Ensuite il invite le chef de famille à le suivre dans le bureau laissant tout le monde planté là.

Une fois les deux personnes parties, chacun va partir vaquer à ses occupations avec les personnes les plus proches. Quel que soit le groupe que suivent les Pj, tout le monde ne parlera que de cet événement avançant des suppositions, voire des accusations sans fondement.

Un entretien plus poussé permet de voir que plusieurs noms reviennent dont celui de Sandrine et plusieurs autres personnes sur qui les rumeurs vont de dans ce sens. Les hommes retournent à leur activité pendant que les dames s'installent comme la vieille dans les salons pour continuer leurs travaux. C'est encore une période où chacun fait ses suppositions et les certaines se mettent à réfléchir au moyen d'éliminer une rivale potentielle grâce à cette affaire... D'autres tentent juste de ne pas s'endormir.

L'enquête :

Les joueurs voudront peut-être se faire leur propre idée sur le sujet. Pour cela ils devront mener l'enquête dans leur coin et sans attirer l'attention. De plus, il n'y a pas qu'une seule sorcière dans la maisonnée... Si d'un autre côté les PJ ne font que de la couture, laissez couler la journée avant de continuer.

Dans tous les cas le Père Antoine passera discuter avec plusieurs personnes dans la journée. Il semble mettre un zèle quasiment fanatique dans sa mission de débusquer la sorcière. Il pourra même interroger l'une des PJ sur sa mère. De plus, il empêche les dames de sortir du manoir de peur que la coupable s'échappe. Si on cherche bien on peut apprendre qu'il a de nombreux rivaux au sein même de l'Église et que si ce genre de choses parvient à leurs oreilles, il pourrait perdre sa place.

En plus des joueurs il y a quatre autres sorcières qui sachant que le père Antoine ne lâchera rien, vont tenter de sauver leur peau : chacune d'entre elle accusera l'autre. Les quatre sorcières sont : Sandrine la dernière venue de la famille, Catherine une grand-mère veuve, grande sœur du chef de famille qui est revenu dans la famille à la mort de son mari, Orianne une enfant de dix ans, petite fille adorée de Catherine et Sophie une servante aux mœurs douteuses qui a su s'attirer les faveurs de nombreux hommes de la famille. Bien sûr, elles sont toutes innocentes et savent que la p. j. est aussi une sorcière (si elle l'est réellement).

Pour avoir ces quatre noms, il suffit de discuter avec les brodeuses ou en les voyants directement avec la vue de sorcière (avec les risques que comportent ces méthodes).

Le reste de la journée ne présente que peu d'intérêt et la nuit ressemble aux deux précédentes, mais avec le sort qui s'amplifie de plus en plus.

Les jours suivants :

À partir de ce moment, le scénario n'est plus linéaire, en effet il y a une grande liberté pour les PJs à choisir ce qu'ils font faire pour tenter de régler l'affaire. En tout cas, ce paragraphe se concentre sur le rythme de vie des prochains jours.

Le 3^{ème} jour ressemble aux deux précédents : petit-déjeuner, couture et discussions, repas de midi, activités « libres », repas du soir, coucher, mauvaise nuit.

Le 4^{ème} jour c'est la messe de Noël et tout le monde s'y rend, l'après-midi c'est la dernière séance de couture, les décorations doivent être prêtes pour le festin du soir. Repas de Noël plus triste que ceux des dernières années suite aux mauvaises nuits successives et la tension qui règne. Si le sort n'est pas interrompu, la nuit sera terrible pour tout le monde.

L'avant-dernier jour, tout le monde doit se faire une bonne idée d'un coupable. La famille sera réunie dans la soirée par le Père Antoine qui annoncera son verdict. L'accusée sera enfermée dans une des chambres jusqu'au lendemain où elle sera récupérée par l'inquisition.

Sandrine :

Jeune fille à peine plus âgée que la PJ mariée à Olivier, une des grandes figures de la famille. Mais ce que cache Sandrine, ce sont ses pouvoirs. C'est une sorcière puissante, mais prudente. Elle est tendue car elle sait que sa position au sein de la famille est précaire. Elle tentera donc de faire accuser Sophie en profitant du soutien des autres femmes mariées.

Si le Père Antoine se retourne contre elle, Sandrine va payer un de ses valets pour saboter la chair d'où le Père doit faire son office durant la messe de Noël. Si personne ne l'en empêche la messe se transformera en vrai désastre, la chair s'effondrera sous le poids de l'homme qui ne sera que légèrement blessé, mais il prendra ça comme une attaque de la sorcière (même si pour beaucoup de monde cela semble être un accident) signe qu'elle a peur et que l'Inquisiteur se rapproche de la vérité. Le Père, surmotivé, deviendra de plus en plus gênant pour tout le monde.

Sandrine ne s'opposera pas aux Pj directement sauf si elle se sent menacée par ceux-ci, Sandrine, ayant vécu à la cour, s'y connaît en complot et elle va donc se ranger du côté des enquêteurs dès le début et profitant que personne ne la connaît réellement, Sandrine jouera le rôle de la pieuse chrétienne pour détourner l'attention d'elle.

Dès le début du troisième jour, on pourra la voir discuter avec la plupart des femmes mariées. En écoutant un peu, on se rend compte qu'elle explique à chacune des femmes que son mari l'a trompé avec une servante, une femme qui nourrit de noirs desseins envers la famille... Sandrine va même voir la mère de l'une des PJ.

Les réactions ne se font pas tarder, la réputation de Sophie jouant contre la servante, malgré le démenti des maris, elle se fera exécuter.

Catherine:

Revenu à la maison familiale suite à la mort de son mari il y a quelques mois, c'est une personne qui assume bien son statut de sorcière et elle est très dangereuse. D'après les rumeurs,

Rédigé par Yann dans l'univers de Ladies : <http://ladies-jdr.com/>

Pour la page l'Ame du MJ : <https://www.facebook.com/AmeduMJ>

trois inquisiteurs à sa poursuite auraient été victimes d'accidents fâcheux. Elle a parfaitement compris la situation en se promenant la nuit dans les couloirs.

Son objectif à elle est de protéger sa petite fille, Oriane, car celle-ci possède un pouvoir de divination très puissant. En effet, Catherine, malgré ses cinquante-cinq ans, a encore l'ambition de voir sa famille prendre de l'importance et Oriane pourra se révéler très importante pour cet avenir... Tout comme une alliée qui pourrait nuire au sommeil de ses ennemis. Catherine va donc se placer en protectrice pour la jeune fille tout en tentant de comprendre comment maîtriser ce pouvoir.

Si Père Antoine tente de s'en prendre à ses protégées, Catherine va tout faire pour le discréditer au sein de la famille et même de la cour en préparant quelques lettres pour les bonnes personnes. Il ne manquera plus qu'une personne pour les faire sortir de la résidence car toutes les femmes y sont consignées.

S'opposer à Catherine n'est pas conseillé, mais si les PJ le veulent quand même (et que Catherine s'en rend compte), la vieille femme va modifier les ancrages autour des *ladies* ce qui aura pour effet de réduire leur valeur de bienveillance et considération à 0 jusqu'à la fin du scénario. Par contre Catherine n'ira pas les dénoncer de façon à garder le contrôle sur la lady et son pouvoir.

Oriane:

Oriane est une enfant aux grands pouvoirs, mais qui ne s'en rend pas compte. Elle voit le futur des gens qu'elle a ancrés. Elle est sous la protection de Catherine et en profite pour faire exécuter tous ses caprices.

Mais en la connaissant un peu plus, on peut se rendre compte qu'elle n'est pas heureuse de cette situation. En effet, Catherine la surprotège. Elle ne peut quasiment rien faire sans l'autorisation de sa grand-mère qui est constamment derrière elle. L'enfant a vu dans une de ses visions que Catherine était liée aux problèmes et les PJ se dressaient contre elle.

Sophie:

Sophie est une servante de la maisonnée depuis plusieurs années, elle a environ quarante ans et cela en fait vingt-cinq qu'elle travaille ici en tant que femme de chambre. Elle a rapidement su utiliser ses pouvoirs pour attirer les hommes dans son lit, surtout les nobles de la famille. Cela lui permet d'avoir une grande influence sur la plupart des membres de la famille. Nul ne le sait, mais elle a suffisamment d'argent reçu de ses conquêtes pour s'élever en société.

Pour ancrer une personne elle a besoin d'une mèche de ses cheveux. Une fois ancrée, la personne ne peut s'empêcher de penser à Sophie et à l'impression d'être amoureuse de la servante. Mais ce qui lui a permis d'avoir autant de succès va potentiellement causer sa perte. En effet elle et Sandrine ont vu dès que le premier jour qu'elles étaient l'une et l'autre des sorcières. Depuis les deux

femmes se sont évitées, mais à partir du moment où Sophie se rendra compte que Sandrine (dès le 3eme jour) tentera de la faire accuser, elle va lui rendre la pareille.

Pour cela, elle va donner des preuves fabriquées de toutes pièces qui aux yeux des gens prouveront irrémédiablement à tous que Sandrine est une sorcière. Ces preuves sont des bougies en cire noire, diverses fioles, et un tapis avec un pentacle fait main. Ces preuves seront achetées au début du 4ème jour et cachées dans la chambre de la servante durant toute la journée avant d'être mises dans celle de Sandrine durant le repas du soir.

Si les PJ mettent à jour le plan, Sophie tentera de les convaincre de son innocence et de leur montrer que Sandrine est la méchante dans l'affaire, qu'elle est là pour ruiner la famille. Si les PJ acceptent de l'aider à faire accuser le jeune marié, ils devront occuper Sandrine et fouiller sa chambre pour y poser les preuves et rajouter les fausses preuves achetées par Sophie.

Dans le cas où Sophie arrive à ces fins Sandrine sera accusée et Sophie pourra partir en paix.

Si les PJ tentent de s'opposer au plan de Sophie et que celle-s'y le remarque, elle va les voir pour leur expliquer son point de vue. Si cela ne suffit toujours pas, la servante va venir durant la nuit chercher des mèches de cheveux à la PJ Maudite... Si l'adolescente dort, Sophie, la vue de sorcière activée verra les ancrages et comprendra ce qui se passe. Dès le lendemain, une fois ses corvées terminées (en milieu d'après-midi) elle ira voir le Père Antoine en lui expliquant ce qu'il s'est passé. Faites en sorte que les Pj sachent par un moyen ou un autre qu'elle a tout découvert qu'il puisse essayer de l'empêcher de dénoncer la PJ Maudite Dans le cas où personne ne l'en empêche ce sera la PJ qui sera accusée.

Père Antoine :

Afin de trouver la coupable, le Père Antoine va user de ses talents d'inquisiteur, ne pouvant pas appliquer les techniques les plus « subtiles » de son ordre (avec la rivière et les chaînes), il va se contenter d'interroger tout le monde n'hésitant pas à survenir à l'improviste pour poser une ou deux questions à une personne avant de repartir aussitôt.

Le Juge sera aussi à la recherche du moindre fait étrange, de chaque action déplacée, pensant que le coupable finira par commettre une erreur, ce qui l'entraînera très vite à surveiller les p. j. tout comme Sophie. Il considérera vite Sandrine comme une alliée et si personne ne réduit l'influence de celle-s'y sur l'inquisiteur, il va vite considérer Sophie comme la coupable et ira fouiller sa chambre le matin du 5ème jour et trouver l'or qu'elle possède. Antoine la condamnera pour vol, extorsion et sorcellerie.

Par contre si les *ladies* font trop de vagues ou attirent l'attention sur elles et leur enquête, il les convoquera dans ces appartements pour tenter de comprendre leur motivation... La pièce où il les attendra est son bureau plutôt classique empli de feuilles et tout ce qui va avec (encre, plume, coupe papier...) Si elles paraissent coupables à ses yeux l'interrogatoire durera. Le Père n'hésitera pas au nom de Dieu et de la pureté à user de violence, menaces et chantage sur les jeunes filles. Cette situation peut se dégénérer en confrontation si les *ladies* tentent de résister. Mais ça n'aura que des conséquences néfastes pour elles.

Rédigé par Yann dans l'univers de Ladies : <http://ladies-jdr.com/>

Pour la page l'Ame du MJ : <https://www.facebook.com/AmeduMJ>

Père Antoine assurera aussi la messe de Noël dans la chapelle du manoir, en plus de la messe classique il ajoutera divers sermons sur le châtement de la sorcellerie.

Résoudre le problème :

Au début du troisième (ou quatrième) jour, les *ladies* doivent avoir remarqué que si la PJ maudite ne dort pas, personne ne fait de cauchemar. Par contre, elle va commencer à bien fatiguer. Ensuite il faudra faire le lien entre le sort et la décision du père. Et ensuite, trouver assez d'influence pour faire en sorte que le conseil force le père à changer d'avis sur la question.

Catherine peut sembler être un bon soutien, mais elle ne fait pas plus partie que les PJ du Conseil, ce sont les hommes importants qu'il faudra convaincre en poussant quelques leviers... Le Conseil se déroule à chaque début d'après-midi et une fois que la *lady* apprend que la décision est révoquée, elle perdra deux points de rage et dès la nuit suivante le sortilège sera interrompu.

Epilogue :

Quoiqu'il arrive, quelqu'un va mourir. Une fois la « coupable » trouvée, le Père Antoine va la faire enfermer dans sa chambre pour qu'elle soit envoyée à des hommes de confiance de l'inquisition au début du 5ème jour... Mais l'inquisition ne verra jamais cette sorcière, en effet si c'est un Pj il y a de fortes chances que les autres tentent de la faire évader sinon la sorcière « se suicidera » durant la nuit... En cherchant un peu, on peut apprendre que c'est le Père Antoine qui l'a tuée...

Si une des *ladies* est obligée de s'enfuir, elle sera rejetée par sa famille et une nouvelle vie plus précaire s'ouvrira à elle... Si c'est une PNJ qui est tuée, la vie continuera son cours, mais la réputation de la famille risque d'en pâtir un peu. (-1 point réputation si vous jugez ça nécessaire...)

Le Père Antoine perdra son poste si l'affaire fuite, sinon il continuera ses actions surveillant à chaque visite les potentielles sorcières de la famille.

Le bout de tissu :

Chacune des dames de la famille doit pour Noël faire une petite décoration en broderie. Pour la réaliser il faut faire un jet de créativité/main + compétences par tranche de 3 heures (et un par séance le matin) passées à la couture. Chaque réussite à ce jet entraîne un point dans la réalisation de l'œuvre. Un travail est jugé acceptable à partir de 10 points. Il est très mal vu que quelqu'un d'autre le fasse à votre place, mais encore plus de ne pas le finir avant que la décoration ne soit mise en place.

PNJ:

Victor :

Le chef de famille. Un homme heureux de voir sa réussite et qui fera tout pour conserver les valeurs familiales.

Attributs : Argutie (Main : 5/Œil : 4),

Compétences : Gestion de la famille : 6 Ordonner : 4

Handicaps : Égocentrique 2

Statut familial : Bienveillance : 2 Considération : 5 Légitimité : 5 Mérite : 4

Père Antoine :

Un des fils de Victor, Juge inquisitorial jusqu'au bout des ongles.

Compétences : Interroger : 4 Châtier : 3 Trouver des Indices : 2

Atouts : Orateur : 3

Handicap : Fanatique : 1, Nombreux rivaux : 2

Statut familial : Bienveillance : 0 Considération : 4 Légitimité : 3 Mérite : 4

Catherine:

La dernière sœur encore en vie de Victor, veuve depuis peu, c'est aussi une sorcière. Elle a toujours froid et reste à proximité des feux, habillée de nombreuses couches de vêtements.

Attributs : Malice (4/4)

Compétences : S'occuper des Enfants : 3 Chantage : 3 Connaitre les ragots : 2

Dépassements de soi : Vue de sorcière : 4

Bizarreries : Frileuse : 4

Statut familial : Bienveillance : 3 Considération : 4 Légitimité : 3 Mérite : 2

Orianne:

La petite-fille de Catherine, une enfant gâtée, mais désirant plus de liberté, c'est aussi une sorcière qui développera d'immenses pouvoirs.

Compétences : Faire des caprices : 3 (Oc.) Voir l'avenir : 5, Couture 2, Danse 1.

Handicap : Infantile 5

Dépassement : Vue de sorcière : 3

Bizarreries : Capricieuse 3

Statut familial : Bienveillance : 5 Considération : 2 Légitimité : 1 Mérite : 0

Sandrine:

Épouse de Jules, c'est la dernière femme mariée à avoir rejoint la famille. Et une sorcière venant de la cour.

Attributs : Malice (3/5) Charme (3/5) Manière (3/3)

Compétences : Créer des rumeurs : 5 Couture : 4 Suivre la mode : 2

Dépassements de soi : Vue de sorcière : 2

Bizarreries : Irritable 2.

Statut familial : Bienveillance : 2 Considération : 1 Légitimité : 1 Mérite : 2

Sophie:

Une servante aux mœurs légères avec un charme « magique ».

Attributs : Charme (4/5)

Compétences : Servir : 4 Paraître docile : 2 (Occ) Occuper les pensées : 5

Dépassements de soi : Vue de sorcière : 2

Bizarreries : Lubrique 2.

Statut familial : Bienveillance : 4 Considération : 3 Légitimité : 0 Mérite : 1

Jules:

Ainé des petits-fils de Victor, fou amoureux de sa femme Sandrine.

Attributs : Athlétisme (3/4) Argutie (3/5)

Compétences : Duel 3 Commerce 3

Atouts : Sens des affaires 1

Handicap : Amoureux (Sandrine) 3

Statut familial : Bienveillance : 3 Considération : 4 Légitimité : 3 Mérite : 3

Alphonse :

L'homme politique de la famille, conseiller du Duc il passe la plupart de son temps à la cour de celui-ci et c'est lui qui s'occupe des ordres du jour du Conseil de famille. C'est un bon vivant, mais aussi un défenseur du peuple bien connu. C'est aussi le neveu de Victor.

Attributs : Manière (3/4) Argutie (5/5)

Compétences : Politique 4 Donner des Conseils 4

Atouts : Rationnel 2

Handicap : Révolutionnaire 4

Statut familial : Bienveillance : 2 Considération : 3 Légitimité : 2 Mérite : 5

Emile:

Un des fils de Victor, marié à Eva, c'est un noble plutôt classique, mais c'est la dernière victime des charmes de Sophie.

Compétences : Chasse 2, Danse de Salon 2 Jeu 2

Handicap : Sensibles aux charmes 2

Statut familial : Bienveillance : 3 Considération : 2 Légitimité : 3 Mérite : 2

Eva:

Femme d'Emile.

Statut familial : Bienveillance : 3 Considération : 1 Légitimité : 1 Mérite : 1